

#218 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

EVOLVE



E V O L V E

| CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK INTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

CHIP

MART 2015 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:19 • 7.90 TL

- MODULAR
- SUNUCULAR
- WORLD EDIT ATÖLYESİ

MINECRAFT'İ HACK'LEYİN

MINECRAFT'IN TÜM SİRLERİNİ KEŞFEDİN

iOS
Android

YENİSİNİ ALmadan ÖncE BU SORUNLARI ÇÖZÜN
+ YETERSİZ HAFIZA + UZUN ŞARJ SÜRESİ + İNATÇI UYGULAMALAR

Eski telefonunuza bir şans tanıyın

Eski akıllı telefonunuza daha hızlı ve kararlı hale getirmenin yollarını açıklıyoruz!

PC toplayanlar: sizleri unutmadık

İhtiyaçlarınızına uygun PC'yi adım adım toplayın: Uygun fiyatlı, orta segment ve oyun PC'si için en ideal bileşenler



TEST **En iyi güvenlik yazılımları testte**

Bilgisayarınızı emanet etmek için en iyi seçenekler

Mükemmel ev ağı

Cekmeyen kablosuz ağlar sizi canınızdan bezdirmesin. Adım adım tüm sorunları çözün

Barcode: 9781310044059
www.CHIP.COM.TR

2. EL SATIŞTA DİKKAT
Mobil cihazınızı satmadan önce kişisel bilgilerinizi güvenli silmenin yolları

REKLAMSIZ INTERNET
Adım adım, istenmeyen reklamları ve uygulamaları bilgisayarınızdan temizleyin

TAM 15 SAYFA İPUCU >>
Windows, Office, Donanım, Fotoğraf, Mobil, Sosyal Ağ için onlara pratik çözüm

EN İYİ GÜVENLİK YAZILIMLARI

MART sayısında kaçırmayın!



Sinema mı? Oyun mu?

Oyun piyasası “gerçeklik” ile “yapaylık” arasında gidip geliyor uzun süredir. Birçok firmanın amacı, oyununu olabildiğince gerçekçi kılmak. Haliyle, oyun dünyasının geleceği “gerçekçilik” üstüne inşa ediliyor. Detaylı grafikler, akıcı animasyonlar, doğal diyaloglar ve somut bir oyun deneyimi... Amaçlanan şey bu. Oculus Rift'in üstüne bu kadar oynanmasının nedeni de başka bir şey değil. Ne var ki gerçeğe ulaşmak için henüz çok erken. Haliyle bu, zor bir geçiş aşaması. Git - gel yaşanması bu yüzden.

Konunun çıkış noktası The Order: 1886... Ofiste de tartışıldı; gerçekçi bir oyun deneyimi mi, yoksa sağlam oyun mekanikleri mi? Bana sorarsanız, ikisi de... Aslında bir tercih kullanmak durumunda kalmamalıyız ancak dediğim gibi, şu anki koşullar bizi tercih kullanmaya itiyor. Aynı Beyond: Two Souls'ta olduğu -ya da olmadığı gibi... Hatırlarsanız oyunu, “oyun olmadığı” yönünde eleştirmiştik. Şimdi benzer bir eleştiriyi 1886 için yapabiliz çünkü oyunun sinematik yönü ağır basıyor ancak 1886'nın, Beyond: Two Souls'a göre daha başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Bu karşılaşmayı sadece “dengeyi sağlama” konusunda yapıyoruz tabii ki. Yoksa iki oyunun aynı türde olmadığı ortada.

Gelelim kapak konusuna... Evolve'a... Açıkçası Evolve, beklentilerimizi aşan bir oyun oldu. Kuşkusuz ki oyun, multiplayerlarıyla öne çıkıyor ancak Evolve'un asıl ilgi çekici yanı, konsepti. Ama içimizde oyunu en çok seven Emre (Aydoğan) oldu. Haliyle yazısını yazmak da ona düştü.

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni

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



Evolve'da hangi taraf ruhuna daha çok hitap ediyor? Canavarı öldüren özel tim mi, özel timi mideye ↘ indiren canavar mı?



Fırat

@whiskeyinthejar

Canavar canım benim ya... Pırlanta gibi kalbi var. Rahat bırakın!



Şefik

@GamerRocko

Gamescom'da da, alfa sürümünde de özel timde yer aldım ama tam sürüm çıkışında fark ettim ki en güzel canavar olmakmış. Ha, ruhumu aykırı ama hayatı kalmam lazımlı!



Tuna

@apeiron

Oyunun alfa sürümünde canavar olmayı deneyip sürekli öldürdüğünden ötürüdür ki özel tim olmak istiyorum. En azından dörtte bir şansım var kurtulmak için...



Ertekin

@ertekinbayindir

Canavar öldürmeye alıştığımız zaten. Bana canavar olup geleni geçeni mideye indirmeye fikri daha cazip geldi. (Raaarr!) "Canavar gibi adamım!" deme şansını da verir hem...



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Canavar iyi, canavar güzel, canavar cici, özel timse çok tatak. Bir kere adamların tipleri mumya avına çıkıp İmhotep görmüş hazine avcılara benzıyor. Canavar avına çıkan özel tim dediğin, Alien filmindeki gibi olur. Zaten oyun canavar mekanikleri için yapılmış, bana ne özel timden!



Ayça

@aycازامان

Canavarlara karşı sempatim daha yüksek, özel timlik hiç bana göre değil.

LEVEL

#218 - Mart 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Burcu Aycan burcu@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

İpek Atcan ipek@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirimoğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FIPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayınlanan 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 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

PCNET'İN MART SAYISI BAYİLERDE!



Sıkıntısız download

En iyi bedava ve reklamsız
BitTorrent istemcilerini seçtiğin



Hangi tablet?

Yeni bir tablet alırken
dikkat etmeniz gerekenler

Görev listeleri

İşlerinizi bilgisayar ve telefon
üzerinde tutan en iyi servisler



Teknolojiyi seviyoruz Mart 2015 Yıl 18 Sayı 210 Fiyat 7,90 TL

NASIL YAPILIR?

**17 YENİ PROJE
ADIM ADIM 30 SAYFA**

- ✓ KAYIP FOTOĞRAFLARI KURTARIN
- ✓ PROXY VE VPN KULLANMAYI ÖĞRENİN
- ✓ DOSYALARINIZI GÖRÜNMEZ YAPIN

KENDİ DERGİNİ YAP

Kendi tasarımlarınızı yapabileceğiniz en iyi bedava
masaüstü yayincılık uygulamalarını inceledik.

DÜNYANIN EN İYİ TELEFONLARI

Telefon üreticilerinin tümü
cebinize layık, en iyi akıllı
telefonu üretmek için
yarışıyor. Peki başarıya
ulaşanlar hangileri?
En iyi 10 akıllı telefonu seçtiğim.

KAYIT DEFTERİNİ
HACKLEYİN

Kayıt defteriyle oynarak Windows'un gizli
ayarlarını değiştirin, PC'nizi hızlandırın.



GERİ
DÖNÜŞÜM

Eski telefon ve
tabletlerinizi çöpe atmayın.
Onları yapabileceğiniz
şeyleri inceledik...



SINIRLARI ZORLAYIN

**HEPSİ İÇİN BİR
BİLGİSAYAR YETER**

MÜZİK YAP, DİL ÖĞREN, UZAYLI
ARA, EVİNİ DEKORE ET, POSTER
BAS, ENİGMA KODUNU KIR,
YENİ MÜZİKLERİ KEŞFET



OYUN
**Metal Gear Solid V:
Ground Zeroes**

Snake geri döndü. Savaş başlasın.



2015/3 / 112448

(KTC: 9,75 TL)



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

BU AY NE OYNADIK?



Ertekin Bayındır

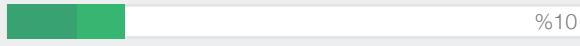


Bu ay yokluktan oyun oynayamadım desem yerdidir. FIFA 15 Ultimate Team bir yandan akarken, Resident Evil HD Remaster yine kurtarıcım oldu. Yaşasın klasikler!

Resident Evil HD Remaster



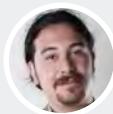
Rogue Legacy



FIFA15

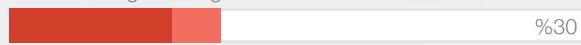


Ertuğrul Süngü



Blackrock Foundry'nin gelmesiyle WoW'a harcadığım zaman artmış olsa da Total War: Attila'nın serisi kattığı tat yüzünden WoW'a düşündüğüm kadar vakit harcamadım.

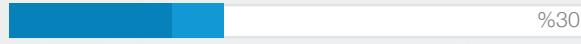
Heroes of Might & Magic III - HD Edition



Total War: Attila



World of Warcraft: Warlords of Draenor



Şefik Akkoç

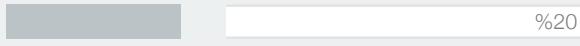


Yok arkadaş, kendimi H1Z1 oynamaktan alamıyorum! Şubat ayının ortalarına kadar PvP ve PvE sunucularından çıkyordum, sonrasında iyice Battle Royale'a sardım ama en fazla 12. olabildim.

H1Z1



Dying Light



The Order: 1886



Tuna Şentuna

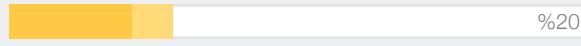


Falstad favorim, Raynor ciğerim, Muradin çekicim, Chen demir miğferim. Anlatabiliyor muyum?

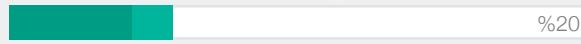
Heroes of the Storm



Dying Light



The Order: 1886



ANDROID TELEFON VE TABLET SAHİPLERİ İÇİN

En İyi Android Uygulamaları özel sayısı çıktı!

The image shows the cover of a magazine titled "En İyi Android uygulamaları". The cover is dark green with a yellow header bar at the top containing the title and a "PC ÖZEL SAYI" logo. Below the title, it says "Sayı: 2015/02 Fiyat: 10 TL". The central feature is a hand holding a smartphone displaying the Android logo. A green Android figurine is shown interacting with the phone. The background is a grid of colorful app icons. Text on the cover includes: "Virüs tehdidi yaşamadan güvenle uygulama kurun", "300 HARİKA UYGULAMA VE İNCELEMESİ", and "Android telefonunuz ve tabletiniz yepyeni işlevler kazanacak". At the bottom, it says "24 kategoride 300 uygulama". The footer contains a list of categories: Alışveriş | Araçlar | Eğitim | Eğlence | Finans | Fotoğrafçılık | Haberler ve Dergiler | Haberleşme | Hava Durumu | Karikatür | Kitaplar ve Referans | Kişiselleştirme | Medya ve Video | Müzik ve Ses | Sağlık ve Form Koruma | Seyahat ve Yerel | Sosyal | Spor | Tıp | Ulaşım | Verimlilik | Yaşam Tarzı | İş | Oyun. It also includes the ISSN number (1303-4014), a barcode, and the KİTÇE FİYATI (12,5 TL) with the code 9 771303 401009.

En İyi Android uygulamaları

PC ÖZEL SAYI

Sayı: 2015/02 Fiyat: 10 TL

Virüs tehdidi yaşamadan güvenle uygulama kurun

300 HARİKA UYGULAMA VE İNCELEMESİ

Android telefonunuz ve tabletiniz yepyeni işlevler kazanacak

24 kategoride 300 uygulama

Alışveriş | Araçlar | Eğitim | Eğlence | Finans | Fotoğrafçılık | Haberler ve Dergiler | Haberleşme | Hava Durumu | Karikatür | Kitaplar ve Referans | Kişiselleştirme | Medya ve Video | Müzik ve Ses | Sağlık ve Form Koruma | Seyahat ve Yerel | Sosyal | Spor | Tıp | Ulaşım | Verimlilik | Yaşam Tarzı | İş | Oyun

ISSN 1303-4014

KİTÇE FİYATI: 12,5 TL

9 771303 401009

#218



28

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

İLK BAKIŞ

- 28 Just Cause 3
- 30 Medieval Engineers (Test)
- 31 Rise of Incarnates (Test)
- 32 Darkest Dungeon (Test)

34 Astronot**37 Mobil****DOSYA KONUSU**

41 Grand Theft Auto V'in Bilinmeyenleri

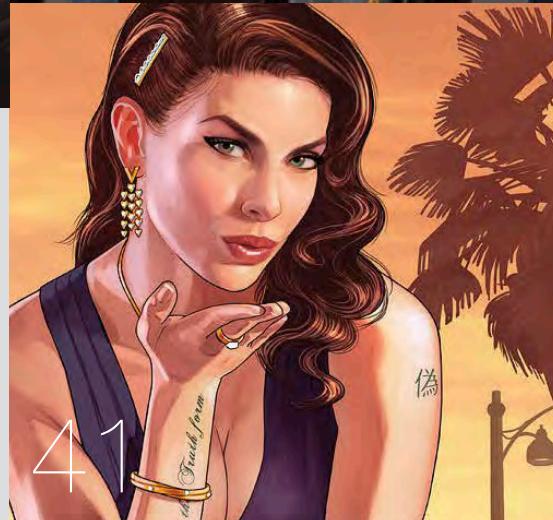
48 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 52 Evolve
- 60 The Order: 1886
- 68 Dying Light
- 72 Raven's Cry
- 74 Total War: Attila
- 77 Heroes of Might & Magic III - HD Edition
- 78 Game of Thrones E02
- 79 Life Is Strange E01
- 81 Grow Home
- 82 The Book of Unwritten Tales 2
- 83 Apotheon
- 84 Castle in the Darkness
- 86 Making History: The Great War
- 87 Cities XXL
- 88 European Ship Simulator
- 89 Super Stardust Ultra
- 90 Duke Nukem 3D: Megaton Edition
- 91 Lucius II: The Prophecy



60



41

92 Anarşist

- 95 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat

108 Elektronik Sporlar

- 110 Kare
- 114 LEVEL 219

DVD



DEMO

Euro Truck Simulator 2 Gold
Goetia
Spin-2



VIDEO

Battlefield: Hardline
Borderlands: The Handsome Collection
Cities: Skylines
DmC: Definitive Edition
Dragon's Dogma Online
Dying Light
Evolve
Far Cry 4
Final Fantasy Type-0 HD
Grow Home
Just Cause 3
Mortal Kombat X
Resogun: Defenders
The Order: 1886
Until Dawn
White Night



EKSTRA

Dying Light (Wallpaper Paketi)
Hellblade (Wallpaper Paketi)
Uncharted 4: A Thief's End (Wallpaper Paketi)

POSTAKUTUSU

Tuna Şentuna'ya sorularınız için: inbox@level.com.tr

KAFAMDA DELİ SORULAR

Merhaba Cevapların Reisi Tuna Abi ve Parantezlerin Başkomutanı Şefik Abi. Nasılsınız? Orada havalar nasıl, bilmem ama Mersin'de istesen kısa kollu kiyafetle gezerdin geçenlerde... Sorulara geçmek istiyorum.

Mersin'in o halde olmasına küresel isnına diyebilir miyiz? Bence diyebiliriz. Buraya da iki kar yağdı, kış böyle biter... Su savaşlarına hazırlanın!

1. Steam'den hangi oyunları almalıyım? (Her biri en fazla 20 TL falan olmalı, öyle 100 - 200 TL'lik oyun alacak bütçem yok.) Sistem özelliklerim iyi. Far Cry 4'ü ultra ayarlarda oynayabildim.

Ucu çok açık bir soru sordun. Daha doğrusu buraya sıralarız, sıralarız da bitmez. Steam oyunlarını fiyatlarına göre sıralayıp yorumlara bakarak sonuca ulaşabileceğini düşünüyorum.

2. Yazın yeni bir telefon alacağım. Ne önerisin? Samsung öncelikli...

Samsung gayet iyi. Note 4 alsan çok kral olur. Olmadı S5? (Nexus 5 ya da Nexus 6 all! - Şefik)

3. 15 yaş için macera kitabı önerir misin? 15 yaşa uygun kitap... Terry Pratchett'in Büyüünün Rengi veya Mort kitaplarından birini oku bakalım. Beğenmezsen Dune oku. Olmadı Cesur Yeni Dünya. Hiç beğenmedin

Marslı.

4. Şefik Abi, YouTu-be kanalımı var, adı Gizemli Adam. 115 video var, 100.000 falan izlenme var ama 900 abone var. Başkaları 100 videoda 10.000 abone yapıyor.

Niye böyle? Ne yapmam lazım? Soyunmalısın. **Şefik?** (Bunun bir formülü yok ama en başta 100 videoda 10.000 abone yapanların içeriği nasıl, kalitesi nasıl, bir bak bakalım. - **Şefik**) İyi günler. Cevaplarsanız uçarım, yayımlarsanız uzaya çıkarım.
Görüşürüz Alperen. Uzaydan bize mesaj göndermeyi unutma...

Alperen SAYGIN

BİRKAÇ SORUM OLACAK

Merhaba değerli Tuna Abi ve King of the Parantez Şefik Abi. Derginizi oldukça uzun süredir takip ediyorum ve ilk kez yazıyorum. Başlıkta da belirttiğim gibi, benim size birkaç sorum olacak. İsterseniz sorularımı geçeyim...

En orijinal mektup başlığı sana gitti Oğuz. Çok düşündün mü bu başlığı? Zor olmuş olmalı! Buyur bakalım, neler sormuşsun...

1.Tuna Abi, neden hiç Şefik Abi ile oynamıyorsun? YouTube'da izlediğime göre Şefik Abi ile oynamak eğlenceli olmalı...**Oynamadım geçen gün. Dying Light denedik. Pek eğlenceli değildi maalesef. Şefik değil, oyun eğlencesizdi. (Battlefield: Hardline da denedik, onu da beceremedik. Titanfall'a geri dönelim en iyisi Tuna. - Şefik)**

2. Bu soruyu lütfen ikiniz de cevaplayın... Bende PS3 var. Yaklaşık beş aydır babamdan PS4 istiyorum ama PS4'ün PS3'ten bir farkı olmadığını ve benim gibileri kandırmaya çalışıklarını söylüyor. Sizce haklı mı? Eğer haksızsa lütfen PS4'ün PS3'ten farklılar açıkla misiniz? (Ona göstereceğim de...)

Konsol dediğimiz aletler, belirli bir seneden sonra teknolojik olarak geri kaldığından ötürü yenilenmeleri gere-

kiyor. PS3 de sekiz senedir ortalıkta ve ömrünü tamamladı. PS4'ün yanına bir de Xbox One almak anlamlı olmayabilir fakat PS3'ten sonra bir PS4 almak son derece mantıklı. Yeni oyunları oynamak için **de PS4 şart; yakın zamanda PS3'e oyun yapımı duracak.**

3. Şefik Abi, GTA Online crew'unun adı ne ve beni de ekler misin?

Şefik beni de ekle! (GamerRocko - Şefik)

4.Bu soru da ikinize... En sevdığınız konsol ve o konsolun en sevdığınız oyunları nelerdir? (Ben de oyun alacağım da...)

Bu sürekli değişiyor elbette. En son Far Cry 4'ün sonuna kadar bitireyim diye uğraştım örneğin. (Yani her şeyiyle.) (Tüm konsolları seviyorum, oyunlardan da NBA 2K15 ve Sunset Overdrive şu sıralar favorim. - Şefik)

5. Watch_Dogs'u bitirdim ve ben oyundan oldukça fazla zevk aldım. Oyunu bitirdikten sonra Watch_Dogs incelemenizi "tekrar" okudum ve oyuna hak ettiğinden az puan vermişiniz gibi geldi. (Yanlış anlamayın lütfen!) Ben mi fazla sevmişim yoksa Watch_Dogs'u? Sen fazla sevmişsin sanırım. Fakat bu tip bir açık dünya oyununu ilk defa oynuyorsan çok sevmen de doğal. Bizim eleştirmiz oyunun orijinal olmadığı yönündeydi.

6. Benim ilk Assassin's Creed oyunum Assassin's Creed: Rogue oldu ve ben bayağı sevdim Assassin's Creed'i. PS4'e de aynı zamanda Assassin's Creed: Unity çıktı ama çok hatalıydı. Sizce en iyi Assassin's Creed oyunu hangisi ve Assassin's Creed: Victory'den bekłentileriniz neler?

Bak işte ilk Assassin's Creed oyunun da Rogue olunca çok sevmişsin ki Rogue hiç de fena bir oyun değil gerçekten.

FİGÜRATIF

Merhabalar LEVEL Ailesi. "Ailecek okuyoruz" diyeceğim ama benden başka uğraşan yok evde bu işlerle, "arkadaşçık" okuyoruz o yüzden biz de. Hepsinin teker teker selamını yolluyorum size. Geçenlerde figür yapımına bulaşım dedim ve bu çıktı ortaya, gerisini getirmeyi istiyorum ama iş, güç işte... Hadi sizi de fazla tutmadan son kez selam ediyoruz arkadaşlarla.

Uğur Çınar, Alp Aydinç, Berke Köksal

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



Victory'den de pek bir beklenelimiz yok; oyun "tam" olarak piyasaya çıksın, yeter...

7. Son sorum yine PS4 ile ilgili. Sizce PS4 aldırtacak oyun var mı? Ve eğer PS4 alındırtacak oyun varsa nereden almalıyım PS4'ü? **Açıkçası PS4'ü kesinlikle almanın gereklilik bir oyun henüz piyasaya çıkmadı. Biz de bekliyoruz...**

Sorularım bu kadardı. Eğer cevaplarsanız sevinirim ve eğer yayılmalarınız havalara uğramış. Tüm LEVEL ailesine bu dergiyi yayımladıkları için teşekkür ederim...

Rica eder, yine bekleriz. Görüşmek üzere Oğuz!

Oğuz YILDIRIM

JR. DİNOZOR

Merhaba Tuna ve Şefik Abi. Geçen ayki posta kutusu bölümünde 30 yaşındaki dinozor abimizden gelen yazımı görünce ben de 2000 yılından beri düzenli olmasa da derginizi takip eden, 27 yaşında Jr. Dinozor bir okuyucu olduğumu belirtmek istedim. Gelelim sorularıma..

27 yaş gayet küçük bir yaşı bize göre.

Düşün ki sen 87'lisin, bizse... Bu mesleği bırakmanın vakti geldi galiba...

1. Şimdiki nesil genç arkadaşlar ne kadar da şanslılar, değil mi? Bizler ilk PlayStation zamanlarında Resident Evil 2 (Biohazard) vardı, atarideki Tsubasa'dan sonra bizlere Japoncayı öğreten oyun.), Dino Crisis, Tomb Raider gibi oyullarda takıldığımız yerleri dergilerde, 56K internet bağlantısıyla sitelerde yazılan tam çözümleri okuya okuya geçmeye çalıştık. Şimdiki nesil oyuncuları YouTube

sayesinde kaldığı yeri izleyerek geçiyorlar. Nerede bu işin adaleti?

Bu konuda çok haklısun. Ben zaten artık çoğu oyunda takılacak yer bulamadığım için hiçbir tam çözüme başvurmuyorum lakin geçtiğimiz aylarda bir oyun için internette araştırmaya ihtiyaç duyдум ve YouTube'dan -aynı dediğin gibi- tam çözüme ulaşınca biraz afalladım. Her şey o kadar kolay olmuştu ki... Yeni nesil çok şanslı!

2. Bu mektup yayınlandıgı sırada bir adet PS4 sahibi gamer olacağım. Yarış oyunu olarak The Crew ya da DriveClub oyunlarını önerir misiniz, yoksa yakın zamanda çıkacak diğer yarış oyunlarını mı beklemeli miyim? (Pistte geçen yarış oyunlarını sevmiyorum.)

The Crew'i at çöpe. Zaten oyun dünya çapında ancak iki milyon adet satabilmiş, tam sefalet. DriveClub'ı biraz toparladılar, onu alabilirsiniz zira yakın zamanda gelecek, şöyledi de dokunur bir yarış oyunu yok.

3. Eski zamanlarda çikan oyular sizce o zaman verdığımız paraları sonuna kadar hak etmiyor muydu? Hem yaratıcı oyular piyasaya çıkıyor, hem de oynanış süresi olarak bayağı tatminkâr bir sürelerdi. Siz bu konu hakkında neler düşünüyorsunuz?

Ben bu konuyu geçtiğimiz aylarda dergide yayımladığımız bir dosya konu-

sunda işledim. Dediğin bir yere kadar doğru ama o dosya konusunda da dediğim gibi, bazı şeyleri ilk defa tecrübe etmek bizi yanıtılıyor. Eski oyular güzeldi ama şimdiki The Elder Scrolls V: Skyrim, Dragon Age: Inquisition gibi oyular o zaman karşımıza çıksayıdı afallamaz mıydı?

Sorularım şimdilik bu kadar. Ayrıca buradan 2001 yılında (O zamanlar yedinci ya da sekizinci sınıfındaydım.) Tomb Raider Chronicles tam çözümünü verdığınız sayınızı bir toast, bir ayran karşılığında bana veren arkadaşma selamlarımı iletiyorum. Yayumlahsanz çok mutlu olurum. İzmir'den selamlar... Görüşürüz Yiğit, İzmir'e bizden de selam. O saat kulesini ben de bir gün göreceğim!

Yiğit GÖÇMENLER

ANTALYALI MANDALINA SEVER

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. Bu benim ilk yazışım. Biraz klasik oldu. Neyse, ben sorulara geçeyim...

Çok hızlı girdin mandalinalı Muhammet. Senin lakin bundan sonra budur.

1. LEVEL dergisi ilk olarak Çek Cumhuriyeti'nde kurulmuştur diye Vikipedi'de yazıyordu. Bu doğru mu? **Evet, Çekoslovakya'nın Doğu Blok'unda yer almıştır birlikte, yeni**



anayasaya beraber LEVEL da bir devlet iştiragli olarak kurulmuş oldu.
Atıyorum, dur! LEVEL gerçekten Çek kökenli bir dergi ve birkaç ülkede daha boy gösteriyor.
(Boy vermek gibi düşün.)

2. Ben yeni bir almak istiyorum, bana hangi oyunları önerebilirsiniz? (Steam dâhil.)

Özellikle sorunu düzeltmedim zira oradaki eksik kelime her şey olabilir. Mesela Origin, GOG gibi bir oyun servisini mi satın almak istiyorsun, Steam'i de dâhil etmişsin? Yoksa yeni bir konsol mu? Tamam, "oyun" demek istemişsin, anladım ama oyun tavsiyesi vermemek için yırtmaya çalışıyorum... Market bölümüne alalım seni.

3. Bu soru Şefik Abi'ye. YouTube kanalında hangi oyunların videolarını çekiyorsun?

H1Z1'e dadandı bu sırda, ben söyleyeyim hemen. (NBA 2K15 ve Sunset Overdrive da var! Ayrıca hangi oyunların videolarını çektiğim çok açık değil mi kanala bakınca? - Şefik)

4. 13 yaşındayım ve bana önerileceğiniz film veya kitap var mı?

Renkler ve zevkler hep değiştiği için iki konuda da çekimserim. Filme hiç girmeyelim, sana kitap önereyim. Fantastik edebiyatla ilgileniyorsan Kara Elf Üçlemesi çok harikadır, onu bir oku. Etrafta Assassin's Creed kitapları da görüyorum, onlara da bakabilirsın. Bilimkurgu için de Dune elbette...

5. Steam'den yüklediğim bazı oyular açılmıyor. Steam Support'ta söylenen şeyleri yaptım ama yine de açılmıyor. Neden?

Daha fazla bilgi lazım bunun için...

Bilgisayarının tüm güncellemelerini yaptığına düşünüyorum. Belki bir format iyi gider? (Steam'in dosya doğrulama özelliğini denedin mi? - Şefik)

Derginizi 208. sayısından beri takip ediyorum. O sayının kapağında LEGO The Hobbit vardı. Onu aldım, okudum ve abone olmaya karar verdim. Sorularımı cevap verirseniz sevinirim, yayınlarsınız çok mutlu olurum.

Bizi takip etmeye devam o zaman Muhammet. Görüşürüz!

Muhammet Ali ÇİFTÇİ

İLK MEKTUBUM!

Merhabalar LEVEL ailesi veee Tuna ve Şefik Abi! İlk defa derginize posta kutusu için yazı yazıyorum. Umarım doğru adrese yoluveriyorum. Bu arada sizleri de yeni yeni

taniyorum sayılır. Sonunda ailemi ikna ederek abone olmayı başardım derginize! Büyüklere oyun sektörünü açıklamak ne kadar zor bu arada, değil mi? (Genel konuştum, sizlerde sorun yok.) Büyüklere oyun sektörünü yalnızca "Oraya sık, buraya sık, onun bunun kafasını uçur" gibi görüyor. Oyun sektörü demişken ben Age of Empires ve Half-Life ile büyüğen nesildenim. Age of Empires'ta tarlaları simetrik bir biçimde dizmek için ne çabalar harcadım küçüklükte. Half-Life ise bitmek bilmeyen bir maceraydı benim için. Botlarla kapiş, senaryoya ilgilendi vesaire. Tabii ki bunlar dışında birçok oyun oynadım, şimdiki tabirle "veletlikte". Şimdinin "velet" denilen çocukların gibi internet kafelerde deli gibi Wolfteam oynamazdım. Oyun sektörünü yetişkin insanlara yalnızca "kafa uçurmak" olarak tasvir eden bir nesil gelişiyor. Haberlerde bile çok açık örnekleriyle karşılaşıyorum. Sizlerde görmüşsunuzdur, geçenlerde Minecraft'in çok şiddet taşıdığıyla ilgili ciddi haberleri... Ah! Saçmalık... Sizce?

Ben de Age of Empires'la, Half-Life'la büyüdüm? Aynı yaşta miyiz yoksa? Ben kimseye "büyükler" demediğim için sen daha küçük olmalısın, evet. (Dedeğitim.) Olay oyun olunca asında isteyen istediğini oynamalı bana sorarsan. Şimdi ben saatlerimi Dragon Age'e verince boyum uzamadı ama bir kişi sürekli adventure oyunları oynar, diğer taraf da sadece online FPS oynar ise adventure tarafının İngilizcesi gelişir tabii ki. Ama kaç kişi "faydalı oyun türleri"ne bu kadar ilgi gösteriyor ki? Minecraft olayı düpedüz saçmalık. Hiç açırtma o konuyu... (Ülkenin kendi fazlasıyla şiddet içeriyor zaten, oyular nasıl dil uzatıyorlar ki? - Şefik)

1. Derginiz çok hoş. Şubat sayısını okurken gördüm ki -son dakika kısmında- The Elder Scrolls Online free-to-play olmak üzereymiş?! Ben The Elder Scrolls serisinin yanı sıra tam bir Skyrim manyağıyimdir. Oynamaktan sıkılmayaçağım nadir oyulardan. Bu zevki online olarak alabılırim umarım. Oyun bana ne kadar güzel gözüke de -eleştirilere alırdımadan- bu kadar parayı vermem. Siz olsanız verir misiniz? Oyun gerçekten free-to-play kervanına mı katılıyor? **Evet, öyle bir haber çıktı ama The Elder Scrolls Online'ı beğenmeyen de çok, sakın para verme. Free-to-play**

olsun, sonra denersin.

2. Şefik abi bu soru sana: Orta Dünya ile aran nasıl? Lord of the Rings üçlemesini izlemekten bahsetmiyorum... Gerçekte Tolkien'in yaratığı bu evrene ilgin var mı, merak ettim sadece.

Niye Şefik'e sordun ki bu soruyu? Benim aram iyiydi oysak!... Kaçırın fırsatı! (Üçlemeyi izlemekten ileri gitmedim, öyle diyeyim. - Şefik)

Ders ve okul maratonundan oyun dünyasını takip edemeyip derginiz ve sizler sayesinde artık takip edebilecek olan ben, hepинize teşekkür ederim. Cevaplayıp yayınlarsınız çok sevinirim!

Hadi bakalım geçmiş olsun o zaman. Süprizlerimiz var, bizi takibe devam.

Altunay YESİLYURT

Oyun sektörünü yetişkin insanlara yalnızca "kafa uçurmak" olarak tasvir eden bir nesil gelişiyor. Haberlerde bile çok açık örnekleriyle karşılaşıyorum. Sizlerde geçenlerde Minecraft'in çok şiddet taşıdığıyla ilgili ciddi haberleri... Ah! Saçmalık... Sizce? Ben de Age of Empires'la, Half-Life'la büyüdüm? Aynı yaşta miyiz yoksa? Ben kimseye "büyükler" demediğim için sen daha küçük olmalısın, evet. (Dedeğitim.) Olay oyun olunca asında isteyen istediğini oynamalı bana sorarsan. Şimdi ben saatlerimi Dragon Age'e verince boyum uzamadı ama bir kişi sürekli adventure oyunları oynar, diğer taraf da sadece online FPS oynar ise adventure tarafının İngilizcesi gelişir tabii ki. Ama kaç kişi "faydalı oyun türleri"ne bu kadar ilgi gösteriyor ki? Minecraft olayı düpedüz saçmalık. Hiç açırtma o konuyu... (Ülkenin kendi fazlasıyla şiddet içeriyor zaten, oyular nasıl dil uzatıyorlar ki? - Şefik)

QUESTIONS 2

Şubat ayında bana verdığınız cevaplarla ilgili sorularım var. Ve başka sorularım var.

Buyur Ömer, hoş geldin tekrardan...

1. 1764'ün kareköküne 882 diyen vatandaş kim? Cevabı veren kişinin eğitim durumu nedir? (Kesin lise terktir.)

O cevabı ben verdim, seni deniyordum. Matematiğin iyiymiş. Peki, şunu çözebilecek misin? Bir partide herkes, herkesle el sıkışıyor ve toplamda 66 tane el sıkışması oluyor. Sence partide kaç kişi var?

2. Done nedir?

Done, "dan" diye okunan İngilizce kelimemizdir. Ayrıca bilgi anlamına da gelir Türkçemizde ki bunun İngilizce anlamıyla hiçbir ilgisi yoktu. Aydınlatabildim mi?

3. Soruya soruya karşılık vermek kabalıktır, bilmiyor musunuz?

Aaa bilmiyorduk. Sorry.

4. The Forest adasına düşeniz yanınızda ne alırdınız? Ben özel uçakla pistini ve pilot alırdım.

Bunları yanına nasıl alıyorsun peki? Elinde mi tutuyorsun, cebine mi koyuyorsun. Yoksa bavulun mu var Ömer?

Bunları yanına nasıl alıyorsun peki? Elinde mi tutuyorsun, cebine mi koyuyorsun. Yoksa bavulun mu var Ömer?

5. Hem bilgisayar ekranını, hem de bilgisayar kamerasından beni ve sesimi kaydedecek programın adı söyler misiniz? YouTube'a oyun videosu yüklemek istiyorum. (Tekrar dergide göstereceğiniz umuduyla, kanal adım no body.)

Şefik sana bu konuda engin bilgileriyle yardımçı olacaktır. (OBS - Şefik)

Sevgisizliklerimle.

Çok ayıp. Azıcık sevseydin ya bizi? "Fruk" ismini de aynen, hiç ellemeden yayılmıştı. İnsan ismini de yanlış yazmadı ki...

Ömer Fruk YERLİKAYA (Geçen ay fruk yazmadığınız.)

11. GAMER

Selamlar oyuların kralları! Nasılsınız bugünler-

de? İyisiniz, iyisiniz. Tuna Abi bir sayıda, "Neysesiz başlık görmedim" demiştin, ben de geleneği bozmayacağım. Neyse, fazla uzatmadan sorularıma geçeyim...

Çok iyi oldu o kelimenin geri dönmesi, çok özlemiştik... Buyur bakalım.

1. Ben dört yıldır Joygame'den online oyunlar oynayıp duruyorum. Özellikle Wolfteam'e kafayı takmıştım. En iyi ücret-siz online oyunlar bölümünde bir Joygame oyundan girememesine biraz üzüldüm. Neden koymadınız?

Biz Wolfteam'i pek sevmiyoruz, ondan oldu sanırım.

2. Big Boss ve Rocko@Psikiyatır dergiden neden kaldırıldı?

Big Boss'daki ikili birbirine girdi, araları bozuldu. Şefik de sonunda delirdi, psikologdan direkt akıl hastanesine geçiş yaptı.

3. Benim şimdiye kadar hiç konsolum olmadı. O yüzden PC oyunları oynayıp duruyorum. PC'ye kafayı taktım. Bir ara gel PS3 oyna dediler, kalsın dedim, bilgisayara koştum hemen. Ama bu sefer PS4'e karşı PC'den de büyük bir ilgim oluştu. Ama durum şu: Para yok, PS4 yok... Ne yapacağımı bilemedim bir ara. Siz ne yapardınız benim yerimde olsaydınız?

Yani şimdi paran yoksa sana kolay yoldan para kazanma taktikleri vermemeli, polis amcalar peşimize düşerler. Para biriktirmeyi denesen mesela? Ya da ailene her gün dil dökse? Veya büyümeyi beklesen, PS5'i alsan? PS5 de ne dandık geldi kulağa... PSV de yapamazlar adını, Vita'yla karışır. Bence yeni bir isim şart.

4. Doğru mu yazdım e-postayı, yanlış mı? Bunlar sorulması gereken sorular.

Çok doğru, beş puan. (100 üstünden.)

5. Payday 2 hakkında ne düşünüyorsunuz? Ben çok seviyorum. Peki, ya siz? Sonuçta git sen koskoca bankayı soy, sonra da Assault polisleri atlat, zor iş... Tek sorun gerçekçilik.

Biz Payday yerine geçen gün Battlefielde: Hardline oynadık Şefik'le, ağızımıza ağızımıza vurdular. O da Payday'e benzıyor, bir bak istersem.

7. Beşinci sorudan yedinci soruya atladiğimi fark ettiniz mi?

Bu esprî daha önce yapılmıştı ama Mehmet ya, şimdi güven olmamıştır, kaldın ortada. Ayrıca fark etmişik. Çok akıllıyız biz! (ilk yapıldığında da gülmemiştim ben. - Şefik)

Sorularım bu kadardı, cevaplarınız ve yayılmalarınız çok sevinirim.

Görüşürüz Memet. Par-don, Mehmet. Sana hızlı bir şekilde "Memet" diyen-

ler oluyor mu? Bana olmuyor.

Mehmet TATLI

ŞİDDETLİ SORULAR

Merhaba 2 Tunalı ve Fişek Abi. Neyse, uzatmadan sorulara geçelim efem.

İki Tunalı hiç denmemişi, güzel oldu. Lisede bolca 2 Tuna 1 Şen denildi, Tuna parantezinde "1+Şen" falan de-nilmişi ama bu kadarı da fazla Berke! (Sahte gerginlik yaratıyorum.)

1. Son zamanlarda MOBA türü oyunlara sarmaya başladım ama artık bükünlik geldi. Açık betaya girdiği andan itibaren Heroes of the Storm'a başlayacağım ve League of Legends'daki üç senemi bu oyuna noktalaya-cağım. Onun dışında tavsiye edeceğiniz bir oyun var mı? (MOBA olmasın yeter.)

Ben de Heroes of the Storm'a adım attım, çok memnun kaldım. Sanırım LoL'cüler için basit kalıyorum oyun ama benim gibi hiç MOBA oynamamışlar büyük keyif alıyorlardır.

2. Ben de Heroes of the Storm'a adım attım, çok memnun kaldım. Sanırım LoL'cüler için basit kalıyorum oyun ama benim gibi hiç MOBA oynamamışlar büyük keyif alıyorlardır. Blizzard konu basitlik ve eğlence olunca işini nasıl yapacağını iyi biliyor. (Diablo III harici; o çok amaçsız.) Oyun önerisi için de Market bölümümne bakıyorsun.

2. World of Warcraft oynuyor musunuz? Oynuyorsanız hangi sunucuda ve hangi karakterle? (Beni merak ederseniz, Blood Elf Mage ile Silvermoon'da oynuyorum.) **World of Warcraft'ı Emre oynuyordu ama o da askere gitti. Ben de geri döneyim dedim fakat vakit bulamadım bir türlü...**

3. H1Z1'e önce pay-to-win olduğundan pek isınmadım fakat dergideki ilk bakıştan sonra pay-to-win olmadığını anladım. Sizce DayZ'den daha mı iyidir? "Survival" türüne de inşallah bir gün adım atacağım ama hazırlıdan Fişek Abi'n giriş yaptı bile... (Pay-to-win olmadığını birilerine anlatabildiysem ne mutlu bana! H1Z1, 14 aylık DayZ'den çok daha stabil ve akıcı bir oyun, geleceği de daha parlak. - Şefik)

4. Bu sorum Şefik Abi'ye: "Fişek" dersem bir sorun çıkar mı? (Gerçi girişte Fişek Abi dedim, inşallah bir sorun çıkmaz.) **Sorun çıktı bile. Şu an GPRS'le evini bulmaya çalışıyor. Ona GPS kullanması gerektiğini söylemeyeceğim, don't worry. (Bana bulaşmak istemezsın dostum! - Fişek)**

5. YouTube'a yeni eklenen kameralar arası geçiş olayını sevdiniz mi?

O neymiş? Ben niye bilmiyorum? Aaa!

(Oha, ben bile bilmiyorum. - Şefik)

Sorularım bu kadardı. Şimdi bu posta 10 saniye içinde kendini imha edecek...

İmha ederse beraberinde dergi de gider, bu ay piyasaya çıkamamış oluruz.

Hoş mu Berke?

Berke AZAKLIOĞLU

PARLEZ VOUS FRANÇAIS?

Merhabalar LEVEL ekibi. Nasılsınız, iyisiniz inşallah... Sormak istediğim birkaç soru var. Sizi 204'üncü sayidan beri takip ediyorum ama öncesinde de arkadaşlardan alıp derste okuyordum. Ayrıca ikinizi de YouTube'dan takip ediyorum.

Selamlar Emre.

Bizi nasıl YouTube'dan takip ediyorsun? Benim kanalım yok ki? Üyeliğimi takip ediyorsan bilemem. Çok soru sordum, oysaki sen sormak istiyordun.

Buyur bakalım...

1. Abi Fransa'dan alınan oyunlar Türkiye'den alınan PS4'te çalışır mı?

Oui, oui ils fonctionnez. Fransızca cevap verdim, anlarsın umarım. (İpucu: Evet, çalışır.)

2. Belki de cevaplanmanızı en çok istediğim soru bu: Başka bir ülkeden alınan PS4 gürültükte sorun yaratır mı? Abi eğer yaratmıyorsa nasıl gürültükte kaytarılı? (Abi cevaplarsanız 400 TL kazanç ediyorum da.)

O, PS4'ü hangi yolla Türkiye'ye sokтуğuna bağlı. Eğer biri bavuluna koyup getiriyorsa hiç problem olmuyor ama kargoyla isteteceksen astarı yüzünden pahaliya gelir. Bir de mutlaka evrensel garanti olmasını dikkat et, yoksa bir sorun olursa tekrar Fransa'ya yollamak zorunda kalırsın.

3. PS4'e öncerebileceğiniz oyunlar var mı? **Market bölümümüz bu işler için devrede! (The Last of Us Remastered.)**

4. "Killzone: Shadow Fall" adlı bir oyun var. Acaba bu oyuna inceler misiniz? **Onu yıllar, yıllar önce inceledik. Almaya pek değmez ama, söyleyeyim.**

Benim sorularım bu kadardı. Cevaplarsanız müthiş olur. Yayımlarsanız da mükemmel olur, okulda bir havam olur, elimde LEVEL'la dolanabilirim. Görüşmek üzere, hepinize kolay gelsin.

Havalı Emre diyecekler bundan sonra sana. Haydi iyisin! Görüşürüz...

Nazım Emre YILMAZ

TAKVİM MART

6 Mart

Bladestorm: Nightmare (PS3 PS4 XONE)

Screamride (X360 XONE)

Zombie Army Trilogy (PC PS4 XONE)



10 Mart

Assassin's Creed: Rogue (PC)

DmC: Definitive Edition (PS4 XONE)

Resident Evil: Revelations 2 E03 (PC PS3 PS4 X360 XONE)



19 Mart

Battlefield Hardline (PC PS3 PS4 X360 XONE)

Worlds of Magic (PC)



20 Mart

Final Fantasy Type-0 HD (PS4 XONE)

Mario Party 10 (WiiU)

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars (WiiU PSV)

Project CARS (PC PS4 XONE)

RIDE (PC PS3 PS4 X360 XONE)

The Awakened Fate Ultimatum (PS3)



24 Aralık

Grand Theft Auto V (PC)

Diger

3 Mart

Resident Evil: Revelations 2 E02 (PC PS3 PS4 X360 XONE)

4 Mart

White Night (PC PS4 XONE)

9 Mart

Shelter 2 (PC)

11 Mart

Ori and the Blind Forest (PC XONE)

17 Mart

Resident Evil: Revelations 2 E04 (PC PS3 PS4 X360 XONE)

25 Mart

Bloodborne (PS4)

27 Mart

Borderlands: The Handsome Collection (PS4 XONE)

LEGO Ninjago: Shadow of Ronin (PSV 3DS)

Toukiden: Kiwami (PS4)

Toukiden Kyoku (PSV)

30 Mart

Dead or Alive 5: Last Round (PC)

POPULAR SCIENCE MART SAYISINDA

STRES SİZİ ÖLDÜRÜYOR

- ▶ Bilim size yardımcı olabilir.
- ▶ 2015'e damga vuracak en ilginç aygıtlar.
- ▶ Modern insanın zorunluluğu: Çoklu işlem yeteneği.
- ▶ Laboratuvara yetiştirilen kumaşlar.
- ▶ Karşınızda bilim ve mühendislik dünyasının en çarpıcı görselleri: Vizzie Ödülleri.
- ▶ Cüce gezegenlerin yükselişi.
- ▶ Sandviç deyip geçmeyin.
- ▶ İyon iticiler.
- ▶ Eşyalarınız birer siber saldırına dönüşürse.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science dergisinde siz bekliyor.



MART SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

DB
DOĞAN BİRLİK DERGİ

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri







Ölümşüzlük peşinde...

Lara **Rise of the Tomb Raider**'la, bir kez daha sahnede

1 3. Yüzyıl'da, "Maly Kitezh" ve "Bolshoy Kitezh" adında iki Rus şehri varmış. Maly küçük olana verilen isimmiş, Bolshoy ise büyük olana. Prens Georgy II büyük olan şehri Svetloyar Gölü'nün biraz açığında bulmuş ve içerdeği büyük sırlar, büyük bilgiler ile bu şehri kutsal olarak işaret etmiş.

Bir gün, bir Mongol prensi Batu Han, Maly Kitezh'i işgal etmiş. Prens Georgy de ordusuyla birlikte Bolshoy Kitezh'e kaçmış. Ne var ki Batu Han'ın yılmaya ihtiyacı yokmuş ve Georgy'yi bu gizli şehrde kadar takip etmiş. İlginç bir şekilde Bolshoy Kitezh halkı kendini savunmamış bile, sadece dua etmişler. Duanın sonunda şehir Batu Han'la birlikte gölün dibine doğru batmaya başlamış; içerdeği tüm hazineler ve gizemlerle birlikte...

Sadece gönlü temiz olanlara açık

Bir efsane olarak adlandırılan Kitezh şehri, Rus sanatçılarının tablolarında da kendine yer bulan, ilginç bir hikâye. Crystal Dynamics ekibi

de yeni Tomb Raider'ı tasarlarken, daha önce pek fazla kullanılmamış bir efsaneyi konu etmek istemiş ve nihayetinde de Kitezh öyküsünü oyunları için seçmiş. Bu da Lara'yı yağmurlu ormanlardan alıp soğukkanlı ortasına, Sibiry'a'nın dağlarına götürüyor. Platonuzu ve atkinizi alın, Sibiry gerçekten soğuk olacak.

Peki, deli Lara, Kitezh'i niye bulmaya çalışıyor, Sibiry'da ne işi var? Crystal Dynamics hikâyeyi kurgularken ilk Tomb Raider'da olanları da göz ardı etmemiş. Oyunu oyananlar bilirler, Lara burada bir ölümsüze kışkırtmış ve hayatı altüst olmuştu. Böyle bir varlığın varlığına, ne mutlu Türk'üm diyene! Bir dakika, konu karıştı. Böyle bir varlık elbette ki Lara'nın aklını karıştırmış ve ölümsüzlük kavramının peşini bırakmamaya karar vermiş Lara. Bu yüzünden ki Kitezh'deki yeni bir ölümsüzlük efsanesi onun ilgisini çekiyor, bu yüzden her şeyi geride bırakıp -30 dereceye seyahat ediyor.





Vahşete çağrı

Hayır, hayır, oyun sizi vahşete çağırıyor. Jack London'in kitabına gönderme yaptırm zira 1996'daki ilk Tomb Raider'dan beri kurtlar Lara'nın peşini bırakmıyor. Yeni oyunumuz soğuk bölgelerde geçtiği için bizi karşılaşacak olan düşmanlar, hayvanlar da bu bölgeye uygun varlıklar olacak. Mesela devasa bir ayıyla karşılaşacağız daha oyunun ilk dakikasında. Bu ayı ilk aşamada yenmek mümkün olmayacak ve kaçmaya çalışacağız. Güçlenip, ekipmanlarımızı tamamlayıp ayıyla -ki kendisi bölgenin koruyucusu olarak ifade ediliyor- buluşmaya gittiğimizde de yine zorlu bir mücadele olacak fakat onu yendigimizde yepen bir şemanın da sahibi olacağız. Evet, yeni oyunda ekipman oluşturmak için bayağı bir çaba harcamamız gerekecek. Aynı Far Cry 4'te olduğu gibi, belirli bir tipte hayvanı öldürmeden bazı ekipmanların sahibi olamayacağız. Üstelik bu hayvanlar hava geçişlerine, gece - gündüz durumuna göre ortadan kaybolabilecek. Belirli bir tür kurdu bulabilmek için gece olmasını bekleyeceksiniz örneğin...

Antika

Bulmacalar... Tomb Raider'in değişmezleri olan bulmacalarla bir önceki oyunda bolca rastlamıştık. Yeni oyunda hem daha çok, hem de daha zorlu bulmacalarla karşılaşacağımız açıklanıyor. Kitezh eski bir şehir olduğu için bu defa bulmacaların tipi de bu antik şehrde göre olacak. Yapımcılar yine de zorluk seviyesini fazla abartmadıklarını söylüyorlar zira oyuncuların oyunu yarında bırakmasını istemiyorlar. Bulmaca türleri artık tek bir şey yapmanın ötesinde, birden fazla işi yapmayı gerektirecek ve o açılmayan kapıya açmak için kafa karıştırmamız istenecek. (Siz hemen YouTube'dan çözüme bakacaksınız tabii ki.) Grafiksel olarak da oyun Xbox One'a hazırlandığı için çok daha fazla detaya ev sahipliği yapıyor. Hem efektler, hem karakterlerdeki detaylar, hem de mekânlardaki dokular önceki oyuna göre çok daha iyi bir konumda. İlk aşamada Xbox 360 ve Xbox One için piyasada olması beklenen oyunun PC'ye ve PS4'e de çıkacağını düşünüyoruz ama bu, 2017'den önce gerçekleşmez gibi geliyor maalesef... ■



Oyuna İlham Veren 8 Film

Çoğu oyun firması, bir oyunu kodlamaşına, grafiklerine el atmadan önce, oyunun atmosferini hem finansörlerle anlatmak, hem de kendileri yorumlamak için bir sistem kullanıyor. Çeşitli görsellerden oluşan bir fragman olarak düşünebileceğiniz bu video, Rise of the Tomb Raider'a da hayat vermiş durumda. Bakın bakalım bu videoda hangi filmler var...

Rambo: First Blood Bölüm 2

Gizlenme, gerilla taktikleri ve savaşma stilini bu filmden getiyor.

Terminator 2: Judgement Day

Sarah Connor geleceğin bilgisine sahipti ve ona kimse inanıyordu, Lara da ölümsüz bir ruh gördü ama kimseyi inandıramıyor. İkisi de büyük bir bilgiyi omuzlarında yük olarak taşıyor.

The Edge

Bir ayıyla mücadeleyi en iyi vurgulayan filmlerden biriydi The Edge ve Rise of the Tomb Raider'in ayıyla olan savaşında da etkisi büyük.

Hanna

Soğukta, karda - buzda nasıl hayatı kalırın, bunu bize Hanna'dan iyi anlatacak film yoktur herhalde...

The Grey

Alaska'daki bir uçak kazası sonucunda, soğukta hayatı kalmaya çalışan bir grubun hayatı mücadelesi, Lara'nı ninkine bir hayli benziyor.

The Descent

Lara'nın küçük baltasını nasıl kullandığı ve mağaralardaki mücadelesi, bu filmdeki benzerlikte.

AVP: Aliens vs. Predator

Kötü bir film olmasına rağmen, Predator'in karlı bir ortamda kurbanlarını takip etmesi, bu filme de ilham kaynağı olmuş.

The Day After Tomorrow

Havanın aşırı soğuması ve insanların bu soğukta hayatı kalmaya çalışması da oyunda kullanılan atmosfer detaylarından biri.



Zor mu? Evet...

Bloodborne'a yakından bakış

Bildığınız üzere dünyada "Dark Souls" ve "Demon's Souls" adında iki başlıkta toplanan, zorluğuya ünlü iki yapımdır. Bu oyunların fanatikleri de bir hayli büyük. Ve yine bildığınız veya bilmediğiniz üzere bu ayın 25'inde, PS4'e özel olan Bloodborne nihayet piyasaya çıkıyor. "Nihayet diyorum zira oyun ertelenmişti.

Bloodborne, Dark Souls kadar kazık olacak mı, henüz bilmiyoruz ama gözlemlerimiz sonucunda oyunun belirli bir zorluğa sahip olduğunu anlamış bulunuyoruz. Gelin, bu oyunda ne oluyor bir bakalım... "Hunter" adı verilen avcılardan birinin kontrolündeyiz. İnsanların terk ettiği, herkesin birer zebaniye dönüştüğü bir ortamda yaratık peşinde koşuyor ve anlıyoruz ki tek Hunter biz değilmişiz meğer. Bu Hunter durumu, seçilen kişilerin birer savaşçı olması anlamına geliyor. Hoş... Oyunun hemen başında ölüyoruz. Evet, hayatı döndüğümüz gibi bir yaratıkla karşılaşıyor ve silahımız olmadığı için onun tarafından kurban ediliyoruz. Ne var ki

bu oyunun sonu değil, "Hunter's Dream" adındaki bölgeyle tanışmak için bir fırsat. Bir çeşit korunaklı bölge olarak adlandırılabilirceğiniz Hunter's Dream, karakterimizin gelişimiyle ilgili öğeleri içinde barındıran, ufak bir alan. Buraya ulaşmak için ya ölüyor ya da oyun alanında bulunan Messenger'ların işinlənmə noktasına gidiyoruz. Hunter's Dream bölgesinden, açtığımız diğer bölgelere de direkt işinlənməbildiğimizi görüyoruz ayrıca.

Kahramanımız bir elinde kesici bir alet, diğerinde de menzilli bir silah taşıyor, oyun boyunca da daha çok kesici olanla savaşıyor. Gördüğümüz kadarıyla oyunda bolca silah bulunacak ama silahları geliştirebildiğimiz için bir tanesinde de karar kılabilceğiz. Silahların kullanım sonucunda tamir edilmesi gerektiğini de öğrenmiş bulunuyoruz.

Peki, oyunun zorluğu nerede? Karşımıza çıkan düşmanlar, sıradan düşmanlarsa bunları birkaç vuruşta öldürübiliyoruz; hatta karakterimiz uzunca bir süre, bu

Kalkan

Oyun boyunca bolca kalkana sahip düşmanla karşılaşacağız. Ahşap kalkanlara sahip olanları tepelemek belki kolay olacak ama ileride daha iyi malzemeden yapılmış kalkanlar da karşımıza çıkacak. İşin güzel tarafıysa bizim de bir noktadan sonra bu kalkanları taşıyabilmemiz. Ateşli silahımızı taşıdığımız elimizle kullanacağımız kalkanlar bize tam kapsamlı bir koruma sağlayacak ve kalkanımız sürekli kullanırsak kırılıp yok olacak.

düşmanları o kadar kolaylıkla öldürdü ki her şey biraz sıkıcı geldi. Sıradan düşmanlarımız bir grup olduğunda veya bir yere saklandığında zorlu bir hale gelebiliyor, üçten fazlası varsa çok dikkatli olmak gerekiyor. Grup olmayan ve tek başına hareket eden düşmanların tehlikelisine de hızlı hareket edenleri ekleyebiliriz. Bunlar atlayıp kaçarak insanı sinir edecek gibi duruyor.

Oyunun zor kısmindaysa direkt olarak yarı boss ve tam zamanlı boss'lari gösterebiliriz. "Cleric Beast" adında devasa bir yaratık çıkıyor mesela oyunun ilk bölümünde; bunu yenmek için kaçma ve saldırmaya yeteneklerinizi bayağı geliştirmeniz gereklidir zira hem çok hasar veriyor bu yaratık, hem de yoğun bir sağlık puanına sahip. Tüm bu gözlemlerim sonucunda oyun hakkında birtakım şüphelerim oluştu. Özellikle mekânlar birbirine çok benziyor ve aşırı kasvetli. Bu durum bir süre sonra can sıkabilir. Ayrıca tam Devil May Cry'lik kalitede boss'lara sahip oyun ama bizim yeteneklerimiz Dante'den çok daha düşük. Sürekli vur - kaç oyunu oynamak kaç kişi isteyecek, bundan emin değilim... Belki oyunun ilerleyen kısımlarında yeteneklerimiz, silah ve ekipmanlarımız da gelişir de monotonluk kırılır. Yoksa şimdiden geçmiş olsun... ■





Finish Him!

Mortal Kombat X'e hazır mısınız?

Sadece bir ay sonra Mortal Kombat efsanesinin 10. oyunu piyasaya çıkıyor. Bir önceki oyunda serinin sevenlerini tekrar mutlu eden NetherRealm Studios, MKX'te de başarılı olacağa benziyor. Ön hazırlık olarak sizi oyunda nelerin karşılaşacağını söyle bir toparlayalım. Öncelikle karakterler... Cassie Cage, D'Vorah, Ferra/Torr ve Kotal Kahn, daha önce hiç görmemiş olduğum, bu oyuna özel olan dövüşüler. Önceki oyuna

yeni oyunda devam ediyor. Değişiklikler arasında karakterlerin üçer versiyonunun bulunması dikkat çekiyor. Bir karakterin oynanışını bayağı bir değiştiren varyasyonlar, sizi sürekli antrenman yapmaya iteceğe benziyor. Bir başka eklenmedi de MK3'te yer alan Brutality'lerin geri dönüşüyle gerçekleşiyor. "Finish Him" yazısı ekrana geldiğinde düşmanınızı onlarda tekme ve yumruk ile

Shadow", "The Lin Kuei", "Special Forces" ve "White Lotus" adındaki taraflar da bu oyundaki en büyük yeniliklerden. Oyuncu olarak bu taraflardan birini seçeceksiniz ve resmen bir takımın üyesi olacaksınız. Her kazandığınız maç bu tarafın puanını artıracak ve haftalık mücadelelerde hangi taraf kazanırsa o tarafın oyuncuları da çeşitli hediyele ödüllendirilecekler. (Oyun içi hediye tabii ki.) Oyun kesinlikle çok iyi tasarılanıyor ve büyük ihtimalle uzunca bir süre oynayacağız. Street Fighter gibi bir turnuva oyunu olma olasılığı az olsa da son derece eğlenceli bir dövüş oyunu olacağı açık... ■

Ermac, Goro, Kano, Kitana, Kung Lao, Quan Chi, Raiden, Reptile, Scorpion ve Sub-Zero.
Yani toplamda 14 karakter bulunuyor

lardan gelen karakterlerse Ermac, Goro, Kano, Kitana, Kung Lao, Quan Chi, Raiden, Reptile, Scorpion ve Sub-Zero. Yani toplamda 14 karakter bulunuyor. Söylenti olarak da Sonya, Jax, Rain ve Cyrax ekip eklenebilir. 14 karakter bakınca bir hayli az gözüküyor aslında bakarsanız. Bunun nedeni de oyunun DLC'lerle beslenecek olmasından başkası değil. Oynamışta bizi bir önceki oyundan pek farklı bir şey beklemiyor. Yine kombolar, özel hareketler, rakibimizin röntgen görüntüleriley bezeli X-ray hareketleri ve Fatality'ler aynen oyundaki yerini koruyor. Dövüşlerin gerçekleştiği bölümlerde, çevre elemanlarını kullanabilme durumu da

sarsıp sonra patlattığımız Brutality'ler, bakanın nasıl bir görsellikle sunulacak bize... Oyunda çizgisel olmayan ve önceki oyuna göre çok daha iyi tasarlanmış bir hikâye modu bulunacak. Bunun yanında sıralı 1v1 modu, King of the Hill, Survivor ve Test Your Luck oyun tipleri de oyundaki yerini alacak. Önceki oyunun Challenge Tower'ını andıran Living Towers, Challenge Tower'dan farklı olarak günlük olarak değişen görevlerle bizi karşılaşacak ve bu sayede oyunu her gün oynamak isteyeceğiz. "Black Dragon", "The Brotherhood of

Koleksiyoncu

İki tane farklı koleksiyon sürümüne sahip olacak MKX. Bnlardan bir tanesi sıradan, daha ucuz olan Kollektor's Edition, diğeri ise Kollektor's Edition by Coarse. Coarse olan Türkiye sınırlarına girer mi, bilmiyoruz ama bunun içerisinde Scorpion'in Batman'e benzendiği, inanılmaz güzel bir figür bulunuyor. Normal koleksiyon sürümündeyse yine bir Scorpion figürü var ve buna ek olarak MK çizgi romanının ilk sayısı, metal kutu, oyun içi bonus içerik ve ne işe yaradığını anlayamadığımız bir metal kart bulunuyor.



Warhammer'ı fareler bastı!

Vermintide sizi fare avına davet ediyor

Bayağı uzunca bir süredir online oyun piyasasını MMO ve karşılıklı mücadeleyi benimsemiş FPS/TPS oyunlarının kontrol ettiğini farkında misiniz? Herkes Call of Duty'de birbirinin peşinden koşarken, ben "Neden birleşip akıllı bir yapay zekâya karşı savaşmıyoruz?" diye düşünüp durdum, nihayet piyasa da kendine geldi.

Bir İsveç firması olan ve War of the Roses, Lead and Gold ve Krater gibi adını duymadığımız oyunları hazırlayan Fatshark tarafından, yaklaşık iki yıldır hazırlıkları sürdürülen Vermintide, dört kişilik bir ekibin, "Skaven" adındaki korkunç fareirkini durdurmeye çalışmasını

konu ediyor. Magnus Kulesi'nin tepesinden, Under Empire'in lağımlarına kadar her yeri işgal etmiş olan Skaven'a dur diyecek olan da bizden başkası değil.

Ancak Warhammer'ın fantastik dünyası hakkında bilgi sahibi olanlara tanık gelecek olan isimlerle bezeli olması beklenen Vermintide, beş farklı karakterden birini seçmemize olanak taniyacak. Bu beş karakterin her birinin, birbirinden farklı birer oynanışa, farklı özelliklere ve zayıflıklara sahip olacağı belirtildikten sonra karakterler hakkında daha fazla bilgi verilmeyip maalesef. (Oyunun sitesinde karartılmış olarak beş karakteri görebilirsiniz; bir tanesi Cüce

ırkından, diğeri de Bloodborne'dan, çok belli...) Bu oyunu tam olarak neyin özel kılacagini soracak olursanız da size yapımcıların cevabını vereyim: Yakın dövüş. Evet, Vermintide genel olarak yakın dövüşte savaşmamızı isteyecek. Firma uzunca süredir bu mekanik üzerinde çalıştığı için sanıyorum ki hayal kırıklığına uğramayacağınız ama tabii ki konuşmak için henüz erken.

PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanmakta olan oyunun çıkış tarihi 2015'in ikinci yarısı olarak belirtiliyor. Bakalım Evolve'un, çeşit çeşit MOBA'nın ve FPS'nin dolandığı online arenada Vermintide tutunabilecek mi... ■

Küçük, siyah balonculular...

Badland, iOS'tan sonra PC'de ve konsollarda!

Sımdı bir iOS cihaza sahip değilseniz niz veya eşiniz iPad'inde sürekli müşterilerine yemek yapması gereken bir oyunun başında olup da size iPad'ini koklatmıyorsa bazı Apple oyunlarından da bihaber kalmanız kuvvetle muhtemel. 2013 yılında esip kopan Badland de bu şekilde gözümden kaçmış ama yapımcı firmadan kaçmamış; Frogmind, oyunun başarısının son derece farkında olacak ki Badland'i PC'ye ve konsollara uyarlıyor.

"Badland: Game of the Year Edition" olarak adlandırılan oyunda birtakım siyah yaratıkları kontrol ediyoruz. Bunlar çoğaları da, azaları da ama sayılarının birden aza düşmemesi gerekiyor. Ekranın solundan sağına doğru otomatik olarak ilerleyen yaratıklarımız binlerce farklı engelle karşılaşıyor ve onların bu engellerin üstesinden gelmelerini biz sağlıyoruz.

Oyunun bu yeni sürümü toplamda 100 tane tek kişilik bölüm, 100 tane co-op bölüm ve 27 tane de multiplayer harita ile birlikte geliyor. Ayrıca oyunun tüm görselliği de gözden geçirilmiş durumda; fragmanı izlerseniz, oyunun nasıl güzel gözüküğünü direkt anlayacaksınız.

Tabii ki Frogmind küçük bir firma ve büyük bir işin altına giriyor. Onlara da bu yolda Fez, Bastion gibi oyunlarda çalışmış Blitworks ve Trine'in yaratıcısı Frozenbyte yardım ediyor.

PC, PS3, PS4, Xbox One, Wii U, PS Vita, Mac ve Linux için hazırlanmakta olan oyun en keyifli PS Vita'da olacaktır diye düşünüyorum zira bu tip oyunları ekran karşısında oynamak yerine, aklınıza estiği yerde, bir bölüm geçmecesine oynamak çok daha keyifli oluyor.

Badland: Game of the Year Edition ilkbahar aylarında piyasada... ■





Kickstarter'da bir JRPG

Büyü, mekanik canavarlar ve fazlası **Edge of Eternity**'de

Eğectığımız ay Kickstarter'da yeni bir oyun bağış toplamak üzere yerini aldı ve kısa sürede fonlandı. Bu oyuncunun adı da Edge of Eternity şeklinde cereyan etti. Oyun konzept aşamasını çoktan geçtiğinden ve hatta oynamabilen bir halde olduğundan ötürü de hızla istediği parayı topladı saniyoruz ki.

İyi bir harmoni içinde yaşayan üçırkin kökünü kazımak üzere uzaydan gelen yaratıklara karşı verilen savaşın konu edildiği Edge of Eternity, bu medeniyetlerin bir hastalığa kapılmasını ve canlıların %50 oranında mekanikleşmesini anlatıyor. Yani oyunda devasa bir Kraken gördüğünüzde bunun üzerindeki alüminyumlu, paslanmaz çeliği de sorgulamayacağız.

Sıkı birer Final Fantasy fanatığı olduklarını belli eden oyuncunun yapımcıları, Edge of Eternity'yi tam bir JRPG olarak tasarlıyorlar. Oyunda dilersek sıra tabanlı savaş sistemini kullan-

cağız, dilersek de "ATB" adındaki, FFXIII'te yer alan sistemi. (ATB daha iyi gidiyor bu devirde.)

Karakterlerimiz elbette ki seviye atlayacak fakat yapımı ekip, silahlara da büyük önem veriyor. Karakterimizden bağımsız olarak silahları da seviye atlayacağını bildiriyor ve çeşitli taşlarla silahlarımızı güçlendirebileceğimizi belirtiyorlar.

Tamamıyla özgür olacağım oyunda hikâye de çizgisel olarak ilerlemeyecek. Aldığımız görevleri yapma şeklimize, aralarında verdigimiz kararlara göre hikâyede değişimler olacağı belirtiliyor.

Tüm bu vaatler iyi, hoş fakat oyunun fragmanı bana maalesef pek de iç açıcı gelmedi. Şu aşamada geçmişten gelen bir JRPG'den farksız gözüüyor, oyunu bu fragmanı görüp de fonlayanların düşüncesini pek anlayamadım açıkçası. Hele ki ortada Dragon Age, The Witcher gibi gerçekler varken Edge of Eternity'nin tutunmak için daha çok çalışması gerekiyor. ■



Japon-anime-oyun, heyecanınızın mı?

Stil sahibi **Persona 5**, JRPG fanatiklerinin istahını kabartıyor

Persona serisi uzun süredir piyasada olan bir JRPG. İlk oyuncuları her ne kadar kısıtlı bir kitle tarafından sevilmiş ve oynanmış olsa da dördüncü oyun dünya çapında büyük bir beğenii topladı, oyunun çıkmayan sürümү kalmadı. En son bu JRPG oyundaki karakterler üzerine yapılan iki tane de dövüş oyunu piyasaya sürdü. Persona 4'ün bu kadar beğenilmesi elbette ki Atlus'un bir devam oyunu hazırlamaya itecekmiş ve Persona 5'in adam gibi ilk bilgilerine geçtiğimiz ay kavuştuk. Yeni oyunda yine "Persona" adındaki, güçlü, ruhani varlıklar kontrol edebilen liseli gençler başrolde. Asıl karakterimiz de gözlükü, sessiz ama içten içe gayet güçlü bir delikanlı. Ona, hikâyede

önemli bir yere sahip olan siyah ve büyükçe bir kedi eşlik ediyor. Ayrıca iki tane daha liseli gencin kadrajda olduğunu görüyoruz. Oyunda büyük ihtimalle çok fazla kontrol edilebilir karakter olmayacağı zira Persona 4'te karakterlerden çok, farklı Persona'larla isimizi hallediyorduk. Bu üç gencin ortak yanısıra ailelerinden uzunca bir süredir bihaber olmaları ve köklerini bilmemeleri. Ana karakterimizin asıl Persona'sının adı Arsene. Evet, Fransız hırsız Arsene Lupin'e gönderme yapılarak hazırlanmış bir Persona ve zaten asıl gücü de hırsızlık. Bu Persona sayesinde karakterimiz, diğer karakterlerin giremediği yerlere girebilecek. Savaşlar yine sıra tabanlı olacak fakat

fragmandan gördüğümüz kadarıyla bu defa efektlerde bir patlama var ve sanki her şey gerçek zamanda oluyor gibi büyük bir aksiyon söz konusu.

Persona'larımızaглядirmek, savaşmak dışında iş yapmamıza olanak tanıyan sosyal bağlar da yeni oyunda yer alacak. Böylece tenefüs arasında, okuldan sonra çeşitli aktivitelere katılabileceğiz.

Rastgele oluşturulan zindanlara ek olarak hikâyeye bağlı, tasarımına daha özenli olan mekânları da göreceğimiz oyundan grafiksel olarak gerçek bir anime tadında.

Bu yıl PS3 ve PS4 için piyasada olması beklenen oyunu tüm animeciler, JRPG'ciler radarına almalı. ■



THE HOUSE OF WOLVES

A NEW FALLEN WARLORD RISES

The Queen's Fallen have purchased their freedom with Awoken blood. Hunt down the traitors and your debt to the Queen will be paid.

- New Awoken storyline plus an exclusive Raid
- 3 new Crucible maps & a new Fallen Strike
- Hundreds of new weapons, armor & gear

Purchase Cancel

Daha fazla Destiny!

Eklenti paketi bekleyenlere, **House of Wolves**

Destiny öyle bir oyun ki beğenmediğinizi sanıp başında saatlerinizi geçirebiliyorsunuz. Düşünün ki Diablo III fakat başarılı olmak için gerçek birtakım çalışması ve nişan alma becerisi gereksin... İlk çıktığında çok beğenilmeyen ama bir süre sonra internet sitelerinin puanlarını yükseltmesine neden olan Destiny, şu vakte kadar grafiğini iyi korudu ve ikinci DLC paketiyle oyuncuları daha da mutlu etmeyi planlıyor.

İnternete sızan veya sizdirilen bilgilere göre yeni eklenti paketinin adı House of Wolves ve 19 Mayıs'ta çevrimiçi olması bekleniyor.

Pakette yeni hikâye görevleri, yeni bir Raid, üç tane multiplayer haritası ve sonunda kocaman bir boss'la mücadele ettiğimiz, yeni bir Strike görevi bulunuyor. Yüzlerce yeni silah, zırh ve ekipmanın da bu pakette yer alacağı söyleniyor. Raid görevinin, şu an için girilmesi mümkün olmayan Reef bölgesinde gececeği de açıklanan bilgiler arasında. İnternette yayımlanan bu bilgilerin ardından bir Bungie sorumlusu, bu bilgilerin kısmen doğru olduğunu kabul etti fakat her şeyin, her an değişimeyeceğini de söyledi. (İnadına değiştirirler.)

Bu DLC paketinin dışında, Eylül ayında üçüncü bir paketin geleceği bilgisi de paylaşıldı.

"Plague of Darkness" adını taşıması planlanan paketin en büyük özelliği, şu ana kadar Destiny için yayımlanmış en büyük DLC olacak olması. Activision'in ve Bungie'nin finansal durumla ilgili yorumları arasında da Destiny'nin 2014'ten sonra yeniden para kazanmaya başlayacağı bilgisi bulunuyor. Yayımlanacak olan DLC'ler firmalara -durağan giden satışların aksine- yeni kaynaklar sağlayacak.

Eğer hala Destiny'le zaman geçiriyorsanız, bu DLC'ler keyfinizi yerinize getirecektir... ■

Talihsiz bir kaza...

Perili evde hayatı kalma mücadelesi, **White Night**'ta

Yıl 1938. Amerika birkaç yıl sonra büyük bir savaşın içinde olacağını bilmiyor, zaten umurunda da değil. Uzun pardösülerin, fötr şapkaların moda olduğu 1930'larda, kahramanımız bir arabaya biniyor. O araba ki ileride karşılaşacağı felaketin seyahat bilet... Arabaya biniyor, karanlık yollarda ilerlerken bir kadın çıkarıyor karşısına ve duramayıp ona çarpiyor. Artık dalgınlık tan mı, başka bir şeyden mi, bilmiyoruz, kötü bir kaza yapıyor karakterimiz. İnip baktığında kadının ölüp öldürdüğünü bile bilmiyor ve terk edilmiş bir eve sıçrıyor. Ne oluyorsa da ondan sonra oluyor... Meğer kahramanımızın sıçındığı ev, hayaletlerin işgal ettiği bir evmiş. (Tek bir hayalet de olabilir.) Bu evden derhal niye çıkmadığını da henüz bilemediğimiz isimsiz kahraman, bir şekilde hayatı kalma mücadelesi içine giriyor, olaylar gelişiyor.

Daha önce elbette ki sayısız "survival horror" türünde oyun gördük ama White Night'i onlardan ayıran çok büyük bir özelliği var: Görsellilik. Oyun tamamıyla siyah - beyaz bir görüntüde hazırlanıyor ve gördüğümüz kadlarıyla oyuna renk katan tek öğe de ateş. Turuncu renkteki alevler hem etrafi aydınlatıyor, hem de oyunda ışımıza yarıyor. Çoğu yerin karanlık olduğu oyunda, alevler dışında bize yardımcı olan yegâne eşyamız da el fenerimiz olacak. El feneriyle gezdiğimiz her yeri aydınlatmaya çalışacağız ama bundan daha kötüsü, o aydınlattığımız yerlerde bizi bekleyen hayaletlerin varlığı...

Bizi korkutup korkutmayağını bu ay içinde öğreneceğimiz oyun PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanmaktadır. Düşük fiyatıyla da dikkat çeken oyunun fragmanını mutlaka izleyin; emin olun oyunu denemek isteyeciksiniz... ■





SON DAKİKA!

Dragon's Dogma'yi kaçınız oynadı? Oyunu bir şekilde çok beğenenler Japonya'ya taşınlılar zira 100'er kişinin aynı oyunda bulunabileceği Dragon's Dogma Online PC, PS3 ve PS4 için yakında piyasaya çıkacak.

Akıllı telefonlara yeni bir Sonic oyunu, Sonic Runners geliyor. Kahramanımızın otomatik olarak koşacağı, bizim onları sadece zıplayacağımız oyun iOS ve Android için hazırlanıyor.

Battlefield: Bad Company 2, Battlefield 3 veya Battlefield 4 oyunlarından birine sahip olanlar, Battlefield: Hardline'i satın aldıklarında "Veteran Pack" adındaki, birkaç tane güçlendirici barındıran pakete bedava sahip olabilecekler.

Bu ayın 20'sinde piyasada olması beklenen Project Cars, 2 Nisan'a ertelendi.

Bir söyletiye göre PS4 ve Xbox One için yeni bir Rock Band oyunu hazırlık aşamasında. Bu olasılık var olan enstrümanlarınızı da kullanabileceğimiz söyleniyor.

PS4'ün tanıtımı yapılmırken ortaya çıkan "Deep Down" adındaki free-to-play online aksiyon oyununun ortadan uzun süredir kaybolmasının sonucunda, yapımın farkı bir şekilde büründüğü ama hala yaşamakta olduğu açıklandı.

Darksiders 2'yi çıktığı zaman oynamadısanız ve bir PS4 sahibiyseniz, bu yılın herhangi bir zamanı piyasaya çıkacak olan Darksiders 2: Definitive Edition'i beklemeye başlayabilirsiniz.

The Lost Vikings'i hatırlar mısınız? Üç tane Viking'i kontrol ederek ilerlemeye çalıştığımız bir bulmaca / platform oyunuydu. İşte bu üçlü artık Heroes of the Storm'un bir parçası. Üçü de ayrı ayrı kontrol edilen bu kahramanların oynanış zorluğu da Very Hard olarak belirlendi.

Bethesda bir ilke imza atarak 14 Haziran'da gerçekleşecek olan E3'e katılacağını açıkladı. Büyük bir oyunun duyurusu mu geliyor dersiniz? (Öhö, Fallout 4, ööhö.)

Evolve benzeri, enteresan bir online RPG üzerinde çalışan BioWare, bu oyunun (Shadow Realms) iptal edildiğini açıkladı.

FFV'e çok进入an bir ekleniyor: Kedi ve köpek kontrolü. Çeşitli bölgelerde bir kedinin ve köpeğin kontrolünü ele alabileceğimiz gösterildi ama bunlarla saniyoruz ki sadece gizli yerleri bulacak, savaşlara katılmayacağız.



Nerede o görkemli günler...

300'e yakın çalışan **Sega**'ya veda ediyor

Sega bir ara oyun konsolu piyasasının en önemli isimlerinden bir tanesiydi. Nintendo ile kapıştırdı ve eğer doğru hamleleri yapabilseydi Dreamcast ile konsol piyasasında var olmaya devam edebilirdi. Olmadı, olamadı ve Sega konsol üretiminin elini ayağını çekti, sadece oyun yayını ve yapımına yöneldi. Uzunca bir süredir bu alanda hareket eden Sega, maalesef pek de başarılı bir profil çizmiyor zira ne yarımçıraq oyunlar cebine para sokuyor, ne de Sonic lisansı artık istediği ölçüde para

getiriyor. Bu finansal çöküşten ilk olarak Sega of America etkilemiş durumda. San Francisco'dan, California'nın güneyine taşınan firma, bu sırada 300'e yakın çalışanını da işten çıkaracak ve siz bu yazıyı okurken bu işlem tamamlanmış olmalı. "Gönüllü emeklilik" olarak adlandırdıkları bu iş birçok kişinin hayatını kötü anlamada etkileyecik ve sanıyorum ki bu, Sega'nın tek işten çıkartma işi olmayacağı... Geçmişin ünlü, zengin firmasının bu durumlara gelmesi insanı gerçekten üzüyor... ■

Eskiler, yeniden aramızda

Q*Bert'i özleyenler buraya!

Zamanında Amstrad sahibiydim ki bu bilgisayar ancak tarih kitaplarında okuduğunuzu düşünüyorum. Amstrad, yesilin tonlarında görüntü veren bir ekrana sahipti ama bu bilgisayarda oynamadığım oyun kalmamıştı. Buların bir tanesi de "Q*Bert" adındaki, bulmaca - platform karışımı olan oyundu. Geçtiğimiz

yaz Steam'de "reboot" sürümü yayına giren bu oyunu belki oynamışsınız bile fakat eğer oynamadısanız, Q*Bert Rebooted'in PlayStation sistemlerine geldiğini bilmelisiniz. Artık altigen platformlar üzerinde zıplattığımız garip yaratığımız, PS sistemlerine özel olarak daha fazla bölümde, daha fazla power-up ile ve daha fazla düşmanla mücadele etmeye çalışacak, tüm altigenlerin üzerine bir kez geldiğinde bölümü tamamlayarak rahata erecek. Altigenlerden hoşlanmayanlar için oyunun orijinal hali de pakette yer alacak. Açılış ekranında Classic mi, Reboot mu, hangi sürümü istediğiniz seçip oyunu da seçtiğiniz tipe göre, farklı grafiklerde oynayacaksınız. 30 yıldır eskimeyi bilmeyen bu oyunu -emin olun- bir kez denedikten sonra bırakmanız zor olacak... ■



| CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK INTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

CHIP

MART 2015 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:19 • 7.90 TL

- MODULAR
- SUNUCULAR
- WORLD EDIT ATÖLYESİ

MINECRAFT'İ HACK'LEYİN

MINECRAFT'IN TÜM SİRLERİNİ KEŞFEDİN

iOS
Android

YENİSİNİ ALmadan ÖncE BU SORUNLARI ÇÖZÜN
+ YETERSİZ HAFIZA + UZUN ŞARJ SÜRESİ + İNATÇI UYGULAMALAR

Eski telefonunuza bir şans tanıyın

Eski akıllı telefonunuza daha hızlı ve kararlı hale getirmenin yollarını açıyoruz!

PC toplayanlar: sizleri unutmadık

İhtiyaçlarınızına uygun PC'yi adım adım toplayın: Uygun fiyatlı, orta segment ve oyun PC'si için en ideal bileşenler



TEST **En iyi güvenlik yazılımları testte**

Bilgisayarınızı emanet etmek için en iyi seçenekler

Mükemmel ev ağı

Cekmeyen kablosuz ağlar sizi canınızdan bezdirmesin. Adım adım tüm sorunları çözün

Barcode: 9781310044059
www.CHIP.COM.TR

2. EL SATIŞTA DİKKAT
Mobil cihazınızı satmadan önce kişisel bilgilerinizi güvenli silmenin yolları

REKLAMSIZ INTERNET
Adım adım, istenmeyen reklamları ve uygulamaları bilgisayarınızdan temizleyin

TAM 15 SAYFA İPUCU >>
Windows, Office, Donanım, Fotoğraf, Mobil, Sosyal Ağ için onlara pratik çözüm

EN İYİ GÜVENLİK YAZILIMLARI

MART sayısında kaçırmaYIN!

İLK BAKIŞ



Just Cause 3

Gökyüzünde özgürce süzülmeye hazır!

Sayfa 28



Medieval Engineers

Uzaydaki isimizi bitirdik de
sira ortacağa mi geldi?

Sayfa 30



Rise of Incarnates

Bandai Namco'dan ücretsiz
bir 2v2 savaş denemesi

Sayfa 31



Darkest Dungeon

En karanlık zindanlarda
eğlenceli bir mücadele

Sayfa 32



Yapım Avalanche Studios Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon Platform PC, PS4, Xbox One
Çıkış Tarihi 2015'in son çeyreği Web www.justcause.com

Just Cause 3

Beni yerde arama...

Far Cry 4'lerimizi bitirdik mi? O zaman yeni bir "Far Cry"imsi oyun beklemeye başlayabiliriz. Gerçi Just Cause hiçbir zaman Far Cry olmak için çabalamadı bana sorarsanız lakin şu an baktığında iki oyun arasında büyük benzerlikler görüyorum. Just Cause'da elbette ki bir Grand Theft Auto esintisi de var ve

oyundaki "paraşütle gezinme" özelliği öyle bir noktada ki yere inmek istemedik, üçüncü oyunda da bunu istemeyeceğiz. Bu yılın sonunda bizi ekran başına kilitleyecek oyun, Just Cause 3'ten başkası değil...

■ Tuna Şentuna



Olaya direkt aksiyonla girelim istedim. Bu oyundaki temel amaç ortalığı kaosa boymak. Bir varil mi gördün? Patlat. Bir düşman mı gördün? Tepesine bin... Oyunda yapabileceklerinizin sınır yok ve bu sefer her şeyi yeni nesil farkıyla yaşayacağız.

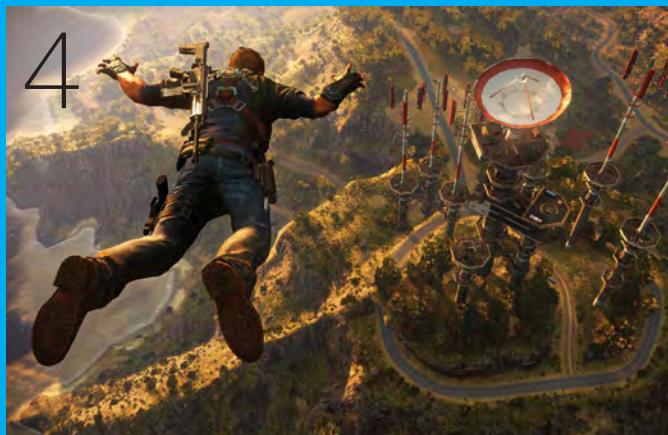


Yükseklik bu oyunda asla problem değil. Kahramanımız Rico Rodriguez her zaman açıp kapatabildiği, şahane bir paraşüte sahip. Bu paraşüt ve her türlü yüzeye tutunabilen kancalar ile tüm haritayı süzülerek gezebilmeniz mümkün olacak.



3

Paraşüt önceki oyunun güzelliğiydi, burada paraşüte ek olarak wing suit'imiz de var. Ve evet, o da aynen paraşüt gibi istediğimiz zaman açılıp kapanıyor. Wingsuit paraşüte göre çok daha hızlı hareket etmemizi sağlıyor ve dilediğimiz zaman ikisi arasında geçiş yapabiliyoruz.



4

Yine birçok kontrol noktasını ele geçirmeye çalışacağımız oyunda bunu nasıl yapacağımıza kendimiz karar verebileceğiz. Havadan mı saldıracıız, bir tank kaçırıp girişten mi dalacağız, bunun seçimi bizde olacak.



5

Oyunla ilgili bir adet rahatsız edici nokta var ki o da konunun bir önceki oyuna fazlasıyla benzemesi. Önceki oyunda psikopat bir diktatöru durdurmaya çalışıyorduk, burada da pek farklı bir şey yapmayacağa benziyor...



6

Birçok aracı kullanmamıza da izin verilecek oyunda. Tank dedik, bunu savaş uçağı izleyeceğiz ve bir uçağı kaçırmak için de yine pek işe yarar kancalarımızı kullanabileceğiz. Bir uçakla bir üssü dağıtmak eğlenceli olacağa benziyor.



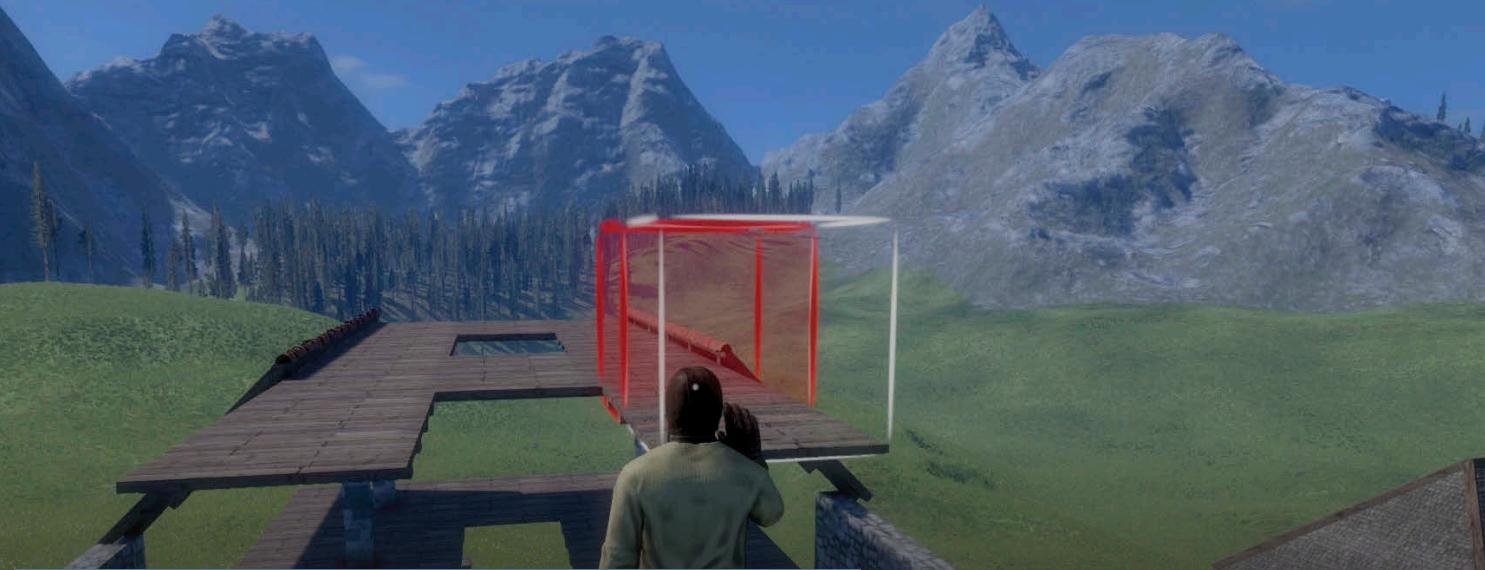
7

Bir arabanın üstüne çökmenin anlamı nedir, onu şu an kestiremiyoruz ama oyundaki araç kontrollerinde eski Burnout çalışanları görev aldığı için paraşütü, wingsuit'i bırakıp araba kullanmak da isteyebileceğiz. Bu havadaki hiç de fena dejilmiş örneğin...



8

Bir şeyleri birbirine bağlama mekanizmasının da geliştirildiği ve artık birkaç nesneyi birbirine takarak enteresan, sapan sistemi silahlar ortaya çıkarabileceğimiz oyunu şimdiden sabırsızlıkla beklemeye başlayabilirsiniz.



**Yapım Keen Software House Dağıtım Keen Software House Tür Simülasyon, Strateji
Platform PC Web www.medievalengineers.com Çıkış Tarihi Belli Değil**

Medieval Engineers

Orta Çağ'a hoş geldiniz!

Günümüzün RPG dünyasını baştan aşağıyla oluşturan yegâne dönemdir Orta Çağ Avrupası. Taş kaleler, ahşap evler, şövalyeler, süvariler, krallar, kralıcıeler... Hepsinin içerisinde serpiştirilen Kuzey Mitolojisi, biraz da folklor hikâyeleri ve tüm bunları daha da inanılmaz hale getiren büyülük! Gerçekten bu kadar basit mi? Tabii ki değil ama aslında basit olmayan şey Orta Çağ Avrupası'nın kendisi değil mi en sevdigim okur? Peki, bu dönemdeki oyunlarla hiçbir neşir olan sen, işi biraz daha "gerçeğe" yaklaştırmak ister misin?

Orta Çağ büyüsü

Uzun bir dönemde yayılır Orta Çağ ve Rönesans'ın akabinde ortaya çıkan eserlerin arasından göz kirpar bize. Bu çağın mimarisi, hem öncesini, hem de sonrası etkiler, bir

görülen bir yapıyı da üzerinde barındırıyor. Vortex temelli oyunlarda sadece karakterimiz değil, harita üzerinde de fazlaıyla rahatız. Yüzey şekillerini baştan aşağı değiştirebiliyor, sonu gelmez çukurlardan, dev dağlara kadar birçok fantastik iş yapabiliyoruz. Renklerde de oynayabiliyor olmak kabası! Tüm bu rahatlığın sebebiye keyfimize göre binalar inşa etmek. Ana materyal olarak taş ve tahta kullandığımız oyun, bize envaçış ve şekilde inşa malzemesi sunuyor. Tek yapmamız gereken, bu malzemeleri bir araya getirerek inşaat işine girmek. İlk bakişa birinci şahıs kamera açısından oynanıyor gibi duran oyunda çok fazla kamera açısı bulunuyor ki bu sayede hem yapı, hem de izleme aşamasında farklı tatlar yaşayabiliyoruz.

Medieval Engineers'in sunduğu en büyük

yıkım cihazları yapabilmek isten bile değil. Ayrıca eldeki malzemelerle bir çark yaparsak, bu çarkın direkt olarak oyuna etkilerini görebiliyoruz. Yaptığımız binalar üzerindeki ağırlık merkezlerini de tek tuşla görebiliyor, elimize aldığımız fırlatılabilir güllerle dev yıkımlar izleyebiliyoruz.

Anlayacağınız biz yaptığımız sürece hemen her şey hayat buluyor! Kabul ediyorum, bina işini biraz büyük çapa çıkardığımız zaman çok uzun zaman harcamak gerekiyor ama Medieval Engineers bunu da düşünmüştür ve yapılan binayı kopyalayıp aynısını başka bir yere yapıştırabilme mümkün kılarak oyuna büyük rahatlık getirmiştir. Özellikle belli temelleri attıktan sonra onları kopyala & yapıştır yoluya kullanabilmek harika! Tabii ki oyuna daha çok bina parçası eklenmesi gerekiyor ama durun, henüz oyun piyasaya çıkmadı ve erken erişim sürecinde. Eminim her şey tamamlandıği zaman çok daha fazla parçanın olduğu bir Medieval Engineers ile karşı karşıya kalacağız.

■ Ertuğrul Süngü

Medieval Engineers'in sunduğu en büyük rahatlaklığını şüphesiz ki uçabilmek. Kulağa komik gelebilir ama devasa bir binayı her açıdan görmeden inşa etmek inanın imkânsız olurdu

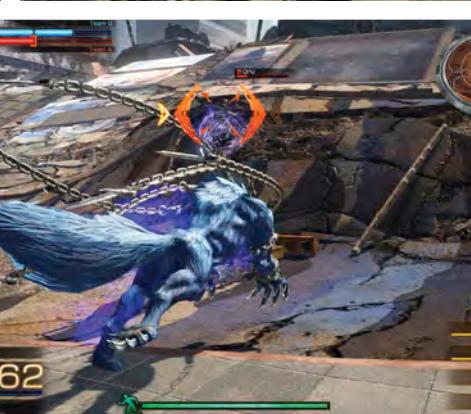
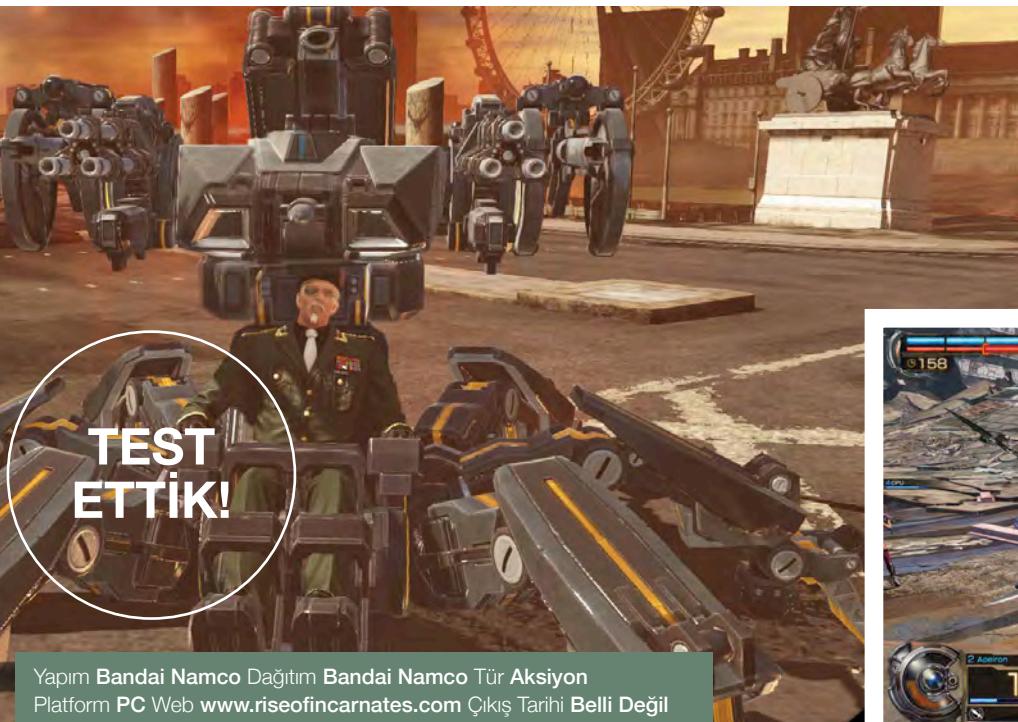
noktada her şeyin ortasındadır. Günümüzde halen birçok örneği olan Orta Çağ mimarisi, Medieval Engineers ile gerçek oluyor! Yok yahu, mimari devrim falan yaşamıyor. Daha ziyade bu oyunda Orta Çağ temali evler inşa ediyor ve yıkıyoruz. Aslında "ev" demek çok yanlış oldu çünkü inşa edebilecek bina sayısı çok fazla. Tek gerekli olan şey biraz hayal gücü, biraz da mantık!

Medieval Engineers temelde "sandbox" bir oyun, yani yapılacak işlerde serbestiz ama o aynı zamanda "vortex based" denilen ve nadir

rahatlaklığını şüphesiz ki uçabilmek. Kulağa komik gelebilir ama devasa bir binayı her açıdan görmeden inşa etmek inanın imkânsız olurdu. Karakterimizi havada uçarken kontrol etmek çok keyifli olduğu gibi, bir inşaat programından ziyade oyun oynadığımızı da bu sayede unutuyoruz.

Binalar doğru yapılmadıkları takdirde hemen olmasa da zamanla yıkılabilir. Adamlar dinamik fizik motoru konusunda iddialılar. Ayrıca dönemin mekanik cihazlarını da yapmak mümkün! Bir mancınık ya da daha büyük





Yapım Bandai Namco Dağıtım Bandai Namco Tür Aksiyon
Platform PC Web www.riseofincarnates.com Çıkış Tarihi Belli Değil

Rise of Incarnates

Bandai Namco'dan kötü bir hamle

Gün geçmiyor ki yeni bir dövüş oyunu ekranlarımıza düşsün... Hayır, böyle bir durum yok, hatta dövüş oyunları -uzmanlaşmak zaman istediği için- artık en az tercih edilen oyun türleri arasında. Tekken ve Soulcalibur gibi isimlerle adını duyuran Bandai Namco'dan gelen yeni bir oyuna da otomatik olarak bu sınıfa koyduk ama gördüğümüz şey başka bir şeyi işaret ediyordu: Sıkıntı. Bir dövüş oyunu gibi duran, tamamıyla üç boyutlu bir arenada birbirini öldürmeye çalışan, enteresan güçlere sahip insanları konu eden Rise of Incarnates, bir çeşit online aksiyon oyunu aslında. Karakterinizi seçiyor, bir başka kişiyle takım oluyor ve yine iki kişilik bir takıma karşı savaşıyorsunuz, olay bundan ibaret. Oyun dinamikleri iyi olsa bu çeşitte bir kurguya kimse itiraz etmez ama oyundaki yavanlık, ta Dreamcast zamanında gördüğümüz oyunları anımsatıyor. Yani Bandai Namco, kendini geçmişten alamamış maalesef.

Şu an için toplamda dokuz karakterden birini kullanabiliyoruz. Mephistopheles, Tekken'deki Paul'ü andıran ve oyundaki en dengeli karakterlerden biri. Ona daha ağır hareket eden ama oynaması kolay Ares eşlik ediyor. Aynı şekilde Lilith ile oynamak da kolay fakat kendisi biraz güçsüz. Geriye kalan karakterler arasında kocaman bir tirpan taşıyan, deli doktor Grim Reaper, bir mech'in içinde savaşan Odin, Misir temalı büyüler kullanan Ra ve mistik bir kurda dönüşebilen Fenrir gibi karakterler eşlik ediyor.

Karakter tasarımları ve karakterlerin özel güçleri hiç de fena tasarlanmamış asılana bakarsınız.

Burada bir Bandai Namco özeni olduğunu görmek

mümkün. Ne var ki oynanış sıkıcı ve durağan. Her karakterin iki farklı çeşitte temel saldırısı var. Buna sınırlı sayıda kullanılabilen özel saldırılar ve sizi çok güçlü hale getiren Awakening modu eşlik ediyor. Normalde temel saldırıların bir Devil May Cry kalitesinde ve hatta daha iyisi olması gereklidir ama buradaki görüntü ve his bizi eskinin oyuna göreüyor. Onlar zamanında eğlenceliydi ama artık değil... Kombo imkânları neredeyse yok gibi. Yapay zekâ rezalet bir halde ve bilgisayara karşı oynamak yerine oyunu rastgele kişilerle oynamak için illa ki bir Circle'a girmeniz gerekiyor. Circle, çeşitli oyuncuların kurduğu, az sayıda insan barındıran gruplar. Bunlara kabul edildikten sonra oradaki insanlarla oyunu oynayabiliyorsunuz ama bir Heroes of the Storm gibi X insanlarla oyunu oynamaya olasılığınız yok.

Şu an için bedava oynanabilen oyunun ne formata bürüneceğini şu an bilmiyorum ama oyun içinde bolca mikro ödeme var. Yeni karakterler, karakterlerre eşyalar ve yeni görüntüler parayla satılıyor. Karakterinize ekstradan güçler sağlayacak bir küp sistemi de oyunda yer alıyor. Burada kullanımı bitmiş güçleri bir başka güçle birleştirip yeniden kullanıma sokabiliyorsunuz ama bunu yapmak zaman istiyor. Tabii ki para öderseniz bu işi de kısa sürede halledebiliyorsunuz.

Nihayetinde bu oyun olmamış arkadaşlar. Benim gibi biri bile beğenmediye başka insanların beğenmesi iyice güç hale geliyor. Bandai Namco keşke oyunun planını yaparken daha çok düşünseymış, daha çok danışmayış. Fakat yapmamış...

■ Tuna Şentuna

Çizgi Roman

Oyunun bir hikâye bölümü olmadığından, oyundaki karakterleri yakından tanımak ve neler olup bittiğini anlamak için oyuncu sitesine girip çizgi romanları okuyabilirsiniz. Emin olun çizgi romanlar, oyundan çok daha eğlenceli...

**TEST
ETTİK!**



Yapım Red Hook Studios Dağıtım Red Hook Studios Tür RPG, Strateji Platform PC, Mac Web www.darkestdungeon.com Çıkış Tarihi Belli Değil

Darkest Dungeon

Zindanlar ve karanlık

Her dönem belli bir oyun türü daha ön plana çıkmayı başarıyor. Geçen yıl birbirinden farklı oyun türünde önemli isimler çıkmış olsa da Dragon Age: Inquisition ile RPG'nin zirveye ulaşığı bir yılı geride bıraktı. Ana başlıklarını bir köşeye koyarsak, birbirinden farklı alt türün de giderek zirveye oynadığını görebiliriz. Bu türlerden biri de şüphesiz "dungeon crawler" olarak anılan türdür. Eski masaüstü RPG'lerde olduğu gibi, bir zindanda oradan oraya koşturarak ana görevi tamamlamaya çalıştığımız, bir yandan karakterlerimizi geliştirmekle uğraşırken, diğer yandan envaiçeşit yaratıkla savaştığımız bu güzide tür son zamanlarda yine aramızda. Darkest Dungeon ise bu türe harika bir makyaj giydirmeyi başarmış enfes bir oyun!

Akıl sağlığına dikkat et!

Darkest Dungeon, dungeon crawler temasında bir yapılmış. RPG ile ilgili hemen her türlü unsuru bünyesinde taşımasıysa cabası. Karalık bir şehir içinde yaşamlarını sürdürmen bir dizi ödül

avcisını kontrol ettiğimiz oyunda, karşımıza çıkan farklı zindanları tamamlamaya çalışıyoruz. Her zindanın belirli bir zorluk seviyesi bulunuyor ve buna paralel olarak farklı ödüller sunuluyor. Zindanlarda direkt olarak ana görevde odaklılaşmış olduğum gibi, dilersek tüm odaları tek tek de dolaşabiliyoruz. Bu şekilde çok daha fazla ganimete şehre dönerek gerekli birçok geliştirmeleri yapabiliyoruz.

Oyun temelde şehir ve zindanlar olarak ikiye ayrılıyor. Şehrin esas amacı, uzun zindan macerasında kafayı yiyan kahramanlarımızı sakinleştirmek ve hatta oyunun tüm dinamigi bu delirme teması üzerinde dönüyor dersem abartmış olmam. Karakterlerin sağlıklarını haricinde bir de stres seviyeleri var. Karanlıkta dolaştıkça, tuzağa düşürüldükçe, düşmanlarını yakın temasla öldürdükçe artan stres en üst seviyeye ulaşlığı zaman karakterlerimiz kelimenin tam anlamıyla kontrolünü kaybediyor. Abusive, Fearful, Masochistic gibi farklı modlara bürünerek yoldaşlarımız, bu sayede farklı buff ve debuff'lar da kazanıyor.

Onları sakinleştirmek için sehrimizde bulunan Tavern gibi binalara ihtiyacımız oluyor. Tamamladığımız bir sonraki zindandan sonra büyük ölçüde stres seviyeleri düşen kahramanlarımız, akabide yine yola devam edebiliyor. Yalnız dikkatinizi çekmek isterim ki kimileri Tavern gibi gürültülü mekânlarda kendini iyi hissetmiyor ve o zaman daha huzurlu bir yere gönderilmeleri gerekiyor. Stres seviyelerinin bir turda ne kadar düşeceğini belirlemek için ilgili binayı geliştirmek gerekiyor. Şehir içinde yapılabilecek diğer işlemlerlese Blacksmith'de silah ve zırh, Guild binasında da kahramanlarımızın yeteneklerini geliştirmek şeklinde ilerliyor. Tüm bu geliştirmeler için de Bust, Portrait, Deed ve Crest denilen materyallerden toplamamız gerekiyor. Eh, materyal için zindan yapmak lazım, zindan için de aklı başında adam gerekiyor. Hah, işte bu döngüyü sağlamak için Stage Coach denen arabaya yöneliyoruz. Bu araç sehrimize sürekli yeni kahraman desteği sağlıyor. Yaptığımız geliştirmelerle gelen ve kullanabileğimiz kahraman sayısını artırıyoruz. Yani ilk yüklenmemiz gereken nokta açık ara burası.

Savaş sistemine baktığımızda sıra tabanlı bir mekanik görüyoruz. Ardı ardına sıralanan kahramanlarınızın belli noktalara vurma olanakları var. Yani herkes en yakındaki düşmana vuracak diye bir şey söz konusu değil. Düşmanları olabildiğince CC'de tutmak, yani bir şekilde turlarını vuruş yapmadan geçirmelerini sağlamak özellikle uzun zindanlarda çok işe yarıyor. Son zamanlar deneyim ettiğim en iyi RPG'lerden biri Darkest Dungeon ve erken erişim aşamasında bile herkese tavsiye ediyorum. ■ Ertuğrul Süngü



PCNET'İN MART SAYISI BAYİLERDE!



Sıkıntısız download

En iyi bedava ve reklamsız
BitTorrent istemcilerini seçtiğin



Hangi tablet?

Yeni bir tablet alırken
dikkat etmeniz gerekenler

Görev listeleri

İşlerinizi bilgisayar ve telefon
üzerinde tutan en iyi servisler

PC net

Teknolojiyi seviyoruz Mart 2015 Yıl 18 Sayı 210 Fiyat 7,90 TL

NASIL YAPILIR?

**17 YENİ PROJE
ADIM ADIM 30 SAYFA**

- ✓ KAYIP FOTOĞRAFLARI KURTARIN
- ✓ PROXY VE VPN KULLANMAYI ÖĞRENİN
- ✓ DOSYALARINIZI GÖRÜNMEZ YAPIN

KENDİ DERGİNİ YAP

Kendi tasarımlarınızı yapabileceğiniz en iyi bedava
masaüstü yayincılık uygulamalarını inceledik.

DÜNYANIN EN İYİ TELEFONLARI

Telefon üreticilerinin tümü
cebinize layık, en iyi akıllı
telefonu üretmek için
yarışıyor. Peki başarıya
ulaşanlar hangileri?
En iyi 10 akıllı telefonu seçtiğim.

KAYIT DEFTERİNİ
HACKLEYİN

Kayıt defteriyle oynarak Windows'un gizli
ayarlarını değiştirin, PC'nizi hızlandırın.



GERİ
DÖNÜŞÜM

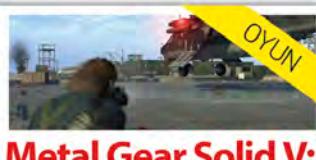
Eski telefon ve
tabletlerinizi çöpe atmayın,
onları yapabileceğiniz
şeyleri yapın!



SINIRLARI ZORLAYIN

**HEPSİ İÇİN BİR
BİLGİSAYAR YETER**

MÜZİK YAP, DİL ÖĞREN, UZAYLI
ARA, EVİNİ DEKORE ET, POSTER
BAS, ENİGMA KODUNU KIR,
YENİ MÜZİKLERİ KEŞFET



OYUN



2015/3 / 112448

(KTC: 9,75 TL)

45

ISSN 1190

4772

00

**Metal Gear Solid V:
Ground Zeroes**

Snake geri döndü. Savaş başlasın.

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

www.pcnet.com.tr



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**

Bilimkurguda yaptığımız büyük hatalar

Türkiye'de bilimkurgunun niçin ilgi görmediğine dair iki ay önce yazdıklarımı hatırlıyor olmalısınız. İnsanların bambaşka endişeler ve dertler içinde yaşadığı bir toplumda bilimkurgunun "şımarık çocukların uğraşı" olarak görüldüğünün tespitini yapmıştık. Peki, gerçekten dünyada da bilimkurguya yaklaşım ile sosyoekonomik durum arasında bir bağlantı var mı?

Bilimkurguya büyük ilgi gösteren toplumları bir sayalım: Japonya, ABD, İngiltere, Fransa, Kanada, Almanya, Rusya, İskandinav ülkeleri, Güney Kore, Avustralya, toplam ihracatının yarısını Eve Online satışlarından kazanan İzlanda vesaire...

Bir de bilimkurgunun hiç ilgi görmediği top-

lumları bir sayalım: Libya, Cezayir, Meksika, Brezilya, Afganistan, Türkiye, Mısır, Sudan, Nijerya, Etiyopya, Kenya, Zimbabwe, Zambiya, Kongo, Pakistan, Irak, Umman, Yemen, Nepal vesaire...

Gördüğümüz üzere, bir toplum ne kadar yüksek ekonomik ve sosyal gelişime sahipse bilimkurguya olan ilgi de o kadar yüksek ol-

Bu sorunun basit cevabı şu: Toplumlar rahata ve refaha ulaşınca, yiyecek yemek bulmak için günde 20 saat çalışmak zorunda kalmayınca, zenginleşince, yüksek eğitim düzeyine ulaşınca artık yavaş yavaş bilimkurguya da ilgi duymaya başlıyorlar. Ama dünya bu kadar basit olsaydı hepimizin dertleri kolayca çözüldü, hepimiz basit yatırımlara 1 koyup 10 alarak hayal edilmesi zor

"Bugünden sonra halkımıza bilimkurguyu sevdirmek için neler yapabiliyoruz?" sorusunu düşünüyorum ve uzun zamandır buna cevap arıyorum. Bizim insanımız duygularıyla yaşayan insanlar

yor. Veya diğer bakış açısıyla, karşımıza çıkan acı gerçek şu ki bir toplum ne kadar cahil ve geri kalmışsa bilimkurguya olan ilgi de o kadar az oluyor.

Bu noktadan sonra aklıma takılan soru şu, şimdi anlatınca belki sizin de aklınıza takılır. Toplumların gelişip yüksek eğitim, kültür ve ekonomik refah seviyesine ulaşması bilimkurguya olan ilgilerinin sonucu mudur, yoksa yüksek eğitim, kültür ve ekonomik refah seviyesine sahip oldukları için mi bilimkurguya yüksek ilgi duymaya başlarlar?

zenginliklere ulaştırdık, değil mi? Ne yazık ki hayat basit cevaplara bu kadar kolay prim vermez.

Bilimkurgu konusunda aradığımız cevap basit değil, zor bir cevap.

Yani gelişmiş toplumlar aslında bilimkurguya değer verdikleri için gelişiyorlar. 100 sene önce Ay'a yolculuğu hayal edip yazan, 100 sene önce denizin altında denizaltılarla hareket edileceği ni hayal edip olajanüstü bilimkurgu romanları yaratılan Batı toplumu, o dönemlerinde sokaklarında insanların açılıktan öldüğü, evsizlerin soğuk kış günlerinde donduğu, savaşlarla birbirlerini





kana bulduğu bir süreçten geçiyor olmasına rağmen bilimkurguya hala hayranlıkla yaklaşmışlar. Bizse değil bilimkurguya değer vermemi, birazcık zamanın ötesini düşünüp uçmayı aklına takmış bilim insanlarını ezip yok etmişiz. Şimdi tabii ki uzaya biz değil, onlar çıkacak. Tabii ki internetten trilyonlarca dolar kazananlar onlar olacak çünkü bilimkurguya değer vererek kendilerine yeni kapılar, yeni ufuklar açtılar ve o ufka doğru yürüyerek hepimizi arkada bıraktılar.

"Bugünden sonra halkımıza bilimkurguyu sevdirmek için neler yapabiliriz?" sorusunu düşünüyorum ve uzun zamandır buna cevap arıyorum. Bizim insanımız duygularıyla yaşayan insanlar. Yani duygusal bir cümle okuduklarında oldukları yerde eriyip ağlayan bir ülke dolusu insana, bilimkurguyu mekanik ve teknik ifadelerle ulaştırmak büyük hata olacaktır ki geçmişte yapılan hataların da bu detaydan kaynaklandığını düşünüyorum. Yani bilimkurgu yazarlarımızın öykünün duygusal, insanı kısmını atlayarak teknik detaylara odaklanması, toplumun bilimkurgudan keyif almamasının asıl nedeni olabilir. Şimdi şöyle düşünün: Diyelim ki hepiniz gece - gündüz televizyonlardaki Türk dizilerini izleyip hastanede karişan kızının öz annesi gelip onu alınca savcılığa gidip, basitçe "kızımı alıkoymalar" diye şikayette bulunup sorunu çözeceği yerde sabahın akşamı höyükürüp kafasını duvarlara vurarak "drama queen'i oynayan bir kadını seyredip televizyon karşı-

sında ağlayan arkadaşlarınız. Misal diyorum. Yani böyle insanlar olsanız... Şimdi size kalkıp yeni geliştirilen ve yıldızlararası yolculuk yapacak uzay gemisinin iyon motorlarının çapından ve saniyede yol alacağı mesafeden, bu motorların tüketeceği yakıtın formundan ve kimyasal bileşiminden uzun uzun bahsedersem ne yaparsınız? Küfür edersiniz.

İşte bu nedenlerdir ki Türkiye'de bilimkurgu yazarlarının okuru yeterince iyi analiz edemeye öykünün duygusal kısmını atlayarak büyük heyecanla teknik detaylara odaklanma hatasını yaptığını düşünüyorum. Sonuç da haliyle hırsız oluyor. Oysa yıldızlararası ilk defa yolculuk yapacak o gemide görevli kadının

kızından üç yıl ayrı kalacak zorunda kalması ve bu yüzden nasıl ağladığını anlatan detaylı sayfalar, o bilimkurgu öyküsünün hayatını kurtarıabilmiş. Bence biz bu önemli detayı atlattık ve toplumumuz bilimkurguya öçü gibi bakar oldu. Bilmem bana katılır mısınız? ■



ANDROID TELEFON VE TABLET SAHİPLERİ İÇİN

En İyi Android Uygulamaları özel sayısı çıktı!

The image shows the cover of a magazine titled "En İyi Android uygulamaları". The cover is dark green with a yellow header bar at the top containing the title and a "PC ÖZEL SAYI" logo. Below the title, it says "Sayı: 2015/02 Fiyat: 10 TL". The central feature is a hand holding a smartphone displaying the Android logo. A green Android figurine is shown interacting with the phone. The background is a grid of colorful app icons. Text on the cover includes: "Virüs tehdidi yaşamadan güvenle uygulama kurun", "300 HARİKA UYGULAMA VE İNCELEMESİ", and "Android telefonunuz ve tabletiniz yepyeni işlevler kazanacak". At the bottom, it says "24 kategoride 300 uygulama". The footer contains a list of categories: Alışveriş | Araçlar | Eğitim | Eğlence | Finans | Fotoğrafçılık | Haberler ve Dergiler | Haberleşme | Hava Durumu | Karikatür | Kitaplar ve Referans | Kişiselleştirme | Medya ve Video | Müzik ve Ses | Sağlık ve Form Koruma | Seyahat ve Yerel | Sosyal | Spor | Tıp | Ulaşım | Verimlilik | Yaşam Tarzı | İş | Oyun. It also includes the ISSN number (1303-4014), a barcode, and the KİTÇE FİYATI (12,5 TL) with the code 9 771303 401009.

En İyi Android uygulamaları

PC ÖZEL SAYI

Sayı: 2015/02 Fiyat: 10 TL

Virüs tehdidi yaşamadan güvenle uygulama kurun

300 HARİKA UYGULAMA VE İNCELEMESİ

Android telefonunuz ve tabletiniz yepyeni işlevler kazanacak

24 kategoride 300 uygulama

Alışveriş | Araçlar | Eğitim | Eğlence | Finans | Fotoğrafçılık | Haberler ve Dergiler | Haberleşme | Hava Durumu | Karikatür | Kitaplar ve Referans | Kişiselleştirme | Medya ve Video | Müzik ve Ses | Sağlık ve Form Koruma | Seyahat ve Yerel | Sosyal | Spor | Tıp | Ulaşım | Verimlilik | Yaşam Tarzı | İş | Oyun

ISSN 1303-4014

KİTÇE FİYATI: 12,5 TL

9 771303 401009

MOBİL

Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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



Midnight Star

Mobil FPS oyunlarına iddialı bir örnek

Sayfa 39



Pro Pinball

Telefonu sallamak
ise yarar mı?

Sayfa 39



Puppet Punch

Tavan arasında
yumruk yumruğa

Sayfa 40



The Hardest Flight

Doğru renkte kalkan
hayat kurtarır

Sayfa 40



Yapboz sever misiniz?

400'den fazla yapboz

Yapboz meraklılarına müjde! Eğer koca bir resmin parçalarını birleştirmekten, kısacası yapbozlardan hoşlanıyorsanız, yüzlerce yapbozu içerisinde barındıran yeni bir oyun çıktı. "World's Biggest Jigsaw" adıyla oyuncuların beğenisine sunulan yapımda 400'ün üzerinden yapboz bulunuyor. AppyNation Ltd. tarafından geliştirilen ve dört ila 100 parça arası yapbozlara sahip oyunu App Store ve Google Play üzerinden ücretsiz olarak indirebilirsiniz. ■



Son karar premium

Striker Arena'da değişiklik

Aksiyon, taktik ve futbol karışımı bir oyun olarak geliştirilen Striker Arena, Şubat ayının sonlarına doğru App Store'daki yerini aldı. Oyunun çıkış tarihine kısa bir süre kala gelen haberse oyunun "freemium" yerine "premium" modeline

geçiş yapması oldu. Daha önce ücretsiz olarak indirip oynayabileceğimiz ve istediğimiz takdirde para ödeyeceğimiz söylenen oyun, alınan son dakika kararıyla beraber ücretli olarak satışa sunuldu. ■



Büyük güncelleme

RTM'ye Top Gear içeriği

Big Bit tarafından geliştirilen Race Team Manager'a büyük bir güncelleme geldi. Şubat ayının sonlarına doğru çıkan güncellemeye oyuna yeni pistler ve yeni araçlar eklenendi. Yeni araçlar arasında Bugatti Veyron, McLaren 650s GT3 ve Subaru BRZ gibi önemli modeller mevcut. Güncelleme içerisinde yer alan önemli bir başlık da Top Gear'daki Stig karakterinin oyuna eklenmesi. Top Gear'in test pisti de oyuna eklenen yeni içerikler arasında yer alıyor. ■



Artık ücretsiz

Frozen Synapse bedava!

Mode 7'nin yeni oyunu Frozen Cortex'i PC ve Mac için satışa çıkarması, iOS oyuncularına yaramış gözükmüyor. Bugüne kadar ücretli olarak App Store'da yer alan Frozen Synapse,

Frozen Cortex'in çıktıgı gün itibariyle ücretsiz hale getirildi. iPhone ve iPad platformlarında oynanabilen oyunu siz de App Store üzerinden indirebilir ve strateji yeteneklerinizi konuşturabilirsiniz. ■



Tür FPS Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Midnight Star ★

Mobil FPS'ler için bir ışık mı?

Üzgün derinliklerinde kalan son insanlardan birisiniz ve bunu değiştirip bütün insanlığı geri getirmek elinizde. Peki, buna hazır mısınız? Midnight Star, mobil FPS oyunlarında neredeyse hiç görmemiş olduğumuz grafik kalitesi ve akıcı oyun içiliğini bir araya getirmeyi amaçlayarak yola çıkışmış bir oyun. Başarılı başaramadığını ise hep beraber göreceğiz. Öncelikle grafiklerden bahsetmek istiyorum. Oyunda patlamalardan, uzaylılara, bölüm tasarımlarından, ışıklardırmala-

ra kadar her şey gerçekten çok net ve güzel görünüyor. Bu konuda Industrial Toys'a (Halo'dan tanıştığımız eski Bungie ekibi.) şapka çıkarmak lazımdır. Bununla beraber oynanış oldukça akıcı, sağdan sola kaydırma hareketleriyle baktığımız yönü belirleyip ekrana tıklayarak ateş ediyoruz. Kalkanımızı açmak için iki parmağımızı ekrana basılı tutmamız yeterli. Bedava bir oyun olmasına getirdiği tek sıkıntısı gemimizi dekor ettiğimiz anlar olabilir. (Bu sırada süreli bir şeyler satın

alıp süreci hızlandırmaya teşvik ediliyoruz.) Oyunda kullanılan para birimini ise bölgeleri oynadıkça fazlasıyla kazanabiliyoruz aslında.

Oyundaki insanlığı kurtarma hikâyesi hoş olsa da sadece oyunu oynayarak anlamamız mümkün değil çünkü oynanış ve sunum ile birleşince hikâyeye elementleri kabuluyor. (Meraklısına oyunla eşzamanlı çıkan Midnight Rises çizgi romanını tavsiye ederim.) Shooter oyunlarını seviyor ve hikâyeyi çok umursamıyorsanız indirin gitsin! ■ **Puan: 8**



Tür Spor Platform Android, iOS Fiyat 5,04 TL / 4,29 TL

Active Soccer

O golü nasıl attın?

Küçük kızlar bile annelerini elinden tutup Nike'a krampon almaya götürüyor günümüzde. Eh, hal ve istek böyle olunca da futbol oyunlarına sürekli bir yenisi ekleniyor fakat ne yazık ki her zaman başarılı değiller. Active Soccer 2 de bu kategoriye giriyor. Oyunda kontroller gerçekten içler acısı. En son FIFA 98 oynamken bu kadar acı çekmiş olabilirim. Topu tabiri caizse şansa bala bir oyuncunuzdan diğerine atarsanız, topu tutması gereken oyuncu tutmuyor, oyuncu seçimiye oyunda var olan bir şey değil. Oyuncular birbirinden neredeyse farksız ve orada niye olduklarından habersiz. İlla futbol oyunu oynayacağım diyorsanız, daha iyi alternatifler var. ■ **Puan: 4**

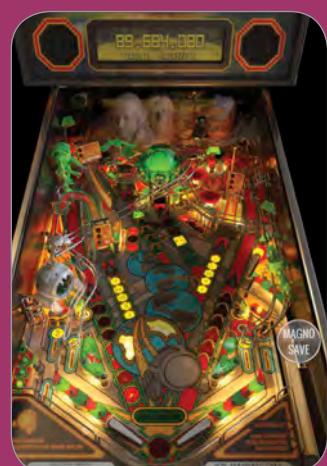
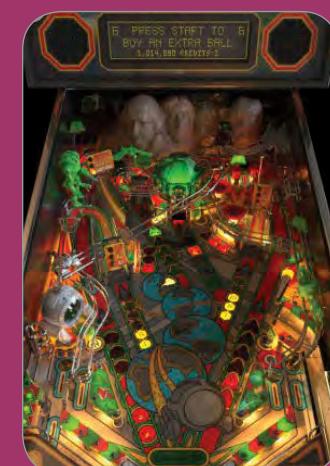


Tür Pinball Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Pro Pinball

Gerçek bir klasik

Eski toprak oyuncu olan herkesin hatırladığı bir süreçtir diye düşünüyorum: Başlat - Programlar - Oyunlarım - Pro Pinball. Evet, o bildiğimiz babamızın şirket bilgisayarındaki tek kurtarcımız olan Pro Pinball artık avucumuzun içinde. "Pinball" lafını yazdıktan sonra konsepti anlatmama gerek olmadığını düşünerek detaylara giriyyorum. Simdilik sadece bir masaya sahibiz ve o da Timeshock. Orijinal oyunun en ünlü masalarından biri olan bu masada konu, dört zaman periyodunda oynayıp evreni kurtarmak. Oyun hala eskisi kadar keyifli ve bağımlılık yapıcı fakat ne yazık ki menüler için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Oyunun gözüme çarpan tek büyük problemi de bu aslında, menüden masaya geçiş süresinin uzunluğu. Eski zamanları yâd etmek için deneyin derim. ■ **Puan: 7**





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Bus Simulator 2015
2. Candy Crush Saga
3. Asphalt 8: Airborne
4. Subway Surfers
5. Candy Crush Soda Saga

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Modern Combat 5: Blackout
2. KaFa
3. Minecraft: Pocket Edition
4. Construction Simulator 2014
5. AG Drive



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Candy Crush Saga
3. Labirent 3D
4. Okey
5. Candy Crush Soda Saga

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Modern Combat 5: Blackout
2. KaFa
3. Minecraft: Pocket Edition
4. The Room
5. Construction Simulator 2014



Tür Aksiyon Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Puppet Punch

Hangisinden başlasam?

Puppet Punch adının da anlattığı gibi çeşitli etnik kültürlerden kuklaları, uzayan kollarımızla (Aklına Luffy gelenler parmak kaldırınsın!) dövdüğümüz bir oyun. Pek bir hikâye aramaya gerek yok, evimizde aklı başında bir genciz ve belimizde kadar tavan arasına çırıp oradaki kuklaları sırasıyla dövüyor, en son gelen boss kuklayı da bir temiz pataklamadan ardından sonraki etnik kukla gösterisine geçiyoruz. Tabii ki kuklalarımız da boş değil, kimisinin etrafi dikenli kalkanla çevrili, kimisiye bize ulaşmadan vurup patlatmamız gereken şeyler fırlatıyor bize. Bazen de yeni dayak

teknikleri veren takviyeler kazanıyoruz. Oynanış çok basit, gördüğün her seye tıklayarak bir yumruk at! İçinde kaybolmayıam ama oynarken eğleneyim diyorsanız bu oyun sizlik! ■ **Puan: 7**



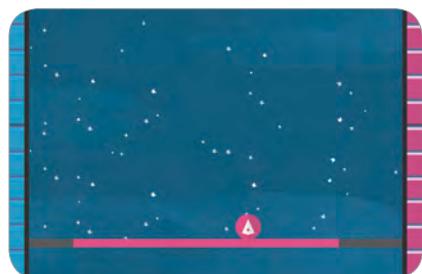
Tür Platform Platform iOS Fiyat Ücretsiz

The Hardest Flight

Uçmasak daha mı iyi?

The Hardest Flight son dönemlerde görmeye fazlaıyla alışık olduğumuz, kafayı yemek istediğimizde ise durmadan oynadığımız, konsepti çok basit ama kendi çok zor oyunların bir yenisidir, hatta aralarındaki en iyilerden biri. Oyunda her şey konsepte sadık kalınmış şekilde çok sade. Üçgen bir uzay gemimiz var ve bu uzay gemimizle uzayda farklı renk ve bölümler ilerledikçe hareketlerini ortaya çıkan portallardan -telefonumuzu sağa sola eğerek- geçmemiz gerekiyor. İşin sırrıysa portalın rengini tutturmakta yatar. Mavi portalda mavi kalkan, kırmızıda kırmızı, mordaysa standart kalkanımızı kullanıyo-

ruz. Ayrıca bizi oyuna bağlı tutmak için her ölüşümüzde karşısına çıkan bir skor tabelası da var. Basit konseptini akıllı kullanmasına rağmen artık birbirinden zor oyunlardan yorulmadık mı? ■ **Puan: 6**



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat 6,49 TL / Ücretsiz

RGB Express

Renkli kargoculuk

RGB Express yeni bir oyun değil ama benim oyunu keşfim henüz gerçekleşti. Oyunun ismine bakarak çıkarabileceğiniz iki sonuç var: Birincisi, oyunumuz bir kargoculuk oyunu, ikincisi, oyunda R(ed) - G(reen) ve B(lue) renkler başrolde yer alıyor. Nasıl mı? RGB Express'te çeşitli şehirler var ve her şehirde de birçok bölüm yer alıyor. Kara taşımacılığı yaptığımız oyundaki her bölümde alınacak kargolar ve teslim edilecek adresler mevcut, biz de araçlarımıza rota çizip teslimatı gerçekleştiriyoruz. Başlarda oldukça basit çözümlerle ilerlediğimiz oyun, ilerleyen bölümlerde farklı renklerde ve yolları kesişebilecek

işler yiyecek önümüzde, biz de rotaları doğru bir şekilde çizip başarılı olmaya çalışıyoruz. Oynanışı oldukça rahat olan oyunun zorluk seviyesi de bölümler ilerledikçe dengeli bir şekilde artıyor. ■ **Puan: 9**





Grand Theft Auto V'ın Bilinmeyenleri

Grand Theft Auto V piyasaya çıktıktan bir buçuk yıl oldu, eski nesil konsolların ardından yeni nesil konsollar da Los Santos'u oyuncuların karşısına çıkardı, PC oyuncuları da Nisan ayını sabırsızlıkla bekliyorlar. Bu takvim bilgilerini bir kenara bırakırsak bu dosya konusunda Los Santos şehrinde bulunan gizemler, ilginç vakanalar, faili meşhul olaylar, geçmiş oyunlardaki karakterler hakkında bilinmedik sırları öğreneceksiniz. Oyunu birçoğunuza oynamış olsanız da oynamamış olanlar için dosya konusunda yer verdiğimiz konuları spoiler olmaması açısından tüm detayı ve sonuçlarıyla açıklamadık, gidip görmeniz ve bu sırları kendiniz açığa çıkarmanız için ön bilgi mahiyetinde hazırladık. Şimdi herkes Los Santos'a!

Sürpriz Yumurtalar



Gordo Dağı'ndaki Hayalet

Saat 23.00 - 00.00 arasında Gordo Dağı'nda bulunmanız pek hayatı değil zira Jolene Cranley'nin hayaleti bu bir saat boyunca dağda siz bekliyor olacak. Durun, hemen korkmayın! Her ne kadar korkunç gözükse de bu hayalet bir şey yapmıyor (En azından bize bir şey yapmadı.) ama yine de arkanızı sağlama almak için GTA Online'a girip bu dağı arkadaşlarınızla birlikte ziyaret etmenizde fayda var.

Hayaletin bulunduğu noktada kanlı "Jock" yazısını görebiliyoruz. Jock, hayalet Jolene'in kocasının ismi. "Bu kanya nasıl vardınız?" derseniz, oyun içinde internette gezinirken 1978 yılına ait "Kayalıklardaki Trajedi" adlı geçmiş gazete haberiley karşılaşırısz. Haberin detayındaysa "Jock Cranley (26) ve eşi Jolene Cranley (22), El Gordo deniz fenerine bakan kayalıklarda yürüken, yaşanan bir tartışma Bayan Cranley'in düşerek hayatını kaybetmesine neden oldu." bilgisi yer alıyor. Bu ölümün pek masum olduğu söylenemez. Hayaletin kocası Jock Cranley, oyunun geçtiği zamanda aktif bir politikacı olarak yer alıyor ve oyuna gelecek DLC'lerle birlikte bu ölmünen ve hayaletin arkasındaki sırları perdesi aralanabilir.



Ormandaki Koca Ayak

GTA: San Andreas'dan beri, yani 10 yılı aşkın süredir serinin en büyük söylentilerinden biridir koca ayak. San Andreas'da gördüğünü iddialı edenler, uğruna ormanın her bölgesini ayrı kişiye verip gün ağarana kadar tutulan nöbetler, yapılan onlarca yama ve en nihayetinde mutlu son. Koca ayak serinin geçmiş oyunlarında yoktu fakat GTA V'in yapımcısı Rockstar Games'in bir başka açık dünyalı oyunu Red Dead Redemption'in Undead Nightmare ek paketinde bir koca ayak avına şahit oluyorduk.

GTA V'te ormanın içinde termal kameralı bir tüfek kullandığımız görevde amaç, husumet yaşadığımız çete üyelerini avlamak fakat dikkatli oyuncular, ormanın içinde termal kamera yardımıyla Koca Ayak siluetini kayıt etmemi başardılar. Daha sonra aynı ormana gittiğimizde garip bağırsız sesleriyle karşılaşabiliyoruz. Ormanda varlığı henüz kanıtlanamamış olmasına ve bir efsane olarak kabul edilmesine rağmen "koca ayak" adı verilen bu primat benzeri varlığı gördüğünü öne süren ve onu bulmak için ömrünü vermiş olan avciya da denk gelebilirsiniz. Avcı dokuz yıldır bu ormanda koca ayağı aradığını söylüyor (GTA: San Andreas ile GTA V arasında dokuz yıl var ve GTA: San Andreas'da koca ayak arayan oyunculara bir gönderme yapılmıyor.) ve bizden ormanın içindeki koca ayağı bulmamızı, böylece yüzül önce kendisi gibi bir koca ayak avcısı olan büyük dedesinin mezarında rahat uyuyacağını belirtiyor. Avcının büyük dedesiye 100 yıl öncesinde geçen Red Dead Redemption'da karşılaştığımız bir karakter.



Uzaylılar ve UFO'lar

Oyunun henüz başında polis kovalamacasından kaçarken sağımdaki nehre doğru sürersek, orada donmuş bir uzaylıyla karşılaşabiliyoruz. Ayrıca ücretsiz bucaksız okyanusun derinliklerinde birçok UFO enkazi görebilirsiniz. Gizemli Chilliad Dağı'na teleferikle giderseniz, hemen çıkıştaki duvarda enteresan bir çizimle karşılaşacaksınız. Bu çizim oldukça karışık; şimşekler, bir piramit, her şeyi gören bir göz, UFO, jetpack ve yumurta simgeleri dikkat çekiyor. GTA oyuncuları bu gizemli çizimi çözebilmek için oldukça uzun bir süre harcadılar ve sonunda sürpriz ortaya çıktı. Fırtınalı ve yağmurlu bir havada bu dağın tepesine çıkarsanız, gece saat 3.00'da beliren bir UFO ile karşılaşabiliyorsunuz. Ayrıca UFO belirdiğinde dağdaki gizemli bir mağaranın da kısa süreligine açıldığı söylenenler arasında fakat henüz gizemi çözülmüş değil.



Gizemli Batık

Sandy Shores Çölü'nün doğusunda, okyanusun en dibinde bir kapsül bulunuyor. Karakterimizin nefesi yetmeyeceğinden bu kapsüle yüzerek ulaşmak pek mümkün değil fakat denizaltı kullanarak kapsülün yanına kadar gidebiliriz.

Okyanusun karanlık sularında bu kapsüle ulaştığımızda içерiden sarı ışık sızan ufak bir kapı beliriyor. Kapsülün içinde kapıyı tıklayan biri olduğu, kapı açmaya çalıştığı görülmüyor. Hiçbir canlı varlık belirtisi olmayan bu derin ve karanlık suda tıkalma seslerine kulak kabarttığımızda içerisindeki kişinin Mors alfabetesini kullanarak dışarıya mesaj vermeye çalıştığını görüyoruz. GTA hayranları forumlarda bu mesajı ayılarca çözmeye çalışırlar, defalarca bu derin suya inerek inceleme ve çekim yaptılar. Kapsülle ilgili birçok komplو teorisи ortaya atıldı. Kimi bir kaza sonucu batmış olacağını iddia etti, kimi birileri tarafından öldürülmek amacıyla denize atılmış olabileceğini söyledi. Sonunda kapsülün içindeki kişinin Mors alfabetesiyle ne demek istediği tam olarak anlaşıldı: "Hey, hiç aramadın, bowlinge gitmeye ne dersin?"

GTA IV'te ana karakter Niko Bellic'in kuşağı Roman, olur olmadık yerlerde, çatışmada, yarışta, aşk yaşarken (!) Niko'yu telefonla rahatsız edip bowlinge gitmeyi teklif ediyordu ve bu durum yıllarca oyuncular arasında alay konusu olmuştu ki anlaşılan Rockstar Games de bunu es geçmemiş. O kapsülün içinde Roman'ın olduğunu sanmıyoruz ama kabul edelim, güzel gönderme olmuş.



Göndermeler

GTA V'in zengin dünyasında birçok filme, diziye ve oyuna göndermeler mevcut. İşte bu göndemelerden belli başlı örnekler:



Trevor'i, saç ve giyafet değişikliğine giderek Jack Nicholson'ın The Shining filminde canlandırdığı karaktere dönüştürüyoruz. Ayrıca kaldığı evdeki kapıya geçirilmiş balta, filmin meşhur sahnesine açıkça bir gönderme.

Oyundaki bir görevde "4G3NT" (Ajan) plakalı JB700 model, arkasına çivi bırakın, James Bond'un aracına tipatıp benzeyen bir araç kullanıyoruz. JB700'ün açılımı muhtemelen James Bond 700. (Burada "007" ters çevrilmiş.)

Oyunda ve hikâyede pek çok illuminati göndemesi mevcut. Illuminati ve yeni dünya düzeninden sıkça bahsediliyor.

Michael'in oğlu Jimmy'nin odasında oynadığı FPS oyunu, zama-ne oyunlarına bir gönderme içeriyor. Oyun size sürekli DLC satın almanızı öneriyor ve böylece oyunun daha zevkli hale geleceğini belirtiyor.

Michael'in oğlu Jimmy küçükken bir beyzbol oyuncusu, eşi Amanda da bilindiği üzere bir yoga meraklısı. Bu, Michael'i canlandıran ünlü aktör Ned Luke'a bir gönderme içeriyor. Ned Luke'un da oğlu bir beyzbol oyuncusu ve eşi de bir yoga öğretmeni.

Trevor'in bir yan görevde No Country for Old Men filminin cinayet sahnesiyle karşılaşabilirsiniz.

Marilyn Monroe, Charlie Chaplin, Elvis Presley ve John Wayne fotoğrafları oyunda bir sokak duvarında bulunmakta.



Radyo reklamlarında 2011 Londra Ayaklanması ve Suriye olayları ile ilgili bilgiler veriliyor.

İndirimli giyafet dükkânında "Champagne Driver Blouson" adında, arkasında yengeç olan bir ceket mevcut. Ceket, Drive filminde ana karakter Ryan Gosling'in giydiği ceketin aynısı. Filmdeki ceketin arkasında akrep simgesi varken, oyundaki cekette yengeç simgesi mevcut.

Öğleden sonra saat 7'de Sandy Shores yakınındaki bir uçurumdan geçerseniz, Thelma & Louise filminin meşhur final sahnesiyle karşılaşabilirsiniz.

The Big Score görevi, The Italian Job filmine göndermeler içeriyor.

Michael ile "Sub Urban" adlı giyafet mağazasına girip Max Payne'nin meşhur çiçekli gömleğini satın alabilirsiniz.



Michael'in evindeki kitaplıkta "Red Dead" adlı kitabı görebilirsiniz, kitabı yazanısa John Marston.

Vinewood tepelerinde gece dikkat çekici şekilde ışık saçan ve bahçesinden müzik sesleri gelen bir malikâne mevcut. İçeri girildiğinde üstsüz kızlarla karşılaşılıyor. Playboy Malikânesi'ne bir gönderme olduğu düşünülüyor.

Bazı elektrik santrallerinin üstünde 1.21 GW uyarısı mevcuttur. 1.21 GW, Back to the Future filminde doktorun ulaşmaya çalıştığı enerji seviyesidir.

Mr. Philips görevi esnasında oyundaki Weazel News, Radio Mirror Park ve Blaine County Talk Radio üçlüsünden Liberty City'de Sandy Kasırgası çıktıgına dair haberler geçmekte. Liberty City, oyundaki New York şehri parodisidir.

Oyundaki takscilik görevlerinden birinde müşteri olarak Koreli bir pop şarkıcısını aracımıza alıyoruz. Kendisi yol boyunca striptizci kızlarla çektiği dans videosunun milyonlarca kez izlendiği söyleyerek övünüyor. Meşhur Gangnam Style şarkısıyla tanınan PSY'a bir gönderme olduğu söylüyor.



Epsilon Tarikatı

GTA: San Andreas döneminden beri varlığı bilinen ve GTA hayranları arasında araştırılan Epsilon tarikatıyla GTA V'te epeyce içli dışlı oluyoruz. Cris Formage tarafından kurulmuş olan bu dini tarikatın tanrısi Kiffлом olarak bilinir. Tarikatın kuruluş amacı, insanları gerçek mutluluğa ve huzura kavuşturup daha mutlu bir yaşam sürdürmelerini sağlamaktır. Bundan dolayı -Vinewood Ünlüleri de dahil olmak üzere- birçok ünlü isim de bu tarikatın üyesidir fakat bu tarikatın altında bir gerçek vardır ki kimse bilmeyip kandırılmaktadır: Epsilon, aslında insanları dolandırmak, onların dini duygularını, hislerini kullanarak paralarını soymak için Cris Formage tarafından kurulmuş dolandırıcı bir tarikattır.

Bundan dolayı Cris Formage, tarikat üyesi olmak isteyen insanlardan ilk önce büyük mikarda para ister. Kisacısı aslında büyük bir tezgâhtır. Bu tarikatın mensuplarını Los Santos'da tanımak oldukça kolay; tepeden tımağa açık mavi kıyafet giyerler. Tarikata girmek istiyorsanız, bu karşınıza çıkan rastgele karakterlerle konuşup tarikata kabul edilebilmek ve dine girebilmek için yüksek mikarda para ödemeniz gerekmekte. Parayı ödeyince rahat, mutlu ve huzurlu bir yaşam süreceğiniz vaat ediliyor. Epsilon tarikatı, Scientology tarikatının GTA evrenindeki parodisidir.



Altruist Tarikatı

Dağlık bir bölgede yaşayan bu tarikatın üyeleri endüstri devrimini, araçları, kıyafetleri, teknolojiyi reddediyorlar. Ufak bir köyde çiplak bir şekilde yaşayan tarikat (Evet, tamamen çiplak.) kaçırıkları insanların etiyle besleniyorlar. Uzaylılarla bir bağlantısı olduğu sanılan tarikatın köyünde birçok UFO resmi mevcut fakat köylere girmek yasak ancak silahlı çatışmaya köyü ele geçip inceleyebilirsiniz. Bu süreçte elinde otomatik silah olan bir yığın çiplak adama karşı koymaksa pek kolay değil. Tarikat üyelerine köy dışında, kırsal kesimlerde insanları kaçırırken rastlayabiliyoruz. Biz de yolda bulduğumuz yabancılara tarikatın köyüne para karşılığında verebiliyoruz. Altruist tarikatı, Heaven's Gate tarikatının GTA evrenindeki parodisidir.



Heat Etkisi

1995 yapımı, Al Pacino ve Robert De Niro ikilisinin oynadığı efsane soygun filmi Heat, GTA V'e soygun görevlerinde oldukça ilham kaynağı olmuş. Kimi soygunlar filmle aynı düzende işliyor. Filmin karakterlerinden Michael Cheritto'nun laftı olan "slick'i" de oyunda Devin Weston tarafından sıkça duyuyoruz. Ayrıca Heat'in açılış sahnesindeki soygunun aynısı olan Blitz Play görevine oyunun dosyalarında "Heat" adı verilmiş. Karakterleri de şu şekilde eşleştirerek mümkün:

Michael De Santa - Neil McCauley
Trevor Philips - Waingro
Franklin Clinton - Donald Breedan
Dave Norton - Nate
Lester Crest - Kelso



Geçmiş Karakterler



Niko Bellic

GTA IV'ün ana karakteri, Liberty City'yi birlikte adım adım öğrendiğimiz adam Niko Bellic hakkında sadece söylemler mevcut. Bir soygun görevinde Michael ekip ararken Lester, Liberty City'de bu işlerde bulunmuş Doğu Avrupalı bir adam tanıdığını ancak bu adamın artık bu tür işleri bıraktığını söylüyor.

Şehirde gezinirken üzerinde "Kötü bir Sırp adam tüm paramı çaldı, lütfen bana yardım edin." yazılı bir karton taşıyan evsiz adamları karşılaşabilirsiniz. Bunun da Sırp karakter Niko'ya gönderme olduğu düşünülüyor. Yine başka bir soygun görevine giderken GTA IV'ten tanıdığımız Packie McReary, yolda eski dostu Niko'dan bahsediyor. Ekibe, Liberty City'de gerçekleştirdikleri Bank of Liberty banka soygununu anlatıyor. Bu soygunu abisi Derrick, yakın arkadaşları Saint Michael ve Niko ile yaptıklarından söz ediyor ve oyunda ilk kez açık bir şekilde Niko'nun ismi geçiyor. Packie, Niko'nun ölmüş olabileceğini söylüyor. Bu da demek oluyor ki Niko ile Packie, GTA IV'ün hikâyesinden sonra bir daha hiç görüşmemiş, bağlantılarını kesmiş ve birbirlerinden haberler.

Ayrıca Michael'in oğlu Jimmy, evinde yemek masasında otururken Niko'nun Lifeinvader (Facebook parodisi) hesabını görüntülerken görülüyor. Bunun dışında şehirdeki bir otoparkta ROMANB, NIKOB, LUISLOPZ plakali araçlar bulunmuş durumda; Niko'ya, kuzeni Roman'a ve GTA IV'ün DLC'si The Ballad of Gay Tony'nin ana karakteri Luis Lopez'e açıkça bir gönderme. Yine de GTA IV'ün ana karakteri Niko Bellic'in akibeti şimdilik meşhul...

Haritadaki Gizli Mesaj

Oyunun koleksiyon sürümünü satın alanlar, "blueprint" bir haritaya sahip olmuşlardır. Haritada sadece UV ışıkla bakıldığından görülebilen gizli mesajlar ortaya çıktı. UFO'lar, kolay para kazanılacak yerler, jet ve helikopter alınacak alanlar dışında haritanın arkasında gizli bir mesaj var: "Lago Zan Cudo. Büyük Okyanus, kuzey otoyol, kuzey ormanlık içinden Raton Kanyonu'nu 0.5 mil geçince. Metal bariyerler bittiğinde rıhtıma inen toprak yolu takip et. 500.000\$ nakit getir." Bu parayla oradaki rıhtımı ve sualtı aracını satın alabiliyoruz.

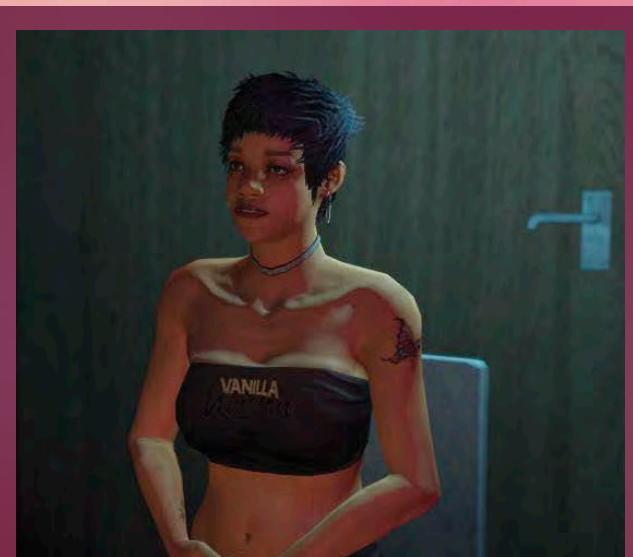


Carl Johnson (CJ)

Bir görevde Franklin ile Lamar arasında GTA: San Andreas'daki çetemiz Grove Street Families'den bahsediyor, çetenin dağılmamasını da çetedekilerin ölmüş ya da göç edip lüks bir yaşama kavuşmuş olabileceklerine bağlıyorlar.

Aynı görevde meşhur Grove Sokağı'na girilirken önumüzden üç bisikletli çete üyesi geçiyor. GTA: San Andreas'ı oynayanlar hatırlayacaklardır; oyunun ilk görevinde Sweet ve Big Smoke ile birlikte üç kişi olarak mezarlıktan, sokağımıza doğru bisikletle gidiyorduk.

Serinin bir önceki oyunu GTA IV'te CJ'i sık bir halde, bir takım elbise markasının reklam yüzü olarak reklam panosunda görmüştük fakat CJ'in akibeti de henüz net değil.



Cinsellik

Striptiz kulüplerinin giriş çatısının ışıkları penise benziyor, kulübe girdiğinizde kulübün haritasına bakarsanız harita da aynı şekilde. Ayrıca striptiz kulübünde girdiğinizde hemen solda kalan kasıyer Rihanna'nın ta kendisi!





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

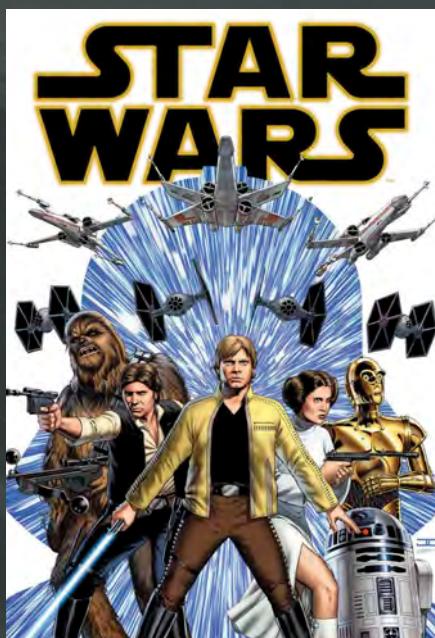
En sevdiğim RPG okurlarına çok selamlar. Bildiğiniz gibi bir süredir röportajlarla boşuyorum. Bundan 10 yıl öncesine kiyasla yilda bir yerine artık ayda birkaç yeni fantastik ürünle karşılaşıyoruz. Ülkemin güzel alt kültür mecrası hiç olmadığı kadar vizyondaydı, deiler gibi üretiyor. Bendeniz de nerede ne var, elden geldiğince kovalamaya çalışıyor ve röportajlarla bu kişileri sizlerle kınaştırıyorum. Ben her ne kadar ülkemizde olan gelişmelerle dev bir ışık kümesi tutmaya çalışsam da dünyada olup bitenden de uzak kalmamak için elimden geleni yapıyorum. O yüzden bu

ay birazlık kendi küçük dünyamızdan dışarıya çıkip sizlere uzun bir aradan sonra yeniden ilk adımını atan Star Wars hakkında bir şeyler karalayacağım.

Tanyanlar bilirler, Star Wars ciritten sonra en büyük ata sporundur. Yakinen takip ettiğim Star Wars dünyası, herkesin bildiği üzere geçen yıllarda büyük değişimler yaşadı. "Holy Trilogy" olarak adlandırılan ilk üçlemenin ardından vizevona giren yeni üclemeye büyük sorunlar yaşattı ve ne yazık ki Star Wars ruhunu hiçbir şekilde yakalayamadı. Akabinde üretilen anime, çizgi film ve kitaplar ne yazık ki işin sadece suyunu çaktı. Nihayet George Lucas elinde avcunda ne varsa Walt Disney'e sattı ve kurtuldu. (Kesin bir bit yeniği var bu işin için de ama göreceğiz.) Pek tabii ki bu satma işlemi, Star Wars isim hakkının baştan aşağıya satılmışyla sonuçlandı. Darbeyi en çok da çizgi roman tarafı aldı. Hoş, adamların "Bugüne kadar yaratılan genişletilmiş evreni yok sayıyor, içinden sadece hoşumuza gidenleri yeni eserlerde kullanmayı düşünüyoruz." açıklaması, fasikül olarak biriktirdiğim Star Wars koleksiyonumun ortalama dört katı değerlenmesine sebep oldu, ben sevindim ama bu aynı zamanda bir dönemin de sonu oldu. Kimi dönemler eş zamanlı olarak altı farklı seriyi sürdürün ve bittikçe yenisi başlayan genişletilmiş Star Wars evreni, 1977 yılında üretilen ilk çizgi roman serisinden bugüne kadar ilk defa tamamen, aylarca durdu. 1977'de üretilen Star Wars, aynı zamanda bu ismin sahip olduğu en uzun hikâye. 1977 ve 1986 yılları arasında, toplamda 107 sayı olarak basılan ilk sürekli Star Wars serisi Marvel tarafından raflardaki yerini almıştı. İlk altı sayıda

dördüncü filmdeki, 39 ve 44 arasında beşinci filmdeki olayları anlatan seri, ilginç bir şekilde altıncı filmi temel alan dört sayılıkambaşa bir seride çıkışmıştı. Bugüne kadar her türlü Star Wars çizgi romanına sahip olan Marvel, bu dev geliri ismi Dark Horse Comics'e kaptırdı. Dark Horse ise ilk olarak 1991 yılında, "Dark Empire" isimli seride Star Wars dünyasına giriş yaptı, bu süreçte birbirinden farklı yüzlerce seride kelimenin tam anlamıyla genişletilmiş Star Wars evrenini yaratmayı veümüzdeki yıl izleyeceğimiz filme kesinlikle büyük ölçüde ilham vermemi başardı.

Tabii ki gün geldi çattı ve 3 Ocak 2014 tarihinde Disney tarafından gelen bir açıklamaya Star Wars çizgi roman hakları, 2015 yılında Dark Horse'tan alınarak yeniden Marvel'a verildi. İste artık o tarihteyiz sevgili okur ve Star Wars Marvel (2015) olarak anılan seri sonunda piyasaya çıktı. Buradaki esas önemli nokta, yeni Star Wars döneminin de başlaması oldu. Yani Disney ile beyazperdeye gelecek filmden önce ortaya çıkan ilk eser artık aramızda. Siz bu satırları okurken çoktan üçüncü fasikülü bitirmiş olacağım ama merak etmeyein, günümüzdeki aylarda konu hakkında daha detaylı bilgiler vermeye çalışacağım. Peki, yeni Star Wars nasıl? Jason Aaron tarafından yazılan, John Cassaday tarafından çizilen güzel bir seri. (Çok resmi oldu.) Skywalker Strikes, Part I ve Part II olarak üretilen ilk iki fasikülde, sahneyi en sevdiğim Han Solo açıyor. İsyancıların Death Star'ı patlatmalarından sonrası bir zaman diliminde ilerleyen çizgi romanın hemen ilk sayfasında Tatooine'ye inen bir gemiyle karşılaşıyoruz.



NE İZLEDİM ▼

Kaligrafinin Gücü

Kaligrafinin Gücü'nü, bu yıl 11.'si düzenlenen İstanbul Japon Filmleri Festivali'nde izledim. Yönetmenliğini Ryuichi Inoma'nın yaptığı film, esasen 2010 yılında gösterime girmiştir. İsminden de anlaşılacığı üzere filmin tamamına hakim olan kaligrafi, konu hakkında çalışmalarını sürdürden bir okul kulübü ve içinde yaşadıkları şehrin hikayesi anlatıyor filmde. Özellikle Japon sinemasını sevenlerin hoşuna girecek bir film.



NE DINLEDİM ▼

Oruga

Uzun süredir ara verdığım doom metal dinleme işine Şubat ayında geri döndüm ve tavsiye edeceğim "Oruga" isimli grub da 2010 çıkışlı. İlk demoları olan Blitzkrieg Lady, döneminde sadece albüm ismiyle bile dikkatimi çekmeyi başarmıştı. 2011 yılında "Oruga" isimli albümle kendini gösteren grubun Kissing the Void şarkısı kendilerini gayet iyi anlatıyor. Özellikle karanlık kiş atmosferinde kaçırılmaması gereken bir ekip...



NE OKUDUM ▼

Mortal Kombat X

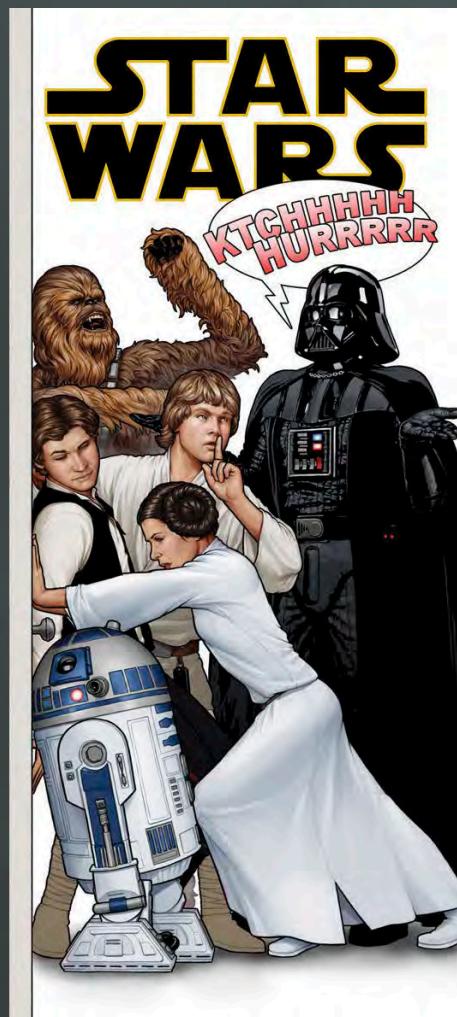
Günümüzde oyuların çizgi romanları giderek daha yaygın bir hale geliyor, özellikle hikâye bakımından zayıf olan oyular bu sayede daha oturaklı bir havaya bürünebiliyor ve Mortal Kombat X'de tam olarak bunu yapıyor. MKX'ten önce neler yaşandığını "kanlı" bir biçimde açıklıyor seri. Başta Scorpion ve Sub-Zero olmak üzere, hayranı olduğunuz tüm karakterlerin ne için savaştığını anlamak ve geçmişlerini bilmek çok farklı bir deneyim.



İmparatorluğun en önemli savaş üslerinden birine yapılan bu giriş, pek tabii ki işyancıların ortalığı dağıtmasıyla (Malum, ben öteki tarafı tutuyorum.) sonuçlanıyor. Kısa sürede aynı gezegene gelen Darth Vader ise daha önce seride görülmemiş bir sahnenin yaşanmasına vesile oluyor. Özellikle ilk fasikülde öylesine bir senaryo işlenmiş ki bir an "Neden buna benzer bir sahne filmde yok?" diye sordum. Hikâyeyi bir kenara bırakırsak, Marvel orijinal Star Wars kahramanlarını harika bir şekilde, yeniden canlandırmayı başarmış. Her bir karakterin hal ve hareketi en ince detayına kadar işlenmiş. Özellikle orijinal üçlemeyi sevenler için biçilmiş kaftan! Aynı zamanda senaryo akışındaki enerji de ziyadesiyle yüksek; hep bir heyecan, hep bir aksiyon bulunuyor. Yan karakterin bile özenle bezene içeriye dahil edilmesiye cabası.



Evet, yayınlanan yeni filmin fragmanından sonra benim de uzay savaşları haric filmin genelinden bir beklentim kalmadı ama garip bir şekilde çizgi roman tarafında harika işler yapıldığını görmek beni çok mutlu etti. Hele bir de Dark Horse'un son iki yılda çıkardığı serilerin düşük kalitesi yanında resmen altın gibi parladı. Hoş, daha iki - üç sayı oldu, bir anda büyük de konuşmamak lazım ama sürekli bir yayın olacağı için ilerde konuyu bir daha ele almak gerekiyor. Bu arada bu seri sadece başlangıç! Şubat ayıyla birlikte Star Wars: Darth Vader ve Star Wars: Princess Leia serileri de aramiza katıldı. Akabinde birkaç seri daha bizlerle buluşacak ve bakalım kalite seviyesi ne durumda olacak. Heyecanla bekliyor, önumüzdeki aya kadar herkese çok selam söylüyorum. ■



POPULAR SCIENCE MART SAYISINDA

STRES SİZİ ÖLDÜRÜYOR

- Bilim size yardımcı olabilir.
- 2015'e damga vuracak en ilginç aygıtlar.
- Modern insanın zorunluluğu: Çoklu işlem yeteneği.
- Laboratuvara yetiştirilen kumaşlar.
- Karşınızda bilim ve mühendislik dünyasının en çarpıcı görselleri: Vizzie Ödülleri.
- Cüce gezegenlerin yükselişi.
- Sandviç deyip geçmeyin.
- İyon iticiler.
- Eşyalarınız birer siber saldırına dönüşürse.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science dergisinde siz bekliyor.



MART SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarında video
izleyebilirsiniz



İNCELEME

Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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



The Order: 1886

Londra'nın alternatif ve ölümcül tarihi

Sayfa 60



Evolve

Ya canavar bul ya da
sonuçlarına katlan

Sayfa 52



Dying Light

Zombilerle dolu Harran'da
damdan dama

Sayfa 68



Total War: Attila

Total War serisinde başrol
artık Atilla'nın

Sayfa 74



EVOLVE



Yapım **Turtle Rock Studios**

Dağıtım **2K Games**

Tür **FPS**

Platform **PC, PS4, Xbox One**

Web **www.evolvegame.com**

Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Evolve *

Av misin, yoksa avcı mı?

Elindeki yıldırım silahına sıkı sıkıya sarılmıştı avcı. Yanındaki üç arkadaşına baktı, hepsinin yüzünde heyecan ve korku ile karışık, aynı ifade vardı. Canavar yakınlarındaydı, bunu etrafta gördükleri hayvan leslerinden, devrilmiş ağaçlardan fakat en kötüsü de vahşi doğanın içinde olmalarına rağmen çok da uzaktan gelmeyen çığlıklarından anlayabiliyorlardı. Canavar yakındaydı ve evrime çok yakındı. Ne yazık ki tahmin ettiklerinden çok daha yakın... Bu noktadaysa bana yapacak tek bir şey kalmıştı: Avcıların tam ortasına önce devasa bir kaya atıp sonra çıldırmışçasına aralarına dalmak. Birini attığım kayaya uzağa uçurup diğerini kendi atlayışımla jetpack'yle kaçmaya zorladıktan sonra arkadaşlarını hayatı tutmakla görevli Medic'i gözüme kestirdim ve kenara sıkıştırdım. Biliyordum ki o ellerimde can verdikten sonra avcılar beni yakalamak için hiç bir şansları yoktu. Pençelerimi temizleme gereği bile duymadım, altı metrelik devasa cüssemi dikleştirdip Medic'i arkadaşlarına fırlattım, şimdi kaçma sırası onlardaydı.

Öhüm, sanırım biraz fazla kaptırmışım kendimi, klavyenin hissiyatı bile yabancı geliyor şu an, duvara atmadiğima şaşııyorum. Bunun nedenini sorarsanız yazılı yazانا kadar ki son bir buçuk haftamın sırasıyla avcı, canavar, avcı, canavar, canavar, canavar, canavar, avcı ve canavar şeklinde geçmesinden olabilir. Bunun nedeniyse bize Left 4 Dead'i armağan ederek birçok gecemizi uykusuz kılan Turtle Rock Studios'un yeni göz bebeği Evolve. Lafi uzatmadan (Sanki daha fazla uzatabilmeliyim gibi.) hemen oyunu anlatmaya başlıyorum.

Kalabalık geldiler!

Her şeyden önce sizlere anlatmam gereken şey, oyunun konsepti ile mekaniklerinin ne kadar iyi

birleştiği. Bu noktada Turtle Rock Studios'a şapka çırkıyorum çünkü asimetrik bir multiplayer oyunda dengeyi bu kadar iyi sağlamak çok zor. Konsepti gerçekten inanılmaz oturtmuşlar. 4v1 gibi bir sistemin bu tarz bir oyuna bu kadar iyi entegre edilmesini beklemiyordum. Canavarların birbirinden farklı özellikleri ve oynanış mekanikleri, dört kişiyle mücadele etmeye çok keyifli kılıyor ve hatta bir noktada tek kişi olmak avantajını bile olabiliyor. Hem görsel olarak oynanışa çok uyuyor, hem de birden fazla oyuncuya, daha doğrusu düzgün koordine olmuş bir takıma karşı oynamanın dezavantajını çok akıllica ve güç dengelerini bozmayacak şekilde aşılıyor. Oyunda 12 harita olmasına rağmen oyunun spesifik haritalarından çok harita konsepti gözüme çarptı benim. Bir afetle yüzleşen / yüzleşmiş bir medeniyetin etrafını sarmış vahşi bir doğa. Her oyunda bu konsepte bağlı kalan değişik haritalarda buluyoruz kendimizi; bazen devasa bir fabrikanın etrafını sarmış, fabrikayı ufak gösterecek boyutta bir ormanın içindeyiz, bazense bir baraj gölünün etrafında. Renkler ve ışıklar çok iyi, yaprakların yanından geçtiğinizde sallanışı ya da bir anda suyun içindeki bir canavarın üzerine atladığınızda suyun dağılışı son derece detaylı. Bu kadar hızlı akan bir oyunda görsel seviyenin bu kadar yüksek tutulmuş olması şaşırtıcı. Günümüzde oyunlar ya görselliğe ya da oynanışa ağırlık vererek kendi zayıflığını belirliyor ne yazık ki fakat Evolve'da bu kesinlikle söz konusu değil, hatta seçilen renkler ve karakter tasarımları oynanışı direkt etkileyebiliyor. Örneğin canavarlar, ağaç ve yaprakların arasında mükemmel bir şekilde kamufle olabiliyor.

Oyununda hem canavar, hem avcı olarak uzun süreler geçirdim ve birçok kez gözümün önünde olan canavarı göremedim veya canavarken avcılar iyi bir >



Canavari avlayabilmek için takım olarak beraber hareket etmek şart.

şekilde saklandığında önumden geçip gittiler ve o birkaç saniye bana oyunu kaybettirdi ya da kazandırdı. Başka bir örnek vermek gerekirse avcıyken doğru stratejik noktalara tuzaklar kurup canavarın çaresizce ne olduğunu anlamaya çalışmasını zevkle izledim. Güzel olan nokta, avlanma üzerine kurulu bir oyunda bunların rahatsız edici değil de tam tersine iki takım içinde avantaja döndürülebilecek bir şekilde oyuna yedirilmiş olması.

Yeni orman, yeni hikâye, yeni kurallar

15 dakikalık setler halinde oynadığımız oyuncun konusu çok açık: İnsanlık gelişmiştir ve uzaya yılmaya başlamış, galaksinin uzak kolunda yer alan Shear gezegenine ulaşmıştır. Bu gezegense tabii ki kesfettiğimiz en zengin gezegenlerden biridir ve buna nedenle de en büyük kolonilerimizden birini buraya

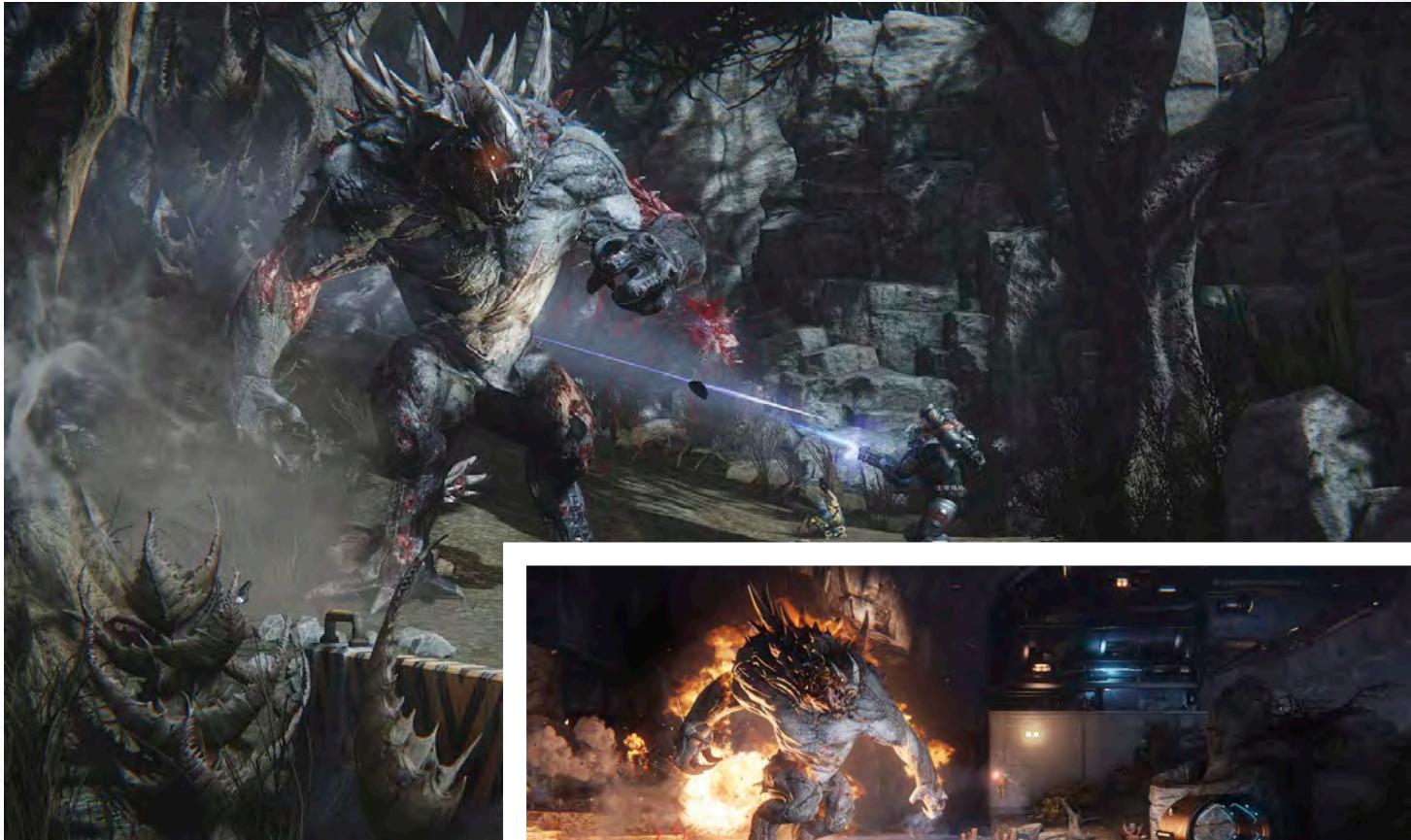
tek ortak noktası, hepsinin canavarlar tarafından ele geçirildiği için boşaltılmakta olan bir gezegene zevkle gidebilecek kadar deli olmaları ya da bu noktada, olmamız. Hikâye oyunda bir senaryo moduyla verilmekense önce bir ana video, sonrasında her oyuncun başında karakterlerimizin girdikleri diyaloglar ile bize sunuluyor. Evet, doğru duyduınız, oyunda bir senaryo modu yok ama bu demek değil ki bir hikâye de yok. Oyunun başında, oyun boyunca ve sonundaki diyaloglar aslında bize her karakterin bir geçmişi olduğu hissyatını çok iyi veriyor ve 25 saat oynadıktan sonra hala ufak bir cümleyle "Vaaay, demek bu abimizin olayı buymuş." şeklinde aydınlanmalar yaşayabiliyor. (Tabii ki her zaman bu kadar anlamlı da olmayabilir cümleler, "Şu Maggie de hoş kız aslında, iş çıkar mı?" tarzı diyaloglara da eğlenceli bir seviyede

Oyunumuz ne Aragorn'un, ne Bilbo'nun, ne de Gandalf'ın kontrolüne oturtuyor bizi. "Talion" adında, daha önce adını sanını duymadığımız bir Ranger'ın kontrolündeyiz

kuruyoruz. Her şeyin yolunda gitmesinin aslında kötüye işaret olduğunu anlamazken, nereden geldiğini bilmemişimiz canavarlar bir anda ortaya çıkıp gezegeni talan etmeye çalışınca gezegenden bir an önce kaçmamız gerektiğini fark ediyoruz. İşte bu noktada da oyuncun konsepti başlıyor. Gezegenin tahliyesinden sorumlu eski "gezegen terbiyecisi" William Cabot, bir yandan bu canavarlarla savaşır diğer yandan gezegenden kaçmaya çalışan insanları koruyacak bir ekip oluşturuyor. Ekibin

denk geliyoruz.) Oynamaya başlamak istediğimizde iki seçenek çıkyor karşımıza ve bunlardan ilki Quickplay, diğeri Evacuation. Quickplay'de istediğimiz tipte maç oynarken, Evacuation bizi beş maça oluşan bir etkinliğe dahil ediyor ve maçların hepsi farklı haritalarda, farklı oyuncu tarzlarında gerçekleştirken ve birbirini etkiliyor.

Oyunda dört oynanış tarzı var; Hunt, Nest, Rescue ve Defend. Hunt modunda konu açık; canavarı-

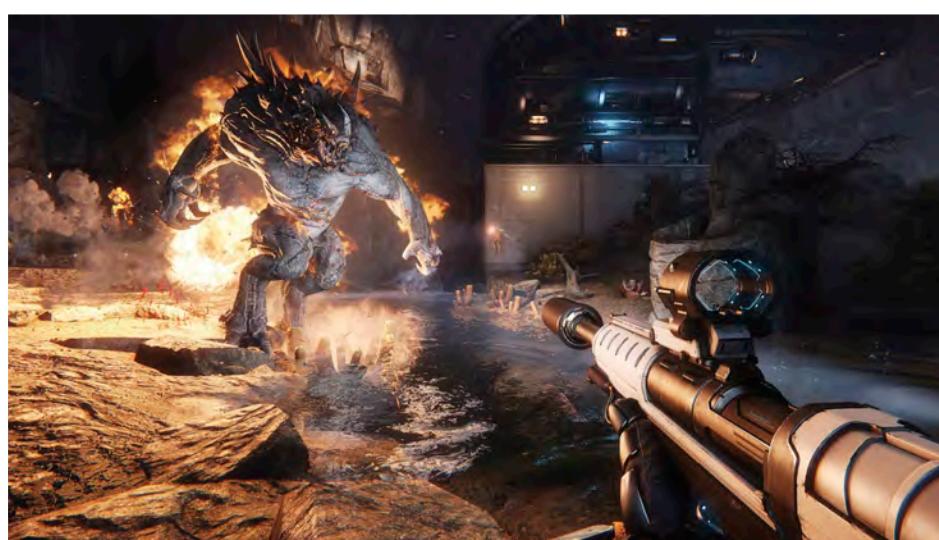


mizi avlıyor ya da kendisine yem oluyoruz. Nest'te etrafa yayılmış altı adet canavar yumurtası var ve canavarın amacı bunları kırıp içindeki ufak canavarı çıkardıktan sonra canavarçılarını korumakken, avcıların amacı da tabii ki bunları ve canavarı ortadan kaldırmak. Rescue modunda avcılarımız gezegenden kaçmaya çalışan yerel halkı korumaya çalışırken, canavarımız kendilerini afiyetle yemeye çalışıyor. Defend'de ise ki bu özgürlük alanınızı kısıtlayan tarz, canavarımız yakıtını doldurup kaçışıldığı herkesi kaçırmağa çalışan ana gemiyi hedef alıyor ve yakıt doldurma işlemi bitmeden avcıları ve sevgili gemiyi aşağı etmeye çalışıyor.

Oyunun kullandığı 4v1 sisteminin teknik terimiyle "asimetrik multiplayer". Bir takımda canavarı öldürmek veya insanları kurtarmak ile görevli dört avcımız, diğer takımdaysa amacı ya avcıları bir güzel yemek ya da onların güç kaynağını yok etmek olan canavarımız var. Oyunda dört avcı sınıfı bulunuyor; Assault, Trapper, Medic ve Support. Her sınıfın birbirinden farklı özelliklere sahip üç karakterimiz var ve bu da oynayabileceğimiz karakter sayısını canavarlar hariç 12'ye çıkarıyor. Diğer tarafta geçtiğimizdeyse şimdilik elimizde üç canavar mevcut; Goliath, Kraken ve Wraith. Aynı avcılar gibi, canavarlarımızın da birbirinden farklı özellikleri ve oynanış stilleri var. Şahsen ben canavar olarak oynamayı daha çok sevdim (Nedenine daha sonra değineceğim.) ama bu, avcı olarak oynamanın bir o kadar zevkli olmadığı anlamına gelmiyor.

Eski usul avlanma

Her sınıf standart olarak bir jetpack'e sahip ve temel hareketlerimizin çoğu bunu kullanarak yapıyoruz. Tavsiyem, açık alanlarda birbirinize çok



yakın durmadan savaşmanız. Bu savaşta dört seçenekiniz var bu noktada hepsi birbirinden eğlenceli ve gerekli. İşte detaylar...

Markov, Hyde ve Parnell karakterlerini barındıran Assault, oyunumuzda aynı anda tank ve ana "damage dealer" sınıfı. Her zaman yüksek zarar veren silahlara sahip olan Assault'lar aynı zamanda gerekişinde arkadaşlarıyla canavarın arasına atlayıp dikkatini çektiğten sonra kendini koruyacak önlemler alabiliyor. Karakterler arasında canavarla direkt bir yüzleşme modunda oynayabileceğiniz tek sınıf.

Val, Lazarus ve Caire karakterlerini barındıran Medic, her oyunda olduğu gibi takımın bel kemiği. Sorumluluğu sizi canlı tutmak ve bunu kimi zaman her Medic'te bulunan Healing Burst ile, kimi zamansa karakterden karaktere değişen Healing Gun (Sağlığını dolduran bir silah.) ya da Lazarus Device (Oyunda sizi iki dakikalık respawn süresini bekletmeden canlandıran tek alet.) ile yapıyor. Anlayacağınız canavar karşınıza çıktığında en yakın dostunuz sevgili Medic'iniz. Maggie, Griffin ve Abe karakterlerini barındıran Trapper; canavarı avlamak, canavarın izlerini bulmak, onu takip etmek ve sonrasında da Mobile Arena özelliğini kullanarak belli bir alana

>



hapsetmekle sorumlu sınıf. Çoğu zaman Medic ile beraber karşısındaki canavarın ilk hedefi. Hank, Bucket ve Cabot karakterlerini barındıran Support ise takımınızın arkasını toplayan sınıf. Aynı zamanda takımın geri kalımı ölüse siz iki dakikalık ceza süresini beklerken tek başına kalmasını isteyeceğiniz de bir sınıf. Karakterden karaktere değişen, kimisi size bir kalkan veren, kimisi canavarın yerini bulmanıza yardımcı olan birçok ekipmana sahip ama bunlardan en önemlisi de bütün karakterlerde ortak olan "herkesi görünmez yapma" yeteneği.

Canavar olmaksa olay

Oyunun temel, yani eklentisiz sürümünde üç canavarımız var ve bu sayı eklenti paketleriyle artacak olsa da bence canavarların çok yönülüğüne baktığımızda oldukça yeterli. Ayrıca bütün canavarlarda vahşi doğadaki yaratıkları

tespit edip, öldürüp beslenmek için Smell özelliği standart olarak mevcut. Bunu kullanıp yaratıklara ulaşmak içinse bütün canavarlar oyundaki birçok yüzeye rahatça tırmanma yetisine sahip. Rakiplerinizi kaplı alanlarda yakalarsanız kaçmaları zorlaşacaktır. Şimdi de canavarların detaylarını vereyim...

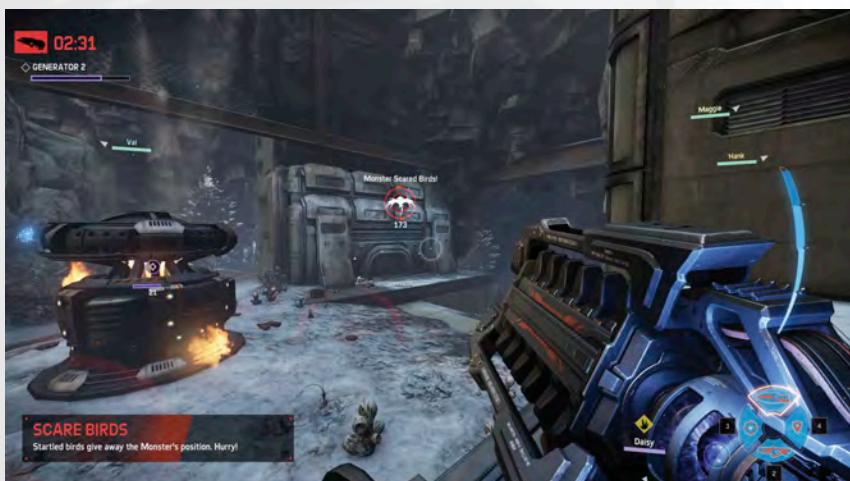
Goliath, uzun sıçrayışlar yaparak haritada hızlı bir şekilde ilerleyebilen, yüksek zırhlı bir yakın saldırıcı canavarı olarak tanımlanabilir. Bir anda önungüzde belirebileceği gibi, doğru bir sıçrayışla yok olabilir de ama emin olun ki yok olması, her zaman önungüzde belirmesinden daha iyidir.

Kraken'in en göze çarpan özelliği uçabiliyor oluşu, daha doğrusu istediğiniz yüksekliğe çıkıp uzun bir süre süzülebilmesi. Bu kimi zaman sizi kolay bir hedef haline getirse de doğası gereği daha uzun mesafeli bir canavar olan Kraken'i bazen kusursuz bir avcıya da çevirebiliyor.

Wraith, canavarlardan belki de en taktikseli ve sıçrayıp uçamasa da kısa bir mesafe içinde teleport olarak çok hızlı ilerleyebiliyor. Bunu Decoy veya Warp Blast ile birleştirdiğinizde karşı takımın ne zaman saldırdığınızı veya ne zaman ortadan kaybolduğunuzu anlaması çok güç hale geliyor.

Shear'in olay ne?

Oyunun haritaları hem yatay, hem de dikey boyutta tasarlanmış, tırmanabildiğimiz birçok yer var ve bu çok hızlı bir şekilde bir olmamıza neden olabiliyor. Haritaların bu yönünü kavramak ve avantajımıza kullanmak, çok zevkli bir hale getiriyor oyunu. Canavarlarımız standart olarak birçok yere tırmanabiliyor ya da uzun sıçrayışlar gerçekleştiriliyor. Avcılarımız bir jetpack deposunun el verdiği mesafelere tırmanabiliyor ya





da uzak mesafelere süzülebiliyorlar. Jetpack'in bir diğer can alıcı ya da "can verici" yönünde canavar size çok yaklaştığında yön çubuğu ve iki tık yardımıyla işaret ettiğiniz yöne doğru bir sıçrama gerçekleştirmesi. Doğru kullanıldığında canavar devasa cüssesiyle hareket edemededen bir anda ondan uzaklaşabiliyorsunuz ama yanlış kullanıldığında canavar sizi havada yakalayabiliyor ve emin olun ki sonuc çok üzücü oluyor. Bu üç boyutlu harita tasarımlına bir de haritanın kendi dinamikleri eklenince savaşmadığımız anlar bile keyifli hale geliyor. Haritada canavardan korkup uçarak size yerini belli eden kuşlardan tutun da avcılar bir anlık dikkatsizliklerinde hüp diye içine çekercek etobur bitkilere kadar birçok detay mevcut. Hızlı kovalamaca anlarında bunları avantajınıza kullanabilirseniz, oyun iyice keyifli bir hale geliyor. Mesela canavar olarak sağlığınız çok düştü ve kaçmanız lazımlı; bu noktada Smell özelliğini kullanarak hem vahşi doğadaki saldırgan yaratıkların yakınından kaçıp avcıları bu yaratıklarla baş etmek zorunda bırakılıyor, hem de yaratıkları hızlıca öldürüp iyerek sağlık ve zırh sağlayabileceğiniz daha ufak canlıları görebiliyorsunuz. Vahşi doğadaki bir diğer enteresan unsur da özel yaratıklar. Bazı yaratıkları (Oyun size hangileri olduğunu küçük bir yıldızıkla gösteriyor.) öldürüp tükettiğinizde size geçici bir süre üzerinde kalacak buff'lar verebiliyor. Bunlar jetpack kullanım süresini iki katına çıkarmak veya canavar olarak yaklaştığınız anda yerinizi belli edecek kuşların sizi sallamaması olabiliyor. Karakterlerin detayına indiğimizde oyunun takiksel tarafıyla yüzleşiyoruz. Her canavarı yakalamak için yüzlerce ayrı taktik veya teçhizat var. Mesela Goliath olarak oynarken gerçekten yüksek bir zırh puanına sahipsiniz diğer canavarlara göre ama daha kısa bir menziliniz var ve yakın saldırıyla daha yatkınsınız, bu sizi oyunun başlarında kaç- >

En İyi Beş Özellik

Decoy (Wraith)

Saklanıp kaçarak bir anda vurup sonra tekrar kaçan karakterleri hep çok sevmişimdir zaten. Yerinize bir klon bırakıp millet klonla savaşırken görünmez olmak mı? Tam benlik!

Daisy (Maggie)

Yahu, karakterden daha yararlı diyeceğim neredeyse bu köpeçik hem avladığımız canavarı bulmaktaki en büyük yardımcı, hem de canavarı oynayan abi takmadığı için sizi en çok canlandırın takım üyesi oluyor.

Rail Gun (Cabot)

Duvarların içinden ateş edebilen bir silah, başka bir şey söylemeye gerek var mı?

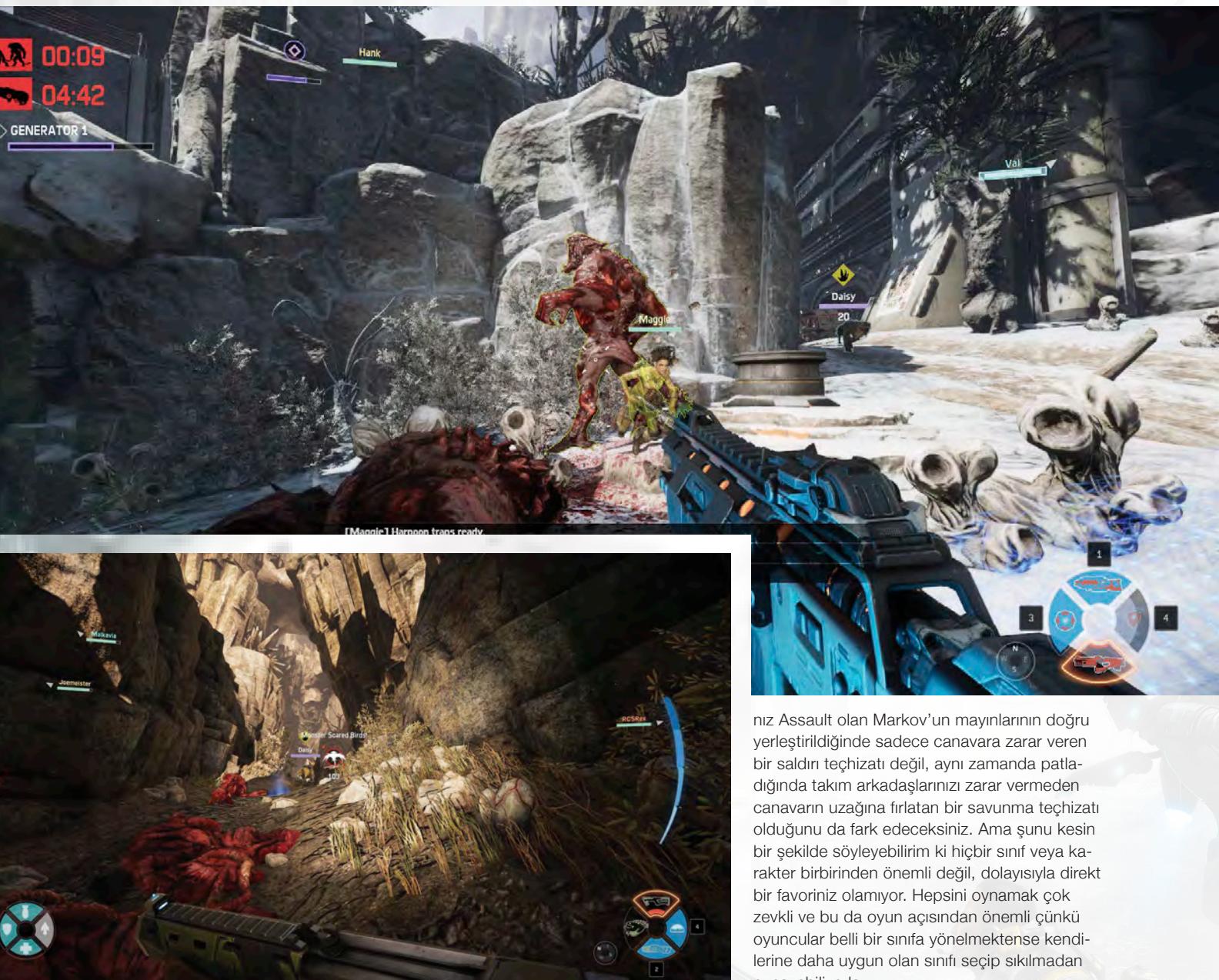
Charge (Goliath)

O Mobile Arena kazara bir duvarın bitişinde açılmış ve yukarıda zıplayabilecek bir yer olmayacak şekilde kurulmuş olsun. Kendilerinin yaklaşık 10 katı büyüklüğünde bir yaratık son sürat üzerinde koşarken avcılar bunu fark ettikleri anda yüzlerinin aldığı ifade paha biçilemez.

Lazarus Device (Lazarus)

Oyun sırasında ölməniz, oyundan tamamen çıkmamanıza anlamanıza gelmiyor. Bu özellik sayesinde Lazarus, bekleme süresini ortadan kaldırarak takım arkadaşlarını yeniden mücadeleye dâhil edebiliyor.





› maya ve saklanmaya itiyor. Bunun aksine Wraith ile oynarken karşınızdaki avci takımın henüz koordinasyonu yakalamamış olduğu setin başında, Abduction ile gruptan biraz uzakta olan bir avcayı kaçırıp, Supernova ile hızımızı arttırdıktan sonra Decoy ile bir klonumuzu çıkarıp görünmez olarak grubun geri kalanı gelmeden kaçabiliyoruz. Aynı şekilde Trapper olarak Maggie'yi seçtiğimizde yanımızda "Daisy" adında devasa bir evcil canavar / köpek oluyor. Eğer karşımızdaki canavar düz çizgiler üzerinde hiç saklanmadan ya da gizlemeden ilerliyorsa Daisy'nin onu takip etmesi çok da uzun sürmüyor. Bu noktada bize düşense grup halinde Daisy'ye güvenmek ve onu takip etmek çünkü yanında olmadığından Daisy'nin önceliği Maggie ve grup ile tekrar buluşabilmek oluyor. Canavar bakış açısından oynadığımızda oyunun başlarında şaşırıcı bir hamleyle Daisy'yi öldürmek de bir taktik. (Kendime not: Bir dahaki sefere ilk olarak Daisy'yi öldür!). Alternatif olarak ilk kullanacağınız Assult olan Markov'un mayınlarının doğru yerleştirildiğinde sadece canavara zarar veren bir saldırı teçhizi değil, aynı zamanda patladığında takım arkadaşınızı zarar vermeden canavarın uzağına fırlatan bir savunma teçhizi olduğunu da fark edeceksiniz. Ama şunu kesin bir şekilde söyleyebilirim ki hiçbir sınıf veya karakter birbirinden önemli değil, dolayısıyla direkt bir favoriniz olamıyor. Hepsini oynamak çok zevkli ve bu da oyun açısından önemli çünkü oyuncular belli bir sınıfa yönelmektense kendilerine daha uygun olan sınıfı seçip sıkılmadan oynayabiliyorlar.

Yok canım, kusursuz da değildir!

Açıkçası oynanış ve görseller konusunda kusursuz oyun, hatta piyasaya çıktıktı günden beri sürekli oynadım ve aklıma gelen bir hata bile söyleyemem size. Oyunda rahatsız edici diye bilmem çok az şey var, hatta iki şey var bile diyebilirim ki bunlardan ilki de oyunun seviye sistemi. Oyundaki değişik karakterleri ve canavarları açmak için size verilen sıradı ilerlemeli ve oyunun size verdiği karakterin bütün özelliklerini geliştirmelisiniz. Düz bir çizgi şeklinde ilerleyen "progression" sistemi ancak bu şekilde bir sonraki karakteri oynamaya imkânı sunuyor. Bu bir yandan size her karakteri tam anlımlı olarak öğretse de istediğiniz zaman istediğiniz karakterler oynayamamak can sıkıcı hale gelebiliyor. Diğer konuya iletşim ve bu da canavarla oynamayı daha çok sevmiş olmanın başlıca nedeni. Bunu oyunun büyük bir sıkıntısımış gibi sunabilir miyim, pek emin değilim aslında. Avci tarafında



✓ Kimi zaman canavarı avlamak yerine yumurtaları yok etmek de önceliğimiz olabiliyor.



oynuyorsanız, takımınızla koordinasyonunuz çok önemli ve bazen bunu kurmak çok zor olabiliyor. Mesela Trapper ile oynarken ekip olarak canavarı bulduğunuzu ama 100 metre uzağınızda olan ve canavarla sizin aranızda durması gereken Assault'unuzun alakasız bir yaratıkla zamansız bir dövüş içinde olduğunu düşünün. Bu kadar taktiği dayalı bir oyunda gerçekten 5 - 10 saniyelik bu tip hatalar çok pahaliya mal olabiliyor. Genel olarak insanların mikrofon kullanmayı da buna eklenince bazen "Niye deniyorum ki?" diye düşünürken bulabiliyorsunuz kendinizi. Şanslıyız ki bu anda aklımıza oyunların hepsinin 15 dakika olduğu geliyor. Aslında oyunda en çok hoşuma giden bir başka özellik de burada devreye giriyor: Oyunun "pause" menüsüne girdiğinizde "Take a Break" şeklinde bir seçenek var ve buna tıkladığınızda sizin yerinize hiç de akılsız olmayan bir bot oyuna giriyor, ta ki siz görevi tekrar devralmaya karar verene kadar. Tüm bunlara alternatif olarak her zaman canavarı seçip yalnız kovboy olarak da takılabilirsiniz.

Oyunun arayüzü ve menülerine gelirsek çok temiz ve sıkıntısız olduğunu söyleyebilirim. Her seçenek rahatça görülebilir ve seçilebilir durumda, geçişlerde hiçbir takılma yok. Multiplayer menüleri için de aynı şey geçerli. Menüler karişirken dikkatimi çeken şeyleden biri, "Extras" bölümündeki Video Gallery'ye girdiğinizde bulacağınız karakterlerin tanıtım videoları oldu. Bu videoları kesinlikle izlemenizi tavsiye ederim, birçok oyunda olduğundan çok daha bilgilendirici ve iyiler.

Ormanın kralı kim?

Evolve hem görselliği, hem oynanışı, hem de kendine has multiplayer tarzıyla uzun zamanı oynadığım en başarılı oyunlardan biri. Neyi amaçladığını çok iyi bilen bir ekip tarafından, "insan unsuru" diyeboleceğimiz bir - iki hattanın dışında çok çok (kinci "çok" önemi vurgulamak için.) iyi bir oyun, hatta bir spor gazetesi başlığıyla "Evrim Üzerine Devrim" niteliğinde bir oyun diyorum. Her yaştan insanın hızıyla adapte olup kendini kaptırması gerekiyor çünkü canavar her yerde olabilir ve ormanın kralı olmak istiyorsanız, bir gözünüz açık uyumalısınız! ■ **Emre Aydoğan**



En Sık Karşılaştığım 5 Hata

Trapper'ların karakter özelliklerinin sadece Mobile Arena ve silah ikilisinden var olduğunu düşünmeleri

Gruptan kopup grup canavarla savaşırken alakasız bir işe meşgul olan dostlar

Grubun bir ekip olarak işlediğini unutup kahraman olmaya çalışan abiler

Daisy'yi takip etmeyen herkes!

Cök hızlı gelişmeye çalışıp avcılarla arasında yeterince mesafe açmayan canavarlar

Evolve

- ⊕ 4v1'in inanılmaz dengesi
- ⊕ Güzel ve işlevsel dünya
- ⊕ Silah ve ekipman yelpazesi
- ⊖ Geliş ve ilerleme sistemi
- ⊖ İletişimde insan unsuru

9,3

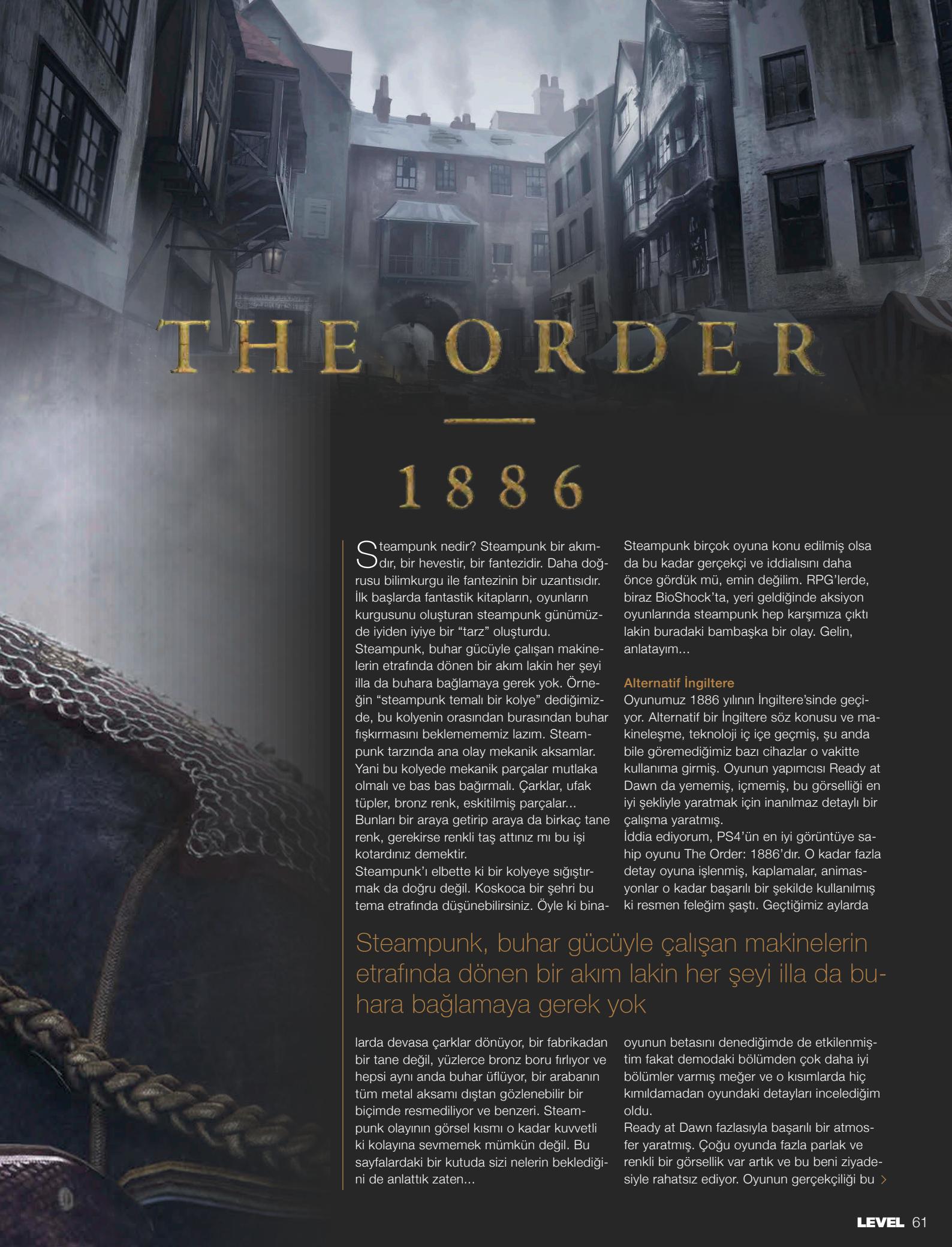
■ Alternatif Left 4 Dead 2





Yapım **Ready at Dawn Studios**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS4**
Web theorder1886.eu.playstation.com
Türkiye Dağıtıcı **Sony Türkiye**





THE ORDER

1886

Steampunk nedir? Steampunk bir akım-
dır, bir hevestir, bir fantezidir. Daha doğ-
rusu bilimkurgu ile fantezinin bir uzantısıdır.
İlk başlarda fantastik kitapların, oyunların
kurgusunu oluşturan steampunk günümüz-
de iyiden iyiye bir "tarz" oluşturdu.
Steampunk, buhar gücüyle çalışan makine-
lerin etrafında dönen bir akım lakin her şeyi
illa da buhara bağlamaya gerek yok. Örne-
ğin "steampunk temalı bir kolye" dediğimizde,
bu kolyenin orasından burasından buhar
fışkırmamasını beklemememiz lazım. Steam-
punk tarzında ana olay mekanik aksamlar.
Yani bu kolyede mekanik parçalar mutlaka
olmalı ve bas bas bağırmalı. Çarklar, ufak
tüpler, bronz renk, eskitilmiş parçalar...
Bunları bir araya getirip araya da birkaç tane
renk, gerekirse renkli taş attınız mı bu işi
kotardınız demektir.
Steampunk'ı elbette ki bir kolyeye sıkıştır-
mak da doğru değil. Koskoca bir şehri bu
tema etrafında düşünebilirsiniz. Öyle ki bina-

Steampunk birçok oyuna konu edilmiş olsa
da bu kadar gerçekçi ve iddialısını daha
önce gördük mü, emin değilim. RPG'lerde,
biraz BioShock'ta, yeri geldiğinde aksiyon
oyunlarında steampunk hep karşımıza çıktı
lakin buradaki bambaşa bir olay. Gelin,
anlatayım...

Alternatif İngiltere

Oyunumuz 1886 yılının İngiltere'sinde geçi-
yor. Alternatif bir İngiltere söz konusu ve ma-
kineleşme, teknoloji iç içe geçmiş, şu anda
bile göremedigimiz bazı cihazlar o vakitte
kullanıma girmiştir. Oyunun yapımcısı Ready at
Dawn da yememiş, içmemiş, bu görselliği en
iyi şekilde yaratmak için inanılmaz detaylı bir
çalışma yaratmıştır.

İddia ediyorum, PS4'ün en iyi görüntüye sa-
hip oyunu The Order: 1886'dır. O kadar fazla
detay oyuna işlenmiş, kaplamalar, anima-
yonlar o kadar başarılı bir şekilde kullanılmış
ki resmen feleğim şaşırttı. Geçtiğimiz aylarda

Steampunk, buhar gücüyle çalışan makinelerin
etrafında dönen bir akım lakin her şeyi illa da bu-
hara bağlamaya gerek yok

larda devasa çarklar dönüyor, bir fabrikadan
bir tane değil, yüzlerce bronz boru fırlıyor ve
hepsi aynı anda buhar üflüyor, bir arabanın
tüm metal aksamı dıştan gözlenebilir bir
biçimde resmediliyor ve benzeri. Steam-
punk olayının görsel kısmı o kadar kuvvetli
ki kolayna sevmemek mümkün değil. Bu
sayfalardaki bir kutuda sizi nelerin beklediği
ni de anlattık zaten...

oyunun betasını denedığimde de etkilenmiş-
tim fakat demodaki bölümden çok daha iyi
böülümler varmış meğer ve o kısımlarda hiç
kimildamadan oyundaki detayları incelediğim
oldu.

Ready at Dawn fazlasıyla başarılı bir atmos-
fer yaratmış. Coğu oyunda fazla parlak ve
renkli bir görsellik var artık ve bu beni ziyade-
siyle rahatsız ediyor. Oyunun gerçekçiliği bu >



> yüzden zaten tamamıyla düşüyor, yeni nesil grafik göreceğiz derken Nintendo oyununa bakarken buluyoruz kendimizi. (Nintendo oyunlarına lafım yok, yersiz renk patlamasına karşıyım.)

The Order'da ise tüm renklerin doygunluk oranı aşağı çekilmiş ve -yne çok başarılı bulduğum- bir gelen filtreyle atmosfer sağlamaştirılmış. Bu filtre hem göze batabilecek, henüz foto-realistik ölçüye geçememiş grafiklerdeki olası yapaylığı gizlemiş, hem de oyunun karanlık havasını güçlendirmiş. Ellerine sağlık kimin emeği geçtiyse!

Oyunda her girdiğiniz mekânda steampunk

Bildığınız üzere The Order, uzunca bir süre önce açıkladı ve yapım aşaması da bayağı bir sürdü. Bunun neden olduğunu da oyunun çıkışması ve anında bitmesi ile anladık: Oyun süresi kısa olduğuna göre asıl yoğunluk görsel departmandaymış. Oyunun bu kadar iyi gözükmesi de beni büyük bir çelişkiye sürüklendi, nedenini de yazımı okudukça anlayacaksınız...

Büyük birlik

Bu alternatif Viktorya İngiltere'sinde, halkın tehlikelerden koruyan bir polis gücünün yanında, "The Order" adındaki Birlik de

Genellikle karşınıza çıkan düşmanlar sıradan insanlar veya insandan bozma yaratıklar olduğu için elinizdeki silah öyle ya da böyle etkili oluyor

havası direkt suratınıza çarpılıyor, her şey tam olması gereği gibi; ne çok abartılı, ne çok sade. Tasarım ekibinde kaç kişi vardı, ne kadar kafa patlatıldı, bilemiyorum ama gerçek anlamda inanılmaz sağlam bir iş olmuş ortaya. Bu iyi tasarımların üzerine bir de PS4'ün gücü eklenince de -dediğim gibi- PS4'teki en iyi gözüken oyun meydana çıktı. Yapımı ekip, detaylara verdiği önemi bize de hissettirmek adına, elimize aldığımız bazı eşyaları incelememizi sağlamış. Örneğin "Combo Rifle" adındaki tüfeği ilk defa elimize aldığımızda şöyle bir çevirip detaylarına bakabiliyoruz ve emin olun, bunu yapmak isteyeciksiz.

görev yapıyor. Genellikle güçlü şövalyeleri bünyesinde barındıran The Order'ı bir çeşit FBI gibi düşünübilirsiniz. Polisler zaman zaman onlardan hoşlanmıyor, halkın genelde onlardan çekiniyor. Ne var ki Birlik, kimsenin çözemececeği ve çözmeye yeltenmeyeceği doğaüstü olaylarla da mücadele ettiğinden, hatırlı sayılır bir gücü ve saygıyı da hak ediyor.

The Order: 1886'da olaylar, bir seylerin ters gitmesi ve isyancıların başkaldırmasıyla başlıyor. "Sir Galahad", "Sir Perceval", "Lafayette" ve "Lady Igraine" adındaki dört Birlik üyesiyle birlikte götürdüğümüz hikâye, aynı Modern Warfare havasında, hızlı ve çabuk biten bir maceradan pek farklı değil.

Biraz önce ne dedik? Görsellik muhteşem. Görsel detaylar, atmosfer ve efektler bu kadar iyiyken, hikâyede büyük bir tıkanıklık var. Öyle ki sanki bu Sony tarafından ortaya çıkarılmış bir eser değil de bir televizyon dizisi ve biz de onun bir kısmını oynayarak geçiriyoruz. Herkesin birbirini tanıyarak, The Order evreninde olan olayları bilerek başladığı hikâyede biz, maalesef hiçbir şey bilmediğimiz için olaylara alık alık bilmek zorunda kalıyoruz. Nedir, başka oyunlarda, özellikle RPG'lerde yeni karakterler oyuna eklendiğinde bir tanıtımı olur, kontrol ettiğimiz karakter de onlara ilk defa tanışıyor ve biz de bu sayede o yaşamı, o gelişen olaylar zincirini sindiririz. Buradaysa her şey zaten olmuş, uzunca bir zamandır süregelen bir problemin en önemli kısmı ortaya çıkmış ve biz de tarihe tanıklık edercesine olayların ortasına düşmüşüz. Düşünün ki oyunun hangi kısmında olursanız olun, bir türlü oyun siz içine çekemiyor. The Last of Us'ı hatırlayın; oynanışı bir kenara bırakıp hikâyeyi takip ederken bulmuşuk kendimizi. Zaten yapımcı firma Naughty Dog da bas bas bağırarak, "Joel >



Karşınızda, The Order!

Onlar kötülüğe, yanlışça dur dediler...

Marquis de Lafayette

Sir Perceval'in çırayı olarak Birlik'e katılan Lafayette, oyunda eğlenceli, kadın düşkünlüğü portre çiziyor ama yetenekleri de kesinlikle yabana atılacak gibi değil. O tiple de nasıl kadınlar ona geliyor, pek anlaşılır gibi değil...

Sir Galahad

Karizmatik ses tonuyla ilgiyi üstünde toplayan, bıkkınılıysa gözlerinden okunan Sir Galahad, oyunda kontrolümüzde olan kahraman. The Order'in en kadim üyelerinden biri olan sert mizaçlı arkadaşımız, Half-Breed'lere karşı amansız bir savaş veriyor yillardır.

Sebastian Malory (Perceval)

Yaşılı başlı adam, hala elinde silahlı neyin peşinden koşuyor... Yine de iyi iş çıkıyor ha! Oyunda "Sir Perceval" adıyla bilinen Sebo (Aramızda öyle deriz.), The Order'in en doğruluğu adamlarından bir tanesi. Haksızlığa, yanlışça asla boyun eğmez.

Isabeau D'Argyll (Lady Igraine)

Lafayette, Perceval'in çırayı, Lady Igraine de Galahad'ın. Her ne kadar Lafayette, Igraine'i de tavlamaya çalışsa da Igraine kendini işine adamış, genç bir kadın. O da doğruluktan uzaklaşmayan, sağlam bir kişiliğe sahip.



Lafayette

Galahad

Perceval

Lady Igraine

Dünya Steampunk Olsa...

Bir Ülke dese ki, "Bundan sonra her şeyimiz steampunk temalı olacak, delirin hadi!", bu Ülkeye taşınacakların sayısını düşünemiyorum. Böyle bir ülkede de karşılaşacağınız eşyalar ve cisimler aşağıdaki gibi olacaktır

Gözlükler

Geçen yazın modası, renkli camlı güneş gözlüklerini hatırlarsınız. Hepsi felaketti bence. Oysaki bir de şuna bakın, tam bir moda harikası. Gerçi biraz eski pilotların kullandığına veya havuz gözlüğüne benzıyor ama olsun...



Silahlar

O ülkede silahlar serbest olur mu, bilinmez ama herkesin şu görüntü yüzünden bir silah ruhsatı almak için çabalayacağı da aşıkâr. Zaten bu steampunk teması silahlarda pek güzel duruyor.



Saatler

İnanmayacaksınız belki ama bu bir saat. Kadranı nerede, akrep - yelkovan nereye gösteriyor, belli değil lakin görüntü hoş. Ya da bu bir saat değil mi? Meğer o ülkenin örümcekleri böyleymiş... Abo!



Dizüstü Bilgisayar

Bilgisayarların steampunk temasına geçmesine en çok 10 parmak daktilo kullanabilen ebeveynlerimiz sevinecektir. Ayrıca bu dizüstü bilgisayarlarda pusula da entegre geliyor. Daha ne isteriz?!



Motosiklet

Motosiklet kullanmaktan korkan ben, her şeyimi satıp böyle bir eseri direkt alırdım, söyleyeyim. Şu tasarımını yapan kimse ellerine sağılk; steampunk ancak bu kadar iyi bir biçimde bir motosiklete uyarlanabilirdi...



> ile Ellie'nin ilişkisi çok önemli, oyuncuların bunu sonuna kadar hissetmesini istiyoruz." diyordu. Adamların bir bildiği varmış zira oyunun sonlarında suratımız şekilden şekilde girmişi. The Order hatırlı sayılr uzunlukta sinematiklerle bezeli olsa da bize o hissiyatı veremiyor, büyük bir olayın sadece küçük bir parçasını tecrübe etmekten ötesini yapmadığımızı suratımıza çarpıp duruyor. Hiç hoş değil...

Nerede benim termik silahım?

En büyük artı ve en büyük eksiyi de söylediğimi-ze göre, oynamıştan bahsedebiliriz. Dedik ki dört kişi hareket ediyoruz ama bu kişilerden sadece bir tanesi, Sir Galahad kontrolümüze bırakılıyor. Yetenekli bir şövalye olmasından mütevelli, yaşı-na bakmadan gayet atletik hareketler yapabiliyor Galahad ve tüm silahlara da arası iyi. Ona bu yolculuğunda çok önemli bir isim, Nikola Tesla da eşlik ediyor. Yaratılan senaryoya göre Nikola Tesla ve Thomas Edison arasında bir yarış da söz konusu hatta. Gençlik yıllarını yaşayan Tesla, aynı James Bond'a ekipman sağlayan mucit gibi, Galahad'a da çeşitli silahlar ve ekipmanlar taşıyor. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki bu oyun, "daha iyi silah bulayım, daha güçlü olayım" oyunu değil. Yani elinizdeki silahın tipinin oyuna pek az etkili mevcut. Genellikle karşınıza çıkan düşmanlar sıradan insanlar veya insandan bozma yaratıklar olduğu için elinizdeki silah öyle ya da böyle etkili oluyor.

Galahad yanında bir tane tabanca, bir tane de tüfek taşıyabiliyor. Bunlar arasında tek tuşla geçiş yapabilse de silah geçisi pek hızlı değil, dolayısıyla bir silahın cephanesi bittiğinde ve düşmanınız dibinize girdiğinde dikkatli olmanız gerekebiliyor. Birkaç çeşit silahtan yarı otomatik olan hoşuma giderken, ana silahlarda da Combo Rifle tercihim oldu ki bu silah hakkında bilgiyi, yine bu sayfalar da bulabilirsiniz. Arc Gun oyun boyunca neredeyse elinize hiç geçmiyor; aynı şekilde Thermite Gun da. Neden bu silahları daha fazla kullanılabilir yapmadıklarını da anlayabilmış değilim. Silahların yanında elbette ki bombalarımız da bulunuyor ve bunlar da biraz önce bahsettiğim silahlar gibi elimize pek az sayıda geçiyor. Sıradan bombaların yanında gaz bombalarına da rastla-

Tesla'nın Edison'u sevmedığının bir başka kanıtı.



At Binenin, Silah Kuşananın

The Order: 1886'da onlarca silah yok belki ama var olanlar yetiyor da artıyor bile...

Combo Rifle

Ana silahımız olarak düşünüleceğiniz bu silahın iki tane atış modu bulunuyor. Bir tanesi otomatik silah gibi, saniyede birçok kurşun atıyor. Düşmanlarınız yakınınzı girdiğinde de ikinci özelliğini kullanırsınız ve o da düşmanınızı yüksek bir basınçla fırlatan, yoğun bir hava akımından başkası değil...



Thermite Gun

Oyun çıkmadan bu silah hakkında bayağı bir bilgi sahibi olduk aslında ama kullanması ayrı bir keyifmiş. Bu silah aslında ateşli bir fişek yolluyor ama bunun yanında ortalığı alevlere sarmak adına bir çeşit yağı da fışkırtıyor. Yani önce bu yağıla hedefi boyuyor, ardından fişegi fırlatıp ateş şöleninin izleyorsunuz.

Arc Gun

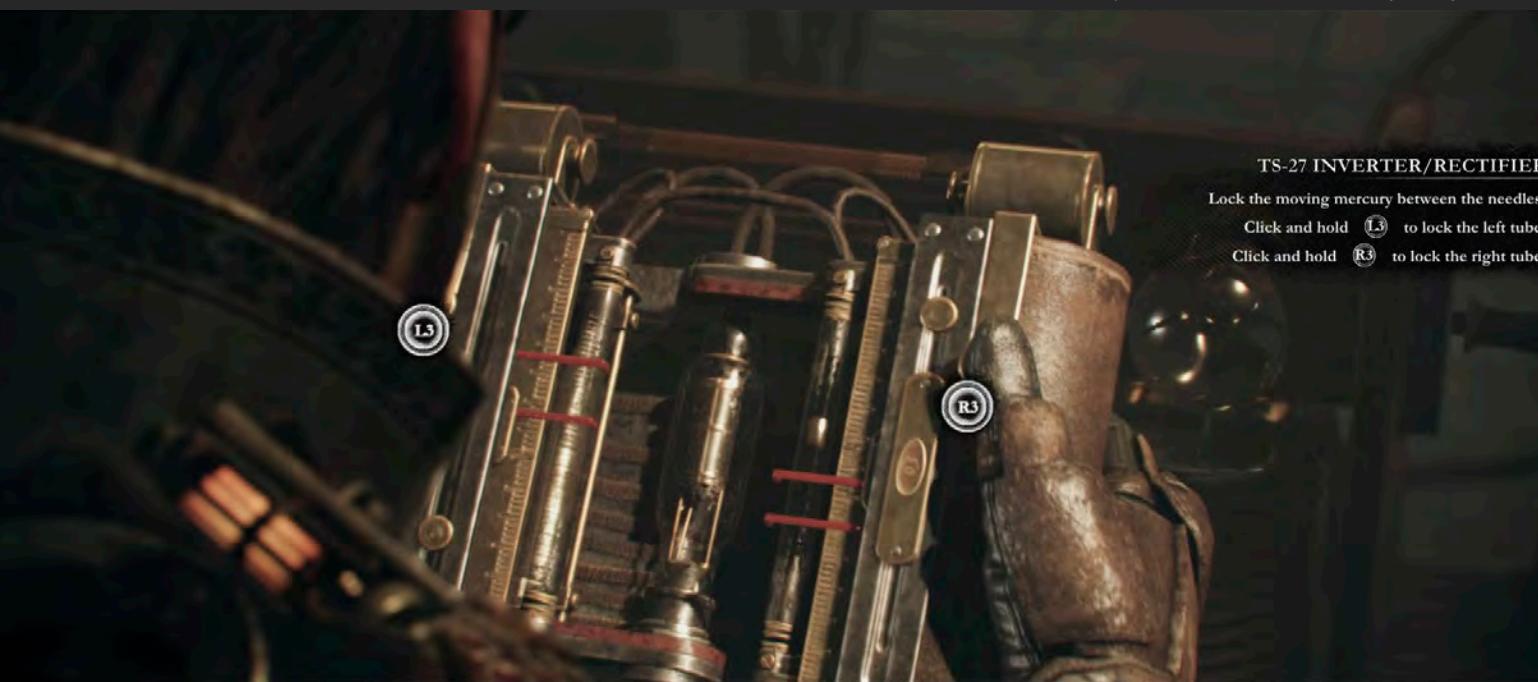
Kullanımı biraz zor olan, elektrikli bir silah, daha doğrusu elektrik atan bir silah. Arc Gun'ı kullanırken önce bir süre şarj etmeniz gerekiyor ki bu da hızla hareket eden düşmanları (Half-Breed'ler) öldürmenizi zorlaştırıyor. Her ne kadar Lady Igraine bu silahı son derece başarılı bir şekilde kullanسا da ben biraz zorlandım.



Frag Grenade

İkinci Dünya Savaşı oyunlarında bu bomba tipinden bolca görmüştük. Bir sopanın ucuna yerleştirilmiş bombalar, herhangi bir FPS oyunundakinden farklı işlemiyor. Bombayı dilerkeniz bir süre bekletip hedefe düşüğünde anında patlamasını da sağlayabiliyorsunuz, attığınız yerde bir süre sonra patlamasını da.

▼ Steampunk temali “hack cihazı” böyle oluyor.



> yabiliyoruz oyunda ve bunları kullanma şansınız olduğunda düşmanlarınızı kolayca avlayabildiğinizi keşfetiyorsunuz. Çatışmalarda siper almak azami önem ihtiyaç ediyor. Siper almazsanız, basit tabanca kurşunlarıyla bile kısa sürede yere yatarsınız. Yere yatmak burada kendi anlamında kullanılıyor zira çok fazla yara aldiğinizde direkt ölmüyor, yerde bir süre debelendikten sonra gizemli iksirinizi içmeye hak kazanıyorsunuz. Bu iksir siz hayata döndürebilen, oyun boyunca da birçok yarayı kolayca iyileştirdiği gözümüze gözümüze sokulan, enteresan bir ilaç. Düşünün ki böyle bir ilaç şu anda bile yok... Siper aldıktan sonra ateş ediyor, düşmanlarınıza yine kafa vuruşlarıyla hızla bertaraf edebiliyor ve yolumuza bakıyor. Oyundaki amaç bir şeyleri vurmak değil, hikâyeyi takip ederken önüne çıkan engelleri aşmak. Yine de oyundaki vuruş hissiyatının gayet iyi

olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim; hele Ki Uncharted serisiyle karşılaşırınca her şey fazlasıyla iyi. Düşmanlarınızı vurmak dışında, yanlarına gidip Üçgen tuşuna basmak suretiyle de tek hamlede öldürebiliyorsunuz. Bunu hem sizi görmüş olan düşmanlara karşı yapabiliyorsunuz, hem de sizi fark etmemiş olanlara karşı. Fark etmemiş olanlar için bu Üçgen simgesinin ekranda belirmesi biraz daha uzun zaman alıyor ve bu yüzden de zamanlamaya daha çok dikkat etmeniz gerekiyor. Yakın dövüşte indiremeyeceğiniz düşman tipleri arasında da kafasına mişfer giymiş, elinde pompalı tüfek taşıyan adamlar ve Lycan'lar, yani kurt adamlar bulunuyor. Pompalı tüfekli arkadaş gerçekten çok sinir bozucular ve bunun bir de Thermite Gun taşıyan versiyonu var, o heften better. Zaten oyun boyunca pompalı tüfek taşyanlardan kaçmalısınız zira kesinlikle affetmiyorlar.

Lycan ırkı

Ve konu geldi kurt adamlara. Oyunun hikâyesi de aslında “Half-Breed” adı verilen bu kurt adamlar etrafında dönüyor. Onların ne istediğini, neden ortalıkta dolandıklarını oyunu oynayınca anlıyorsunuz ama size bir ipucu vereyim: Kurt adamlar tehlikeli! Oyunda bunlarla çok fazla karşılaşmıyoruz neyse ki fakat insanlara göre daha hızlı hareket etmeleri bayğı problem yaratıyor. Oyunun bir yerinde bunların yaşlılarından bir tanesiyle de karşılaşıyoruz ki o kısım bir hayli iyi olmuş, aferin Ready at Dawn. Oynanışa çeşitlilik katmak adına iki farklı aktivitede daha bulunuyoruz. Bunlardan bir tanesi kilit açma işi. Dying Light'ta, Skyrim'de çok anlamlı olan bu iş de The Order'da maalesef biraz eğri durmuş. Oyuna zaten açılması gereken üç tane kapı koymuşlar, bunların da kilitleri olmasa bir şey olmazmış. Zaten kilitleri açmaya çalışırken etrafta bir tehdit de olmuyor, heften işler kolaylaşıyor.



▲ Bu hastanenin atmosferi o kadar iyi ki yapımcılar işi gücü bırakıp bir korku oyunu yapmalı.



Kilit açarken amacımız üç tane doğru noktayı, DualShock'tan gelen titreşimin farklılaşmasıyla birlikte tutturmak ve belirtilen tuşa basmak. Kilit kırılması gibi bir durum da olmadığı için deneyin Allah deneyin. İkinci işimiz de çeşitli elektrikli cihazları bozmak. Bunun için Tesla bize bir tane cihaz veriyor ve bunda da yapmamız gereken, yukarı - aşağı ilerleyen noktaları belirtlen yerde yakalamak. Bu iş de gayet kolay ve bir o kadar da gereksiz. Ha nasıl gözüktüğünü soracak olursanız, yine inanılmaz bir detay var; adamlar yine uğraşmış.

Eleştirilerin odağı olan bir başka konu da ara sahneler oldu ki benim bu konuda hiçbir sıkıntım olmadı. Oyun içi motoruya hazırlanan ara sahnelerdeki oyunculuklar, kurgu ve detaylar gayet iyi, kimsenin bu konuda bir laflı olmaması lazım. Zaten bu ara sahnelerin yoğunluğundan da yapımcıların amacının oynanış değil, hikâye ve anlatım olduğunu rahatlıkla anlayabiliyo-

ruz. Gerçekten keşke bu yapılmış bir "oyun" olmasaymış da başka bir şey olsaymış, çok daha fazla övgü alırmış.

Büyük umut

The Order: 1886'yi yıllardır dergimize konuk edip duruyoruz, hatta Game Informer zamanında kapak konusu bile yaptı. Bu oyun, PS4'ün büyük oyunlarından biri olarak planlandı, hesaplandı ama evdeki hesap oyunculara pek de uymuşa benzemiyor. Aşağıda göreceğiniz puan, benim oyunun görselliğine hayran kalmamla birlikte yükseltilmiş bir puan. Şayet ki siz de sinematik görselliğe ve steampunk temasına ayrı bir hayranlık besliyorsanız bu oyunu almalısınız. PS4'ü aldıktan sonra PS4'e özel oyunların peşine düşmüşseniz ve parasal olarak da zenginlikler içinde değilseniz, bu oyunu oynamanızın hiçbir anlamı yok. Piyasada çok daha fazla, sizi uzun süre oyalayacak ve daha fazla eğlendirecek oyun var..

■ Tuna Şentuna

Gazeteler

Çizgisel oynanışta sizin bu çizgisellikten çıkarabilecek yegâne etken etraftaki gazeteler ve okunacak mektuplar, kâğıtlar. Bunlar yapımcı firmamın oyunun arka planını, yarattıkları alternatif dünyayı daha da iyi anlamayı sağlamak için serpiştirdiği nesnelerden başkası değil.



The Order: 1886

- + Muhteşem görsellik
- + Steampunk teması
- Çizgisel senaryo
- Kötü ve sıkıcı oynanışı

■ Alternatif The Last of Us Remastered

7,0

Molotofkokteylî

"Oyun boyunca en çok hangi silahın faydasını gördün?"

diye soracak olursanız, molotofkokteylî diyebilirsin. Attığınız noktadaki zombi grubunun yanında, o zombilerle temas eden diğer zombileri de ateşe veren bu silah sayesinde büyük grupları kolayca etkisiz hale getirebilirsiniz.

Dying Light

Güneş batar, insanlar ölürl...

Bir gün, bir pamuk tarlasında, güneşin altında, kadın - erkek yan yana çapa yapardı. 15 çocuk vardı, iki de kaynara. Çocuklar ser sefil, kalmış çıplak, olmuşlar sıtmaya. Bu sırada başlık parası enfasyon oranında artmış, ateş de bacayı sarmamış mı... Eh, başka çare yoktu. Kızların adı yok tabii ki orada, erkekler kendi arasında anlaşmışlardır, kızları değişim tokus ederken oradan bir ses...

Anlaşmayı bırakıp dışarı çıkan gençler, garip seslerin kaynağını kısa sürede anlasalar da bir çıkar yol bulamadılar zira sesler yaşananlardan değil, köy halkın "ölüm" hallerinden gelmekteydi.

Tarikattan, şeyhten, aşiretten umut bulmak için çabalasalar da kimseden bir yardım eli alamadılar gençler. Koşular, kaçtılar, sopalarla zombi akrabalarına saldırdılar, gizlenmeye çalışıp bir bir kurban oldular yaşayan ölülere.

Güneşin altında, kadın - erkek yan yana, silahları çapa, günler böyle geçip gitti ve anladılar ki birey olmak -özellikle zombilerle çevriliyken- hala zor, Harran Ovası'nda...

Amerika, ne ayaksın?

Size Bulutsuzluk Özlemi'nin Harran Ovası şarkısıyla seslendim, elbette ki arada şarkıyı modifiye de ettim. Bunu neden yaptım çünkü sevgili Dying Light, Şanlıurfa'nın 44 km güneydoğusunda bulunan Harran'da geçtiğimiz meğer! Şaşkınlıkla karşıladım bu durumu zira oyun hakkında birçok şey bilip bu önemli detayı ya atlattırmış ya da bu bilgi hiç açıklanmamış. Oyunun burada geçtiğini idrak ettikten bir süre sonra hemen Google Maps'ten bölgeyi kontrol ettim ve kuşbakışı görüntünden oyunun, gerçek şehri andirdiğini gördüm. Tabii ki Dying Light'in Harran'ında daha fazla su, boğaz köprüsünü andıran bir köprü ve birtakım yüksek binalar ve anten kuleleri de yer alıyor ama o kadar modifikasyon da olsun.

Harran zombi istilası altında ve mükemmel İngilizce'ye sahip olan Harran halkın bir kısmı da bu şehirde kapana kışılmış durumda. Oyunda bolca Türkçe isim görüyoruz; Ayla, Gürsel, Fatih... Bu kişiler arada Türkçe veya Kürtçe de konuşlaşmış güzel olmuş fakat hepsi İngilizce kitaplarını hatırlamışesine güzel İngilizce konuşuyorlar maşallah.

Harran halkın çoğu zombiler tarafından isırılmış. Bunların bir kısmı birer zombiye dönüşmüş, bir kısmı da hastalığı kapmış ama henüz zombi olmamış. Bunun nedeni de "Antizin" adındaki bir ilaçın piyasaya sürülmüş olması ve insanların zombi virüsünü bu ilaç sayesinde geriletebilmesi. Maalesef durumu tam olarak çözülmüyor ilaç ama rutin kullanımda hastalık hiçbir zaman ilerleyemiyor. Tabii ki nedir, ortamda kaos olunca yağmacılar ve fırsatçılar da ortaya çıkışır durumda ve onlar da bu değerli ilaçın kontrolünü ellerinde bulunduruyorlar. Adiller! Peki, biz kimiz? Biz Harran'daki önemli birtakım belgeleri ele geçirmeye çalışan bir Amerikan ajanımız. Ne var ki daha ilk dakikadan isırılıyor ve biz de Antizin bağımlısı oluyoruz. Bu sırada Harran'daki direniçi gruplarla tanışıp yağmacıların, çete liderlerinin arasına siziyor, onlar için "undercover" işler yapıyoruz. "Tepeden" gelen emirler her zaman asıl amacımız oluyor ve o emirleri de yerine getirerek Harran'da dağ, taş koşup duruyoruz...

Dying Island

Şayet ki daha önce Dead Island serisinden bir oyunu oynadıysanız, Dying Light size inanılmaz tanık gelecektir. Orada masmavi denize sahip bir adadadaydık, burada çölün ortasındaymış gibi duran bir şehirdeyiz. Dead Island'da her yerde kaosun izleri vardı, burada da aynısı var. Orada bolca başıboş zombi vardı, burada fazlası var! Oyun Dead Island'a o kadar çok benziyor ki istemeden sürekli

Yapım Techland
Dağıtım Warner Bros. Interactive
Tür FPS
Platform PC, PS4, Xbox One
Web dyinglightgame.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

cooperating with Rais. He wanted me to kidnap Jade and her with him, so he can make her fight in his pit.





benzerlikler buluyorsunuz.

Dying Light'in Dead Island'dan en önemli farkısa karakterimizin "parkour" yetenekleri. Ajanımız boş zamanlarında damlarda koştuğu için Harran'da da gezerken hiç zorluk çekmiyor. Binaların tepesinden atlama, tutunmak, direklere tırmanmak onun için çocuk oyuncası. Zombilerin büyük çoğunluğu da tırmanma konusunda yeteneksiz olduğundan, kahramanımız kaçmak istediğiğinde yükseğe çıkmak yeterli oluyor. Bu koşma ve tırmanma işi Mirror's Edge'i hatırlatıyor elbette ki fakat burada duvardan koşma hareketi bertaraf edilmiş. Duvara tırmanmak ve oradan sekip bir başka yere atlama söz konusu değil lakin bu haliyle bile parkour özellikleri yeterli sayılabilir. İşin güzel tarafı bolca koşmak, düzgün atlayıp sıçramak, kesintisiz ilerlemek bize Agility puanı olarak geri dönüyor. Bu puan artıkça da seviye atlıyor ve yeni yetenekler açabiliyoruz. Yüksekten düşünce daha az yaranmak, zombilere uçan tekme atmak, zombilerin kafasına basıp Tony Jaa hareketleri yapmak ve benzeri özellikler oyunu daha da keyifli hale getiriyor.

Balyozu bi' bırakır mısın yeğenim?

Oyunda bolca "aylak" adını verebileceğimiz, ellemezseniz yerinden pek de kipirdamayan zombi türü bulunuyor. Bunlar neredeyse her yerde var. Yanlarına yaklaşırsanız size hamle yapıyorlar elbette ki ama bir hayli yavaşlar. Yine yavaş hareket eden ama bayağı bir tehlikeli bir

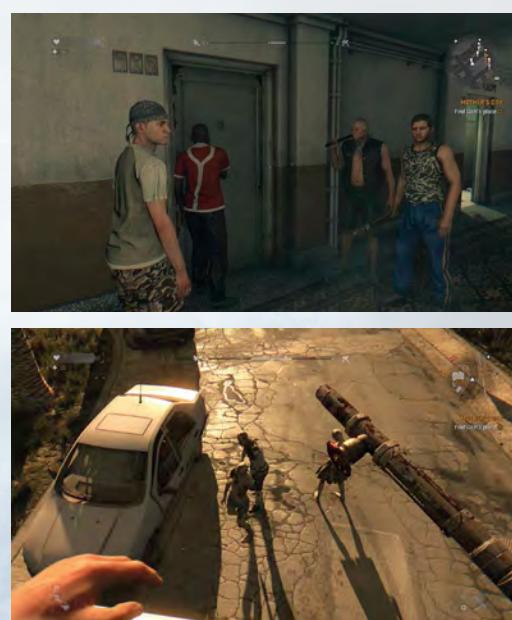


^ Grafikler hiç de fena değil, söylemedi deneyin.

zombi türü olan "balyozlular" hem iri, hem güçlü, hem dayanıklı, hem de baş belası bir ırk. Bunları bazı yerlerde zorunlu olarak öldürmeniz gerekiyor ama onun dışında pek bulaşmaya deðmezler. Ağızlarından yesil bir asit fırlatan şerefsizlere oyunda ne ad verilmiş, bilmiyorum ama bunlar sizi gördükleri yerde lama gibi tüketiyorlar. Yanlarına gidince genelde afallayan bu zombilerden birkaç tanesi aynı anda gelince hiç de sevimli olmuyorlar. Serious Sam'de üstünde koşup patlayan düşmanların bir benzeri de yine burada karımıza çıkarıyor. Bunlardan da olabildiðince uzak durmalısınız, yoksa direkt ölüyorsunuz. Henüz yeni zombileşmiş olan ve atletik yapılarını koruyan zombi türleriye bayağı bir tehlikeli zira bunlar yükseklik falan dinlemeden size ulaşmaya çalışıyor. Şayet ki silah durumunuz kötüyse bunlardan direkt kaçmanız gerekiyor. Genelde pek akıllı davranışmadıkları için onları tırmanırken sopalayabiliyorsunuz. Sadece ekip olarak gelmediklerinden emin olun...

Gecenin rengi

Hızlandırılmış bir gün akışına sahip olan oyunda, güneş tepenizde mis gibi parlarken başladığınız bir >





Seviyem, seviyelerimiz...

Seviye atlama konusu elbette ki bu oyunda da var ve hiç de fena işlenmemiş. Dediğim gibi koşular, atletik hareketler Agility puanı kazandırıyor. Görevleri yaparak Survival puanı elde ediyor ve dövüşerek de Power seviyenizi artırabilirsiniz. Her seviye atlayışı bize yeni bir yetenek olağan sunuyor ve oynayış tarzımıza göre, açılan yetenekler arasında bir tercih yapabiliyoruz. Emin olun ki her türlü yeni yetenek, bu umutsuzlukla dolu ortamda işimize yarıyor ve o yüzden hızla seviye atlamaya bakın. Özellikle Power kısmında silahların kirilganlığını azaltığınız yetenekleri almayı ihmal etmemelisiniz.

Oyundaki dövüş olayı uzunca bir süre tahta sopayı zombinin kafasına indirme şeklinde geçiyor. Borular, civili sopalar, beyzbol sopaları, kükrekler, polis copları; bunların hepsi şahane birer silah. Her silah kullanıldıkça eskiyor ve silahın tipine göre değişen bir tamir edilebilme sayısı oluyor. Bu sayı sıfırlandığında silahı atmak zorunda kalıyorsunuz ve bu da bizi sürekli yeni silahlar bulmaya itiyor. Silahı da bırakın, oyunda sürekli bir ekipman arayışındayız.

> görevin sonu güneşin batışına denk gelebiliyor maalesef. Güneş inmeye başladığında merkezden tüm "Runner", yani gün içinde araştırma görevine çıkan atletik kişilere bir uyarı gidiyor: Hemen eve dönün! Zira gece olunca ortam gerçekten çok korkunç bir hal alıyor... Gece demek, normalde ortada olmayan, iyice sağlam bir mutasyon geçirmiş bir zombi türünün, Volatile'ların ortaya çıktıgı zaman demek. Zorunlu gece görevi varsa bilin ki işiniz çok zor. Hele ki benim gibi oyunlarda korkma eğilimi gösteriyorsanız... "Volatile" adındaki zombiler hem hızlı, hem atletik, hem de güçlü. Onlarla savaşmaya hiç çalışmayan bile zira ateşli silah kullanmadan işinizi halletmeniz imkânsız ve

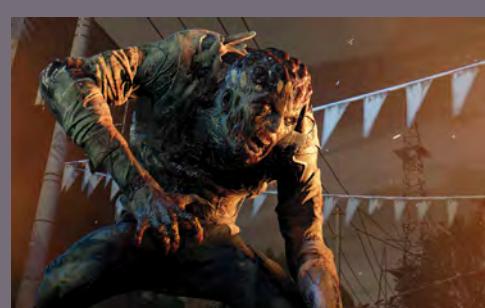
Her silah kullanıldıkça eskiyor ve silahın tipine göre değişen bir tamir edilebilme sayısı oluyor. Bu sayı sıfırlandığında silahı atmak zorunda kalıyorsunuz ve bu da bizi sürekli yeni silahlar bulmaya itiyor

ateşli silah dediğiniz de ses çaktığı için tüm şehir peşinize düşüyor. Peşinizdeki düşmanlardan kurtulmanın en iyi yolu bir Safe Zone'a kaçmak veya şehrin belli yerlerindeki ışık tuzaklarını çalıştmak. Bunlar sayesinde peşinizdeki zombilerden kurtulabiliyorsunuz ama bunu yaparken akıl sağlığınıza korumanız biraz zor oluyor.

Gece çevrede dolaşmama kararı almanız elbette ki çok doğru fakat geceyi dışarıda geçirerek bir dolu Agility ve Survival puanı da kazanabiliyorsunuz. Her türlü atletik hareketiniz iki kat puan kazandırıyor ve geçirdiğiniz zamana göre de Survival puanı elde ediyorsunuz. Kısa yoldan seviye atlama isteyenler geceleri dışında kalmaya çalışabilirler... Yalnız şunu da bilin ki eğer ölürseniz, değerli Survival puanlarınız hanenizden siliniyor. (Normalde kazandıklarınızdan hem de...)

Bunu sağlamak için de oyuna bolca kutu, açılmayı bekleyen dolap, sandık ve benzeri saklama üniteri serpiştirilmiş. Oyunda hiçbir şey yapmayı, binalara girip eşya bile arayabiliyorsınız. Birçok eşyayı kilitsiz kapılar, dolaplar ardında bulabiliyorsunuz





En Zombi Benim!

Left 4 Dead oynayanların arasında isinip terör estireceği bir oyun modu olan Be the Zombie, Dying Light'a multiplayer heyecanı getiriyor. Evet, oyunu anlaşmalı olarak oynayabiliyorsunuz fakat çok güçlü bir zombiye karşı oynamak veya o zombinin kendisi olmak da bir hayli eğlenceli.

Be the Zombie moduna adım atmak için yapabileceğiniz iki şey var: Eğer insanların tarafında olmak istiyorsanız, oyununuza internete açık tutup birisinin istila etmesini sağlıyor veya zombi tarafını seçerek istilaya müsait oyuncuları listeleyip istedığınız bir tanesine adım atıyorsunuz. Toplamba dört kişinin oynayabildiği oyunda, insan tarafının zombilere karşı en büyük silahı ultraviyole ışık. Bu, zombiyi tamamen etkisiz hale getiriyor ve eğer zombi bu ışığa fazla maruz kalırsa tamamıyla sersemleyip kaçacak gücü bile bulamıyor.

Zombi olursanız da işler bir hayli heyecanlı. Bir çığlık atarak kurbanlarınızın yerini rahatça görebiliyor ve sahip olduğunuz, uzayabilen uzuvalar sayesinde kendinizi binaların tepesine çekebiliyorsunuz. Bu zombi ayrıca çok hızlı ve çok atletik. Rakiplerinizi gördüğünüzde, onlar sizin görmeden Pounce hareketiyle onları tek hamlede öldürüyor ve basit saldırılarda da onlara hafif hasar verebiliyorsunuz. Oynadığım oyuncuların tümü zombi tarafındaydı ve bazlarında rakiplerim direkt nerede olduğumu biliyorlardı, diğer oyundaysa onları kolayca avladım. Sanırım işini bilen oyunculara karşı bu güçlü zombi bile iş yapamayabiliyor ya da ortada hile var!

ama daha iyi olan ekipmanlar, hep maymuncukla açabileceğiniz kutuların içinde gizli. Maymuncuk sistemi Skyrim'in kopyası ve açık dikkatli olduğunuz sürece hiç maymuncuk kaybetmeden, en zor kilitleri bile açabiliyorsunuz.

Bulduğunuz eşyaların pek az kısmı direkt tüketime yönelik, çoğu "Blueprint" adındaki şemalarla oluşturabileceğiniz eşyaların ham maddesini oluşturmuyor. Diyalim ki bir sağlık paketi yapacaksınız, bunun için alkol ve sargı bezi bulmanız yeterli. Daha kompleks eşyalar için daha fazla ve daha az bulunan ham maddeler gerekiyor, o yüzden bolca araştırma yapmanız lazım. Yeni eşyalar, silahlar, silah güçlendirme yapma işinin de Dead Island'a benzediğini söylemeden geçmeyeceğim.

Teslim et, teslim al

Birçok kişiden görev alarak A noktasından, B noktasına ulaşmayı buyuran görevler bana bir çeşit RPG'de olduğumu düşündürdü. Görevler de malesef pek orijinal değil ama açık dünya temali bir oyun için normal seviyede. Bazı yan görevler, ana



^ Molotofkokteyli candır...

görevlere kıyasla daha bile eğlenceli hatta. Görevleri tek başınıza yapmak istemediğinizde oyunu başkalarıyla birlikte de oynayabiliyorsunuz ki bunu Şefik'le denedik, Şefik kanalından yayını bile yaptı. Her ne kadar iki kişi oyun biraz daha kolaylaşsa da yine de daha eğlenceli bir hale gelemedi.

Evet, oyunda bir sıkıcılık hâkim ve bunun en büyük nedeni de oyunun heyecan vermeyen, klişelerle dolu senaryosu. Diyaloglar o kadar yapay, o kadar sıradan ki hiçbirini dinlemek istemiyorsunuz. Ne karaktererde bir orijinallik var, ne de olan olaylar da. Yapımcılar keşke oyunun anlatımına da biraz özen gösterselermiş ama onlar bu oyunu daha çok bir MMO olarak düşlemişler. (Az oyunculu bir MMO.)

Nasıl Dead Island'da bir eksikslik var idiyse o eksikslik burada da devam ediyor. Bolca görev olması oyunun ilerlemesini de etkiliyor ve aynı yerlerde sürekli dolaşıp sürekli zombilere sopa sallamak bir süre sonra sıkıcı hale geliyor.

Bir klasik olması muhtemelen sıradan bir oyun olabilen Dying Light'ı sıkı zombi fanatiklerine ve şu sıralar FPS açlığına düşmüş kişilere öneririm. Yoksa bu oyun es geçseniz bile bir şey kaybetmezsiniz... ■ **Tuna SENTUNA**



Dying Light

- ⊕ Atmosfer
- ⊕ Parkour mekanığı
- ⊕ Be the Zombie modu
- ⊖ Sıkıcı görevler
- ⊖ Klişe diyaloglar
- ⊖ İlerlemeyen hikâyeye

7,1

■ Alternatif Evolve



Yapım Reality Pump
Dağıtım TopWare Interactive
Tür Macera, RPG
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360
Web www.ravenscry-game.com

Raven's Cry

Korsanların gizemli dünyası

1 7. Yüzyıl’ın Güney Amerika’sında, Karayıplar’de geçen Raven’s Cry bize tüm gerçekliğiyle korsan yaşamını anlatıyor. Aslında her şey intikam için! Daha küçük bir çocuk olan Christopher, o zamanlar Avrupa’da yaşanan sıkıntılardan dolayı ailesiyle birlikte yeni bir sayfa açmak için Amerika’ya göç eder fakat hiçbir şey umdukları gibi olmamıştır. Bir gün Christopher’ın köyüne yapılan saldırırda bütün köy yerle bir edilir, ailesi katledilir ve sol elini kaybeder. Bir anda bütün sevdikleri ölmüştür ve bu olay Christopher’ı gittikçe ıldırtır, düşünebildiği tek artık intikamdır! “The Devil” lakabıyla anılan Neville Scranton önderliğinde gerçekleştirilmiş saldırı ve yılların ölü sanılan Neville’in Karayıplar’de olduğu haberi alınır, hikâye de bu şekilde başlar. Farklı bölümlerden oluşan hikâyede intikamımızı almak için Karayıplar’ın keşfedilmemiş yerlerini ve eski Aztek topraklarını görüyoruz. Oyununda tabii ki Christopher’ı yönetiyor ve geminin içinde mace ramıza başlıyoruz. Denize açıldığımda karşımıza başka bir korsan gemisi çıkıyor, gemiyi ateşe tuttuktan sonra San Juan’a gidiyoruz. Christopher genelde gemi mürettebatından arkadaşıyla birlikte görevlere gidip onunla konuşuyor. RPG ve macera türünün bir karışımı olan Raven’s Cry’da ana görevler ve yan görevler bulunuyor. Bunun yanı sıra ödüller kazanıp hazine peşinde de koşabiliyoruz. Oyun genellikle dövüş ve düello üzerine kurulmuş; eski tarz düello kılıçlarını ve tabancalarını kullanabiliyoruz. Oyundaki savaş sistemi ise ikiye kısımdan oluşuyor; biri kara üzerindeken,

diğeri de gemiyle girilen savaşlar. Yakın dövüş sisteminde bloklama, kaçınma ve son vuruş yapma gibi özellikler mevcut. Oyununda bir de yetenek sistemi bulunuyor. Tecrübe kazandıkça seviye atlayabiliyor ve yetenek puanlarını harcamabiliyoruz. Ayrıca ne şekilde iyi dövüşüğünüzü bağlı olarak düşmanlarınızın da hareketleri değişiyor, farklı şekillerde saldırlabiliyor ve hatta sizi yenebilmek için başka korsanlarla birlik olabiliyorlar. Oyundaki bazı büyülü eşyalar ve düşmanı korkutma, lanetli büyüler gibi özellikler dövüş sırasında çok yardımcı oluyor.

Oyun boyunca görevlere bakabileceğimiz bir panel mevcut ve bu şekilde detayları görebiliyoruz. Görevleri yaparken bile aldığımız en ufak karar hikâyeyi değiştirebiliyor. Mürettebatımızı ve silahlarını güçlendirmek için bir miktar para karşılığı gemimizi geliştirmemiz gerekiyor ama oyunda para kazanmak pek kolay değil, bu yüzden para kazanabilmek için birçok yola başvuruyoruz. İstersek kayıp hazine peşinden gidebilir, hırsızlık yapabilir ve girdiğimiz hanlarda kumar oynayıp para kazanabiliriz. Bir başka yolsa öldürdüğümüz düşmanların üzerinden topladığımız eşya ve paralar. (Eh, her zaman üstleri dolu olmuyor tabii ki.) Aldığımız paralarla hanlardaki satıcılarından içki ve iksirler alabiliyoruz.

Oyun da gerçekten çok ince düşünülmüş bazı detaylar bulunuyor. Ailesini kaybettiginden beri Christopher’ın yanında bulunan kuzgun sadece etrafta uçmakla kalmıyor, ona yeni yetenekler



öğredebiliyoruz. İkisi arasında gerçekten derin bir bağ bulunuyor. Öte yandan 17. Yüzyıl'ın Karayıpleri'ndeki silahlardan, gemilerden, eski evlerden, sokaklardan ve halkın çok güzel yansıtılmış. Çevre detaylı bir şekilde düşünülmüş, o zamanın korsan ruhu oyuncuya aktarılmaya çalışılmış. Her yerde satıcılar, hırsızlar, aytaşlar ve sokak başlarında "kadınlar" yer almıştır. Geminin idaresinde yine iyi düşünülmüş detaylardan biri. Mürettebatımızla iyi geçinip onlara iyi baktığımız takdirde bize itaat edip emirlerimizi yerine getiriyorlar ki bir kaptan olarak geminin kontrolünü elini almak çok önemli unsurdur. Christopher'in gemisinde farklı bayraklar kullanması ve kimliğini saklaması da iyi düşünülmüş.

Oyunda bir kayıt özelliği mevcut ve bunu belli sürelerde otomatik kaydetme olarak ayarlayabiliyoruz. Yine çok beğendigim özelliklerden biri, ıslak bir tabancanın ateş etmemesi ve bataklıkta girdiğimiz anda hareketlerimizin değişmesi. Oyunun müzikleriyle gayet başarılı, korsan havası güzel bir şekilde yakalanmıştır. Bu güzel özelliklerin yanı sıra bir de problemler bulunuyor ki bunlar saymakla bitmeyecek gibi sanırırmış. Oyunda inanılmaz sıkılıktan çökmeler meydana geliyor ve birçok hata bulunuyor, oyunu oynamamız duruma geliyoruz. Şahsen

bir müddet sonra oyunu oynayamadım, iki dakikada bir atıp burdu, tam bir fiyasko anlayacağınız. Hatalardan biri iki kişinin konuşması sırasında bazen seslerinin çıkmaması veya birden altyaziların belirmesi; kafasına göre takılıyor resmen. Karakterimiz yürürken ve sağa sola dönerken etraf o kadar bulanıklıyor ki bazen gözlerim ağırdı. Yürümesi bir yana, zıplama mekanığı de bir o kadar kötü, karakterin doğru dürüst bir yere zıplayabildiği görülmüyor. Yine oyun içi etkileşim butonuna basınca çıkan görüntü o kadar çirkin ve basit ki... Dövüş mekanığına gelirsek o kadar özellik eklemeler ama gerçekten her şey kötü ve basit. Düello kılıcımızı geliştiğinde güzel sallıyoruz sadece ve tabancayla hedef almak tam bir komedi. Mesela tam adının kafasını hedef alıyor ama hiçbir şekilde vuramıyorsunuz nişan almanız doğru olsa bile. Evet, sonraları keşfettim ki hedefin bayağı bir sağa doğru hedef alıp vurmak gerekiyormuş. Bazı şeyler o kadar saçma ki sanki oyun daha yapım aşamasında gibi ve çok hata var. Karakterlerin görünüşlerine de pek özen gösterilmemiş, bazılarının suratları çizgi film gibi gözüküyor.

Açıkçası bu kadar para verip bu şekilde oyunu oynamak (!)sinir bozucu ve vakit kaybı olarak görüyorum. Oyunu önermek gibi bir niyetim yok gerçekten, eziyet etmek istemem insanlara ama derseniz "Ben yine de korsan oyunlarını çok severim ve sabırıyorum!", ancak o zaman oynayın işte. ■ **Simay Ersözü**

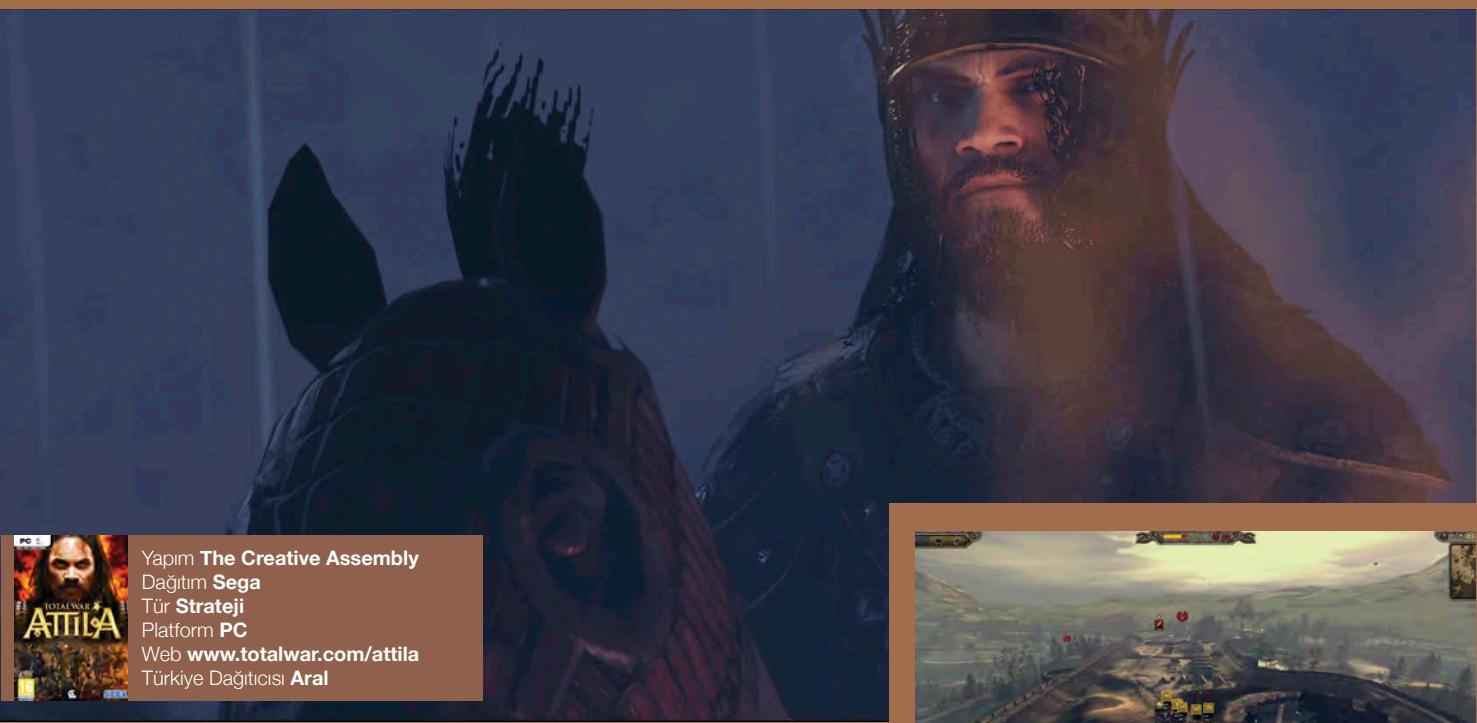


Raven's Cry

- + Hikaye ve oyundaki detaylar
- + Müzikler
- Dövüş mekanığı
- Oyundaki çökme ve hatalar
- Aynı düşmanlardan "bö" gelmesi

4,0

■ Alternatif Assassin's Creed IV: Black Flag



Yapım **The Creative Assembly**
Dağıtım **Sega**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.totalwar.com/attila
Türkiye Dağıtıcı **Aral**

Total War: Attila *

Beşinci günün şafağında doğuya bak!

En son Rome II ile dizlerimi titretmeyi başarmıştı Total War ekibi. İlk oyun Shogun'dan bu yana strateji konusunda devrimsel hareketler yapmayı başaran Total War, bu sefer de Attila ile sahnede. Oyun, isminden de anlaşılacağı üzere, gelmiş geçmiş en büyük liderlerden biri olan Attila'yı ve buna bağlı olarak Hunları kontrolümüze veriyor. M.O. 395 yılında başlayan tarih çizelgesi, aynı zamanda Geç Antik Çağ'dan, Karanlık Çağ'a geçiş ele alıyor. Roma İmparatorluğu'nun ikiye bölündüğü bu dönemde, birbirinden farklı tarihi dinamik değişkenlik gösteriyor ve bunların başında da Doğu'dan gelen "barbarlar" yer alıyor.

(Bu barbar meselesini de bir ara oturup konuşmak lazım...)

Her şeyin ortasında

Oyunca Vizigotlar'ı kontrol ederek başlayabiliyoruz. Zaten yeni oyunla beraber gelen değişiklıkların başında akıncı ve barbar olarak bilinen yeniırklar yer alıyor. Doğu ve Batı Roma İmparatorluğu'nun haricinde Vizigot, Vandal, Sasani İmparatorluğu, Alanlar, Sakson, Ostrogot, Frank ve Hun arasından birini seçerek, Total War serisinde daha önce hiç görülmemiş bazı fraksiyonları kontrol edebiliyoruz. Bu bilgiler birazcık klasik olabilir, o yüzden gelin ben size birazcık daha Total War:



^ Bir adam, daha fazla mızrağa hedef olamazdi.



Attila ile yapılan değişikliklerden bahsedeyim. Sürüşle Total War oyuna geride kaldı ve insan her yeni Total War oyununda yenilik bulmaktan gerçekten heyecan duyuyor. Hani adamlar o kadar derin hesaplara girdiler ki "Daha ne yapacaklar?" diye sormadan edemiyorum fakat Attila ile beni bir kez daha gafil avlamayı başardılar. Aile kısmından başlayalım. Rome II ile aile dinamiklerinde büyük bir değişiklik yaşanmıştı ve bu durum, bazı temel değişikliklerin daha da detaylandırılmasıyla Attila'da kendine yer bulmuş. Güç ve denge olarak aile menümüzün orta yerinde duran bar, her kısmında farklı avantaj ve dezavantajlar sağlıyor. Hükümdar aile olarak yegâne amacımız, bu barı olabildiğince ortada tutmak. Zaten denge bir kere bozulduğu zaman toplaması ziyadesiyle zor oluyor. Ayrıca aile bireyleri artık sadece kendilerini geliştirmekle kalmıyorlar, yaşadıkları gelişimler sayesinde haneye bağlı soylular da kendilerini geliştirebiliyorlar. Eskiye göre ailemize karşı daha fazla ses yükseltebiliyor ve gerekirse kendi ailemiden birilerini ortadan kaldırabiliyoruz. Denge





kismındaki esas problem, yapmaya çalıştığıımız köklü değişimlerin çok hızlı ve olumsuz şekilde karşımıza çıkabilmesi. Kısa sürede arkamızdan bıçaklanabiliyor, hatta kendimizi ve ordumuzu amansız bir iç savaşın içinde bulabiliyoruz. Ayrıca ailenen genel duruşundaki yetersizlik, anında askeri ayaklanması tetikleyebiliyor. Yani Attila ile aile kısmında yapılacak ve takip edilecek çok fazla başlık söz konusu.

“Barbar” ve “Nomadic” olarak adlandırılan, daha ziyade Doğu’dan gelen akıncılar için “Horde” olarak adlandırılan yepeneli bir mekanik gelmiş bulunuyor. Özellikle tarihsel döngüde yaşanan büyük göçleri temel olarak oyuna eklenmiş bu göçme seçeneği kesinlikle büyük bir eksiki kapatmayı başarmış. Stance menüsü üzerinden dileği yerde şehir kurma özelliğini sunan Horde mekanığıne sahip ırklar, kuruldukları yeri tipki bir şehirmiçesine ekonomik açıdan güçlendirebiliyor, yiyecek üretebiliyor, bina yapabiliyor ve asker üretelebiliyorlar. Ele geçirdikleri bir şehrde adapt olarak kısa sürede yerleşik hayatı geçip Horde özelliğini kaybediyor fakat ellişinde kalan son şehir de düşerse yeniden göçbe yaşamlarına kavuşuyorlar. Yine de bu özelliğin en büyük avantajı, üzerine gelen bir saldırıldan pilini pırtını toplayıp geriye bir şey bırakmadan kaçabilmek.

Kaçmak, Total War mantığında genelde bir şeylerin ters gitmesi anlamına gelmekte ama konu Horde teması olunca başı başına bir taktiği dönüyor. Horde özelliği sayesinde bulunduğu şehirden, saldıran kişiye neredeyse yağmalayacak hiçbir şey bırakmadan kaçabilen Doğu cengâverler, aynı zamanda

tam gaz gelir kazanmaya devam edebiliyorlar. Total War: Attila ile yapımcı ekibin uzun süredir üzerinde çalıştığı “yorulma” teması da tam anlamıyla hayat bulmuş. Bugüne kadar haritanın bir ucundan diğerine hiç yorulmadan depar atan birimler, artık belli bir süre sonra yoruluyorlar. Animasyonlarından da yoruldukları açık şekilde anlaşılan birimlerin savaş gücünde de değişim oluyor. Belirli bir süre dinlenen birimler, yine eski koşma güçlerine kavuşturuyorlar. Warhammer Fantasy olmak üzere, birçok savaş oyunda kullanılan moral mekaniği de artık çok daha dinamik şekilde çalışıyor. Başta sürpriz saldırılar olmak üzere, düşmana yandan ya da arkadan yapılan saldırılar ilgili birimin kısa sürede kırılmasına sebep oluyor. Yani ağaçların arasına saklanmak ve hızlı süvarilerle düşmanın arkasından saldırı yapmak tüm oyuncunun dengeyi değiştirebiliyor. Özellikle Napoleon: Total War ile kendini gösteren general özellikleri, Attila'da genele yayılmış ve tüm orduyu etkileyebilecek nitelikte. Hemen her türlü generalin belirli aralıklarla verebildiği moral desteği, kırılmakta olan birlikleri bir anda toparlayabiliyor. Savaşın kuşatma kısmı da daha önce olmadığı kadar dinamik. Şehirler olabildiğince büyük ve kale - şehir ele geçirmek bir hayli zor. Savunan kısım içinse durum biraz daha tehlikeli. Şehirlerde bulunan her türlü bina zarar görebiliyor. Hele ki çıkacak bir yangın, şehrin bir kısmını yutabiliyor. Bu durumu gören birliklerse zamanla moral, saldırı ve savunma özelliklerini kaybetmeye başlıyorlar. Tabii ki savaş haritasında zarar gören binalar, strateji haritasında da aynı şekilde zarar görmüş sayılıyor ve akabinde tamirleri için bir ton para dökmemiz gerekiyor. Savunan taraf olarak şehrin içine “deployment”

asamasında barikatlar kurarak farklı stratejiler geliştirebiliyoruz. Özellikle şehrde girmiş süvari birliklerinin ilk saldırılarından korunmak için harika bir savunma.

Attila ile döneme uygun birimlerden de geri kalınmamış. “Raider” olarak kendini gösteren birim, elindeki meşaleyle içine girdiği yerlesimi alevler içinde bırakıyor. Dönemin en çok korkulan, “Fire Syphon” isimli alev salan gemisi de unutulmamış! Yani Total War: Attila bomba gibi olmuş pek sevdigim okur. Strateji diyorsan, politika diyorsan, detay istiyorım arkadaş diyorsan o zaman sana bu oyunu öneriyorum!

■ Ertuğrul Sungü

Total War: Attila

- ⊕ Yeni ırklar ve ırk özellikleri
- ⊕ Aile dinamikleri ve politika
- ⊕ Detaylı kale savaşları
- ⊖ Birimlerin bazen geç tepki vermesi

8,5

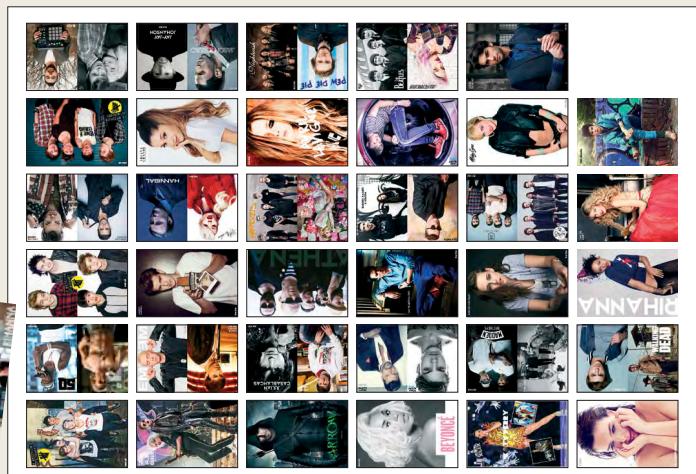
■ Alternatif Total War: Rome II

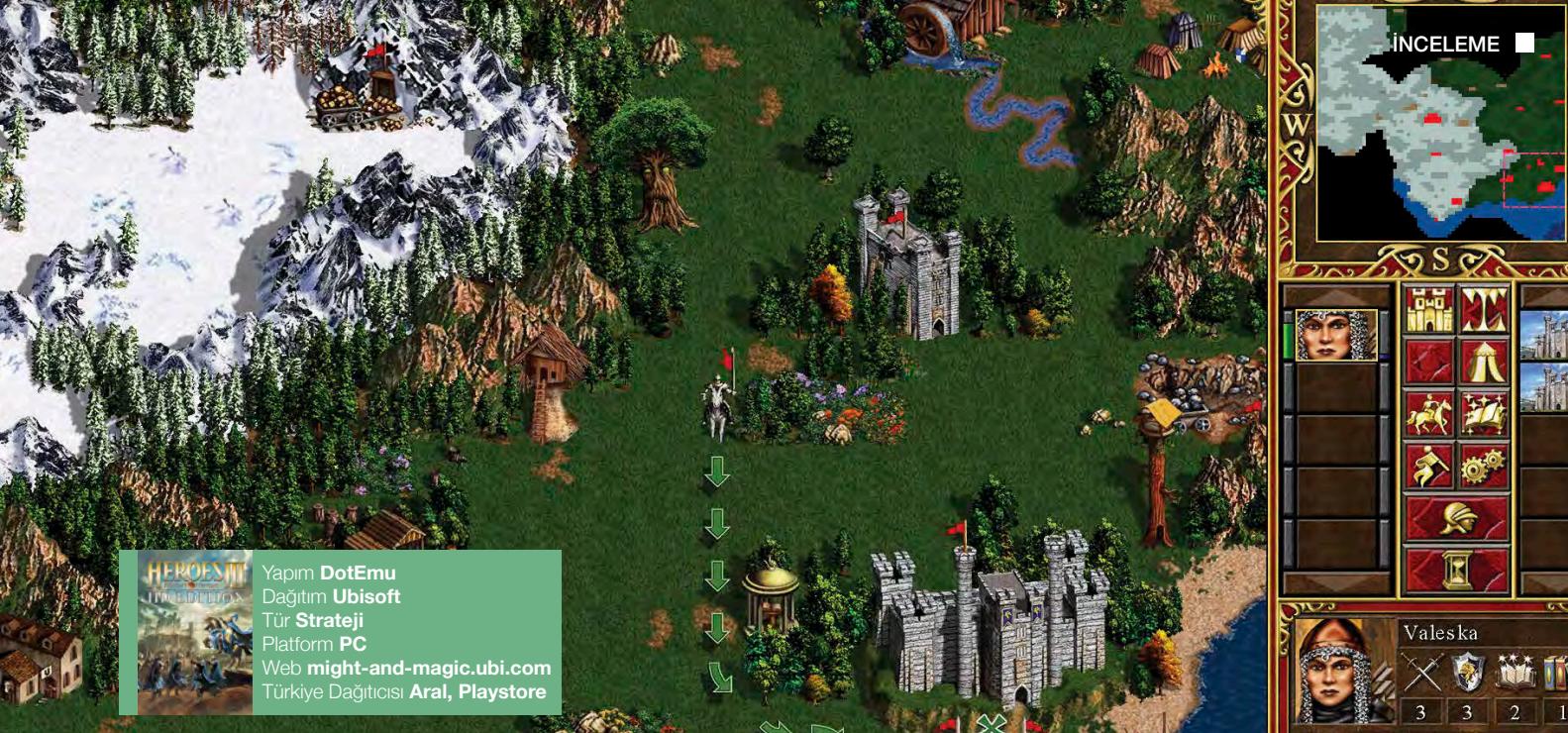


MART
SAYISI
BAYİLERDE



50 POSTER 200 STICKER





Yapım DotEmu
Dağıtım Ubisoft
Tür Strateji
Platform PC
Web might-and-magic.ubi.com
Türkiye Dağıtıcı Aral, Playstore

Heroes of Might & Magic III - HD Edition *

Sıra tabanlı stratejinin yıldızı yine sahnede

Bugünlerde bol miktarda yeniden yapılmış oyunlara denk geliyoruz. Bir dönem fazlaıyla tutmuş ama gelişen günümüz teknolojileri karşısında bir hayli eski kalan oyunlar tek tek yeniden karşımıza çıkıyor. Bundan bir yıl kadar önce sınırlı sayıda olan yeniden yapımların sayısı her ay artıyor. Yine de Heroes III olarak akıllara kazınan yapılmış, HD sürümü çıkmasa da yeni sistemlerde düzenli olarak oynanan yapımlardan biriydi. HD oldu ne oldu? Hah, bizi esas o kısmı ilgilendiriyor.

Farkı içinde saklı

Belki ondan önce de çok iyi sıra tabanlı strateji oyunları üretildi ama hiçbirini Heroes III kadar hafızalara kazınmadı. Peki, neydi Heroes III'ü bu kadar mükemmel kılan? Öncelikle sahip olduğu temel strateji öğelerinden başlamak gerekiyor. Heroes III kesinlikle dengeli bir oyundu. Sadece iki farklı ırkla deneyim edilen oyunların bile ayarlamakta zorlandığı denge unsurunu kısa sürede yaratmayı başardı. Oyunda bulunan farklı ırkların kendi içinde sahip olduğu birim çeşitliliği, bunun oyuna etkileri ve savaşlarda yaratabilecekleri değişimler harika şekilde oyunda mevcuttu. Her kalenin kendi teması olması, oyuncuya apayrı bir his vermeye yardımcı oldu. Savaşlarda uygulanan stratejilerin üst seviye olmasıyla Heroes III'ün hemen her türlü oyuncu tarafından beğenilmesine ön ayak oldu. Kaynak yönetiminde, döneminde alışan iki ve dört madde usulünü tek seferde egale edip bol kaynak yönetimini oyunculara empoze etmeyi başardı. Bu sayede savaşlar haricinde kullanılan harita daha önce görülmemiş derece önem kazandı.

Gelelim HD Edition kısmına en sevdigim okur

bünye. Ne değişti? Aslında pek bir değişiklik yok, her şey aynı, hatta biraz eksiksiz var bile diyebilirim fakat önce herkesin heyecanla beklediği soruya cevap vereyim: Evet, o çok sevdigimiz Hotseat modu yine aramızda. Bilmeyenler için açıklamakta fayda var: Bu modda iki oyuncu, tek bir oyun üzerinden, tur tur, aynı haritada ka-

çalışıyor ama işte yenilenen grafikler yüzünden, döneminde yapılan karakter çizimleri fazlaıyla göze batıyor, insan içinden, "Eski bu kadar kötü gözükmüşordu bu çizimler." diyor. Esas eksiksizse oyunun genelinde... Random Map editörünün olmaması başlı başına bir sorunken, yillardır piyasada olan Heroes III'ü

Her şey tikir tikir çalışıyor ama işte yenilenen grafikler yüzünden, döneminde yapılan karakter çizimleri fazlaıyla göze batıyor

pışabiliyor. Kulağa biraz zorlayıcı bir hareket gibi geldiğini biliyorum ama inanın bir defa deneyim ettikten sonra başından kalkamayacaksınız. (Böyle bir ortaokul, bir de lise yedim; mutluyum!) Ayrıca multiplayer konusunda da çalışan yapımı ekip, rahatlıkla online ortamda da Heroes III deneyimi yaşamamıza imkân sunmuş durumda. Kendilerine buradan kucak dolusu sevgiler! "HD Edition" takisinden da anlaşılaceğü üzere, oyun çok yüksek bir çözünürlüğe sahip ve tüm modellemeler tek tek günümüz standartları için tekrardan render'lanmış. Her şey tikir tikir

ilk eklentisi olan Armageddon's Blade ve ikinci eklentisi The Shadow of Death ile oynamaya o kadar alışıyım ki HD Edition ile gelen "sade" Heroes III'ü bir hayli garipsedim. Yani bu oyun sadece orijinal Heroes III'ü kapsıyor ve anlaşılan o ki önmüzdeki dönemdeki iki eklenti paketi de ücretre tabi olacak. Yani resmen zaten sahip olduğumuz bir oyunu, bir kere daha para verip kısım kısım alacağız. Bu harekete lafım büyük ama ne yapalım okur insan, kapital dünyanın çarklarına geldik yine vesselam.

Ertuğrul Süngü

Heroes of Might & Magic III HD

- ⊕ Derin strateji öğeleri
- ⊕ Emsalsiz bir oyunun yeniden doğuşu
- ⊖ Eklenti paketleri yok
- ⊖ Göze batan grafik güncellemeleri
- ⊖ Random Map editörü olmaması

8,0

Alternatif **Heroes of Might & Magic VI**



İNCELEME



Game of Thrones: Episode 2 *

Yeni bir hanedanlık yükseliyor

Telltale Games'in başlattığı ve kısa sürede fenomen dizi formatındaki oyun mantığının son durağı Game of Thrones olmuştu. Böyle-sine dev bir isimle karşımıza çıkmayı başaran firma, pek tabii ki dizi ve oyun severlerin odağı haline geldi. Malum, daha önce üretilen Game of Thrones oyunları ne yazık ki başarılı olamamıştı. Her sezonu büyük bir heyecanla beklenen, fragmanı bile milyonlarca defa izlenen bir diziyi oyun dünyasında canlandırmak

isteyen Telltale Games, öyle görünüyor ki bu işin içinden hakkıyla çıkacak.

İkinci bölüm

Game of Thrones'un güzide oyun sürümü altı bölüm şeklinde yayınlanacak ki bu zaten bilinen bir durum. Serinin ilk bölümü, daha ziyade Forrester ailesinin iç işlerine odaklanmış durumdaydı. Açıkçası olaylar birbirinden o kadar bağımsızdı ki konu hakkında birçok eleştiri aldı fakat bu doğal bir geçiş süreciydi. Birbirinden bağımsız bölgelerde, birbirinden tamamen farklı karakterleri kontrol ederek ortak bir amaç için ter döken karakterlerin senaryolarını tek bir kurgu çatısı altında birleştirmek zor bir hareketti. Serinin ikinci oyunuysa bu kurguyu harika şekilde bir araya getirmeyi başarıyor. İlk olarak sahneyi Asher Forrester alıyor. Kendisi hanedanlığın ikinci büyük erkek oğlu ve Yunkai bölgesinde sürgün hayatı yaşıyor. Asher'i kontrol ettiğimiz sahnelerde, daha önce hiçbir Telltale Games oyununda olmadığı kadar aksiyon sahnesi yaşıyoruz. Ayrıca kan ve vahşet oranı da olması gerektiği gibi büyük oranda artış göstermiş. Kopan uzuvlardan, ikiye ayrılan kellelere kadar diziden geri kalmayan birçok savaş sahnesini görmek mümkün. Tabii ki ikinci bölüme damgasını vuran esas nokta, öldü zannedilen Rodric Forrester'in geri gelmesi. İlk oyunda yaşanan arbedede babasıyla birlikte öldüğü düşünülen Rodric hayatı kalmayı başarmış meğer. Kısa sürede ayağa kalkan Rodric, hanedanlığının yıkılmaya çok yaklaşlığını, küçük kardeşinin öldürülüğünü ve her yanın Whitehill'lerle sarıldığını görüyor. Anlayacağınız, gözlerini açtığı dünya pek de içinde bulunmak istenmeyecek cinste. Yürümekte bile zorlanan Rodric'i kontrol ettiğimiz süre boyunca çok

önemli kararlar almamız gerekiyor. Telltale Games, baskı altındaki bir hanedanlık, eli kılıç tutamayacak derecede güçsüz bir adamın ne gibi zorluklarla karşılaşmasını harika şekilde oyuncuya yansıtmayı başarmış. Dimdik ayakta mı duracaksınız, yoksa boyun mu eğeceksiniz? Peki ya verdığınız tepkilerin sonuçlarına hazır mısınız?

İşin Rodric kısmı daha bireysel bir mücadeleyi gözler önüne seriyorken, Mina artık iyice işin politika kısma giriyor. Özellikle Tyrion Lannister ile yaptığımız konuşma ailemiz için büyük umutlar sunuyor. Burada kendimizden çok daha zeki bir insana ne şekilde derdimizi anlatabileceğimiz hakkında harika bir kurgu hazırlanmış. Son olarak Duvar! Gared Tuttle ile ilk oyundaki cezamız olan Duvar'a nihayet varıyoruz. Burada biziambaşa bir dünya bekliyor ve her zaman olduğu gibi Telltale Games, bize nasıl bir karakter kontrol etmek istediğimizi seçim yapmamız gereken bir durumla sunuyor. Gared'i kontrol ederken etrafımızdaki karakterleri çok iyi tanımamız ve genelde hiçbir tarafta olmamamız gerekiyor; attığımız her adının sonuçları olduğunu unutmamak lazımlı... İkinci bölüm, ilkini büyük ölçüde geride bırakmış durumda, bu bir gerçek. Bakalım bu senaryo geliştiği nereleere bağlanacak. Heyecanla üçüncü bölüm bekliyorum!

Ertuğrul Süngü

Game of Thrones: Episode 2

- ⊕ Harika kurgu
- ⊕ Karakter etkileşimleri
- ⊕ Karaların oyuna etkileri
- ⊖ Bir inip bir çikan senaryo akışı gitmiyor

9,0

Alternatif **The Walking Dead**



↗ Bak abicom, burası Kanada sınırı, pasaportsuz gelene sık gitsin.

Yapım DONTNOD Entertainment
Dağıtım Square Enix
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Web www.lifeisstrange.com
Türkiye Dağıtıcı Aral, Playstore



Life Is Strange E01

Zamanla şaka olmaz!

“Hayat ne garip” en klişe lafımızdır belki de. Bazen öyle bir hal alır ki “Neresi garip lan?” diyecek kadar sıradanlaşır. Yok, kayışı koparıp hayat felsefesi yapacak değilim şu an ama başlığım böyle olunca ucundan kiyisinden biraz yoklayasım geldi. Tamam, konuya dönüyorum. Zaten hayatı incik cincik sorgulatacak bir oyun da yok karşımızda ya neyse...

Son zamanlarda yeniden hortlayan macera oyunları türünün son üyesi olan Life Is Strange, “Max” adlı karakterimin pek de ilginç diyemeyeceğim hikâyesinin ilk bölümünü konu alıyor. Fotoğrafçılığa gönülmüş bir kız Max; hayallerini bir adım öteye taşımak için olay profesyonel ortama taşımak istiyor ve soluğu fotoğrafçılık yeteneklerini geliştirebileceği bir üniversitede alıyor. Bundan sonrası hikâye olarak standartlaşır. Yakışıklı bir öğretmen, kötü karakter kulvarında zengin ve şımarık bir kız çocuğu, iyilik timsali saf bir kız çocuğu daha, hikâyeyin baş kötüsü olmaya aday bir güvenlik görevlisi ve akabinde bir okul müdürü, bir adet çocukluk arkadaşı ve bir anda ortadan kaybolan son kız çocuğu. (Ortamda ne çok kız varmış.) Standart bir Amerikan üniversitesi kadrosu işte... Ha, bir de sevgili adayı vardı, pardon.

Konuya direkt olarak oyunun hikâyesinden daldım zira bir macera oyununun en fazla hikâyesinden medet ummak gereklidir ama ben Life Is Strange’ın hikâyesinde o yoğunluğu yakalayamadım maalesef. Aslında bu konuda verip veriştirmek için biraz erken çünkü öümüzde dört bölüm daha var. (Bu arada evet, oyun toplam beş bölümden oluşuyor oyun.) Ama ne bileyim, o muhteşem giriş sahnesinden sonra daha ilk bölümden hikâye kendimi kaptırırmıştı ummuştum, olmadı; hatta Max’ın zamanı geri alma yeteneği bile o kadar heyecanlandırmadı beni.

Evet, Max ilginç bir şekilde zamanı geri alabiliyor ve bu sayede hayatının beğenmediği dönüm nokalarını baştan yazabilüyor. Yeni model macera oyunlarının âdeti olduğu üzere, hikâye ilerledikçe oyunun akışına yön verecek kararlar çıkıyor karşınıza ve yaptığınız seçimlerden memnun kalmazsanız, zamanı geri sarıp hikâyeyin akışını değiştirebiliyorsunuz. Aynı şekilde karşınıza çıkan bulmacaları da bu sayede çözebiliyor-

sunuz ki bulmacaların azlığı ve basitliği bir macera oyuna yakışmayacak seviyede. Öte yandan zamanı geri alma olayının bir iyi, bir de kötü yanı çıkmıyor ortaya. “Seçim” dediğimiz şey, değiştirilemez olduğu zaman kıymetlidir, yani başımıza geleni değiştirememekle anlam kazanır. (“Choose your destiny!” diye boşuna dememişler.) Yani ben yaptığım seçimi zamanı geri sarıp değiştirebileceksem ne anladım o işten? Olayın iyi yanı da şu ki diğer seçimlerin sonuçlarını görebilmek için her şeye baştan başlamak zorunda değilsiniz. Hani bu noktada zamanı geri sarabilemek iyi midir, kötü müdür, buna siz karar verin artık.

Oyunun görsel tarafını elleyelim biraz da. Öyle ahim şahim grafikler göremedim ben ama tarz olarak gözle batmayan, yumuşak bir görsel yapısı var. Gözüme batan tek şey, karakterler konuşurken ağızlarının sadece açılıp kapanması oldu. Karakterlerin ağız hareketleri ile konuşmaları uyumlu değil yani. (Biraz üşenmiş sanki bu noktada.) Ama oyuna o kadar güzel şarkılar seçilmiş ki zayıf hikâye bir anda kuvvetlenebiliyor. Oyun üçüncü şahıs kamera açısıyla oynuyorsunuz ama bu bakış açısını gerektirecek bir durum da yok ortada. Yine de ortalığı rahat rahat kurcalamak için ideal olmuş.

Sona doğru yaklaşırken Life Is Strange’ın bende büyük etkiler bıraktığını söyleyemeyeceğim ama az önce de dediğim gibi, karar vermek için henüz erken cukü dörtlük bölüm var öümüzde. En azından ikinci bölümde hikâye biraz daha enteresan hale gelirse işler değişir, orası ayrı. Şimdilik ortalama bir oyun olmaktan öteye gidemiyor benim için. Özette şimdilik “life” o kadar da “strange” değil. ■ Ertekin Bayındır

Life Is Strange E01

- ⊕ İlleride ilgincleşebilecek hikâye
- ⊕ Zamanı geri alma
- ⊕ Muhteşem müzikler
- ⊖ Görsellik daha iyi olabilirdi

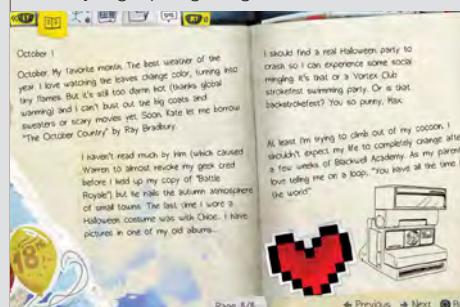
Alternatif **The Wolf Among Us**

6,5

Dizi Kafası

Dizi mantığıyla oyun harika bir olay ama ısrarla macera oyunları üzerinden ilerliyor. Bu mantıkla başka tarz oyunlar da yapmalılar artık ki bakın buraya yazıyorum, bir gün bu olay patlayacak ve “oyun + DLC” mantığının yerine gelecek; demedi demeyin.

✓ Hayat garipse günlüğünü tutacaksın hacı.



LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



App Store'dan
İndirin





Yapım **Ubisoft Reflections**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Macera, Platform**
Platform **PC**
Web <http://goo.gl/5uVWiq>
Türkiye Dağıtıcı **Aral**



Grow Home

Sihirli fasulye ağacı

Ubisoft binasının bir bölümünde yaşayan bir grup insanın oluşturduğu bir oyun firması varmış meğer... Adı da Reflections'mış. Neden ayrı bir isme sahipler bilinmezken, Ubisoft'un sahip olduğu bu firma son derece ilginç ve eğlenceli bir oyun ortaya çıkardı geçtiğimiz ay. Üstelik oyunu o kadar büyük bir gizlilik içinde yaptılar ki ancak çıkışmasına bir ay kala oyunu duyurdular.

B.U.D., yani "Botanical Utility Droid" adındaki bir robottu kontrol ettiğimiz oyunda amacımız bir gezeğende araştırma yapıp bir ağacı büyüterek bunun tohumlarından yararlanmak. B.U.D. pek de yetenekli bir robot değil fakat bu işin altından kalkabilecek kapasiteye sahip. Biz de onu alıp 2.000 metrelük bir ağaç ortaya çıkarmak üzere yola koyuyoruz.

İçinde bulunduğuuzumuz gezegendeki yerçekimi durumu Dünya'dan biraz farklı. Burada biraz Ay formunda, daha düşük bir yerçekimi söz konusu ama Ay'daki kadar da fazla değil. Bu bize hem fayda sağlıyor, hem de robotumuzun ufak bir zıplamadan sonra bile kendini zar zor toparlamasına neden oluyor.

B.U.D. neredeyse her yüzeye tırmanabiliyor. Yalnız bunu yaparken gamepad'ın yön kısmını (Oyunu Xbox gamepad'ıyla oynadım.) kullanıp robottu duvara getirdikten sonra otomatik olarak tırmanmasını izleyemiyorsunuz. Robotun iki kolu, iki omuz tuşuna atanmış durumda. Dolayısıyla sağ ve sol kolu ayrı ayrı kontrol ediyorsunuz. Başlarında bu biraz zorluyor ama kısa sürede duruma alıştıysınız.

Oyundaki temel amaç ağacın orasından, burasından fırlamış olan, kırmızı çiçekli dallara ulaşıp bunları enerji kayalarına bağlamak. Oyun size çok fazla ipucu vermiyor ama ilk kayayı ele geçirdikten sonra 1/4 sayısını görünce, üç kez daha aynı işlemi yapmanız gerektiğini anlıyorsunuz. Bu dalları, kayalara bağlamak da pek kolay değil. Dal kendi kendine

uzuyor belki ama onu yönlendirmek size kiyor ve yükseldikçe kontrol zorlaşıyor. Fakat merak etmeyin, dali yanlış bir yere bağlanıza bile, bu uzamış dallan başka dallar da çıktıktan sonra birkaç denemedede kayaya ulaşıyorsunuz. Uzayan dallar aslında oyunda sadece enerji kayalarına ulaşmak için kullanılmıyor, yukarıda salınan başka kayalara ulaşmak için de bu dallara başvurabiliyorsunuz.

Oyunda sadece ağaçbağı kalmayı, çevreyi araştırın diye bir kristal durumu oyuna eklenmiş. Kimisi gözünüzün önünde, kimisi uçan kayaların altında bulunan bu kristallerden belirli bir miktarda toplayınca kahramanımız B.U.D. yeni özelliklere kavuşuyor. Örneğin 10 kristale uzaktan çekim modunu açıyor ve çevreyi çok daha iyi görebileceğiniz bir kamera açısına geçiş yapabiliyorsunuz.

Sürekli yükseklerde gezeceğiniz oyunda bolca yere çakılma tehlikesi gecireceksiniz ama bunu durdurmak için paraşüt görevi gören çiçeklerden faydalanabilirsiniz. Bu çiçek yapraklarını kaybettiyse de yere düşüp parçalanıyor ve son açığınız işinleme noktasından tekrar oyuna dönüyorsunuz.

Minecraft tarzı minimal grafiklere sahip Grow Home eğlenceli bir oyun fakat bu oyunu kesinlikle büyük ve uzun soluklu bir yapımla düşünmemelisiniz. Şöyledir birkaç saatınızı keyifle geçirmek istiyorsanz, bu oyunu incelemenizi tavsiye ederim.

■ Tuna Şentuna

Grow Home

- ⊕ Değişik oyun yapısı
- ⊕ Robot daha sağlam yere basabiliyor
- ⊖ Mücadele gerektirmiyor

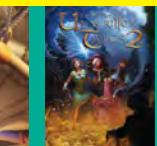
Alternatif **Minecraft**

7,2

Mağara

Oyunun bazı yerlerinde mağaralar karşınıza çıkarıyor. Aslında karşınıza çıkmıyor, onları bulmak için iyi bir gözlem yapmanız gerekiyor. Bu mağaralarda bolca kristal bulunuyor fakat siz parçalamak isteyen boğalar da üzerinize koşabiliyor.





Yapım KING Art
Dağıtım Nordic Games
Tür Macera
Platform PC, Mac
Web kingart-games.de/bout2/en



▼ Bir objeye ulaşmak için 100 tane iş yapmak...

Tasarım

The Book of Unwritten Tales 2 ilk olarak renkli grafikleriyle dikkat çekiyor, akabinde bölüm tasarımları devreye giriyor. İçinde bulunduğu muz her yer o kadar canlı ve farklı ki anlatamam.

The Book of Unwritten Tales 2 *

Bu yolculuk karmakarışık!

İlk oyunu 2011 yılında çıkan yapımı açıkçası deneyim etme fırsatı olmamıştı. Nitekim bu ay itibarıyle ikincisi ni oynaması fırsatı oldu ve ne kadar çok şey kaçırdığımı anlamış oldum. Adventure / macera oyunlarına küçük yaştan beri gönülden bağlıyım. Şüphesiz 90'lı yıllarda çıkan oyunların bu bağıdaki önemi çok ama her geçen yıl daha da azalan adventure oyunları, The Book of Unwritten Tales 2 gibi yapımlarla ayakta durmayı başarıyor.

Her şey olabilir!

The Book of Unwritten Tales 2, "point & click" türünün bir örneği. Günümüz oyuncuları için bu durum başı başına bir işkence, farkındayım ama siz yine de inat edip bu türe bir şans verin zira çok fazla şey kaçırırsınız! Efendim, oyuna Elf prensesi rolündeki Ivo ile başlıyor. Annesi tarafından zorla evlendirilmek istenen kızcağızımız, bir şekilde bu kaderden kaçmanın peşinde. Biz de tam bu noktada devreye giriyoruz. Oyunun açılış sahnesinden zaten o güzide adventure mekaniklerini anında görebiliyoruz. Etraftaki objeler bir bir gözle çarpıtmaya başlıyor ve hemen neyi, neyle birleştirip ne yapacağını düşündürüyor insana. Fakat durun, The Book of Unwritten Tales 2 öyle ezberden oynanacak bir oyun değil. Onun en büyük farklılığı, bugüne kadar bizi

Hemen her türlü karakterle etkileşime geçebildiğimiz oyunda, konuşmaları hızlı hızlı geçmek ya da dinlememek gibi bir seçenek söz konusu değil

kısıtlı bir alandaki bulmacaları çözmeye iten mekanikten olabildiğince uzak kalması. Tek bir yer yerine belirli bir bölgede ileri - geri hareket etmemizi ve bu esnada takip yeteneğimize normalde olduğundan çok daha fazla güvenmemizi istiyor. Dolaştıkça etrafta etkileşime geçecek daha fazla obje ortaya çıkıyor ve bir noktadan sonra nasıl kombinasyonlar yapacağımız hakkındaki düşüncelerimiz karışıyor. Hani zaten her yer bulmaca, bir de ne

kafa karıştırıyorsunuz! Hah ama adamlar bu konu hakkında da harika bir sistem kurmuşlar: Dialog. The Book of Unwritten Tales 2'de gördüğüm diyaloglar, bugüne kadar bir adventure oyununda gördüğüm en uzun diyaloglar olabilir. Daha da önemlisi, bu diyalogların karşımıza çıkan bulmacaları çözmek için ölümcül bilgiler veriyor olması çoğu zaman. Hemen her türlü karakterle etkileşime gecebildiğimiz oyunda, konuşmaları hızlı hızlı geçmek ya da dinlememek gibi bir seçenek söz konusu değil. Bölümler ilerledikçe büyüyen haritalar zaten oyunu otomatik olarak zorlaştırıyor ve böyle bir noktada ne yapacağınızı bilmeden etrafta dolaşmanın hiçbir önemi kalmıyor. Büyüyen haritalar demişken, bir bölgeden diğerine geçmek için çıkışa çift tıklamak yetiyor ama bazı haritalar o kadar büyük ki çıkışi görünceye kadar bayağı yürümek gerekiyor. Ayrıca oyunda ufak tefek ara birim hataları da mevcut ve kimi zaman karakter bulunduğu noktadan, üzerine tıklanan objeye ışınlanabiliyor.

Yapımcı ekip bulmacalar konusunda fazlasıyla ter dökmiş ve özellikle bazı adventure oyunlarındaki mantık sınırlarını zorlayan bulmacalara pek yer vermemiştir. İlgili bölümü iyi okuyup, diyalogları dinleyip bıraz da üzerine mantık serpiştirdiğimiz anda ne yapacağımız kabak gibi ortaya çıkıyor. Sözün özü, adventure türü için harika bir yapılmış The Book of Unwritten Tales 2 ve şimdiden yılın adventure oyunu olmaya aday. Uzun zamandır böylesine denk gelmemiştir; kendisine kucak dolu sevgiler!

■ Ertuğrul Süngü

The Book of Unwritten Tales 2

- ⊕ Keyifli bulmacalar
- ⊕ Kaliteli bölüm tasarımları
- ⊕ Etrafta bulunan göndermeler
- ⊖ Grafikler arada saçmalayabiliyor

Alternatif Memoria

8,5

Apotheon

Zeus'lar ölmez!

Yunan Mitolojisi'ni sevmemin, belki de sevmemizin tek nedeni God of War'dur, doğruya doğru. Öyle ki God of War bize bu zehri öyle bir verdi ki benzer başka bir senaryoya burun kıvırmak kaçınılmaz olur. Apotheon'un böyle bir iddiası yok, yanlış anlaşılması ama konumuz yine Yunan Mitolojisi olunca bu yakınlığın altın çizmeden geçmek ayıp olur. Evet, Apotheon ile bir kez daha Yunan Mitolojisi'ne konuk oluyor ve Olympus'un altını üstüne getiriyoruz.

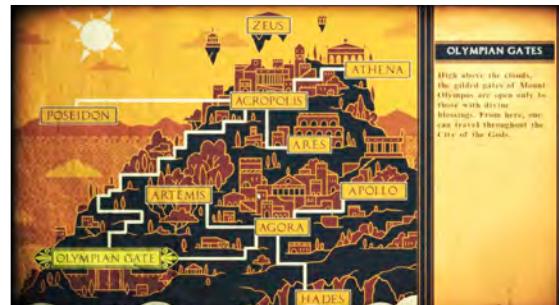
Yunan Mitolojisi'nden hikâye çıkarmadan en kesitme yolu, insanlığa -yani Olympus'un ifadesiyle ölümlülere- sırt çeviren Zeus'u hikâyeyin başına koymaktır. Apotheon da bu çizgiyi bozmuyor ve Zeus'u can düşmanımız olarak karşımıza koyuyor. Zeus'un derdi nedir, niye ölümlülere küsmüşür, Olympus'ta neden ortalık karışmışdır, bunları öğrenmek oyunu oynamaya karar verirseniz sizin payınıza düşüyor. Ben şimdi oyunun hikâyesinden sıyrılp diğeri detaylarına geçmemiyim.

Oyunun görsel tarafı biraz tuhaf ve ilk bakışta sanki Mısır tarihine yelken açmışsınız izlenimi veriyor. Bu tarz için örnek verebileceğim başka bir oyun da yok açıkçası. Grafiğiyle övünen bir oyun da değil aslında Apotheon ama bu tarz



mesela.

Karakterimizin ismi Nikandros ve tahmin edersiniz ki insanoğlunun tek umudu. Bir platform oyununa göre çok fazla detaya sahip Apotheon ve bu detayların büyük bir kısmını da Nikandros'un yetenekleri oluşturuyor. En basit haliyle kılıç, mızrak, bıçak gibi kesici ve delici ne bulursanız kullanabilirsiniz. Diğer elinize bir kalkan alıp savunma yapabilir veya bir meşale tutup karanlıkta yönünüz bulabilirsin-



de mevcut. Topladığınız malzemelerle kendi sağlık iksirlerini yapabiliyorsunuz mesela. Evet, Nikandros oldukça donanımlı ama dedim ya işte, oyunun kendi donuk. Kuklaları dövüştürmek nereye kadar keyifli olabilir ki? Silahlar değişiyor ama kuklalara aynı kuklalar işte. Düşmanım elindeki kılıç bırakıp bana ok atmak için fellik fellik kaçmaya başlıyor, ben de onu kovalıyorum kirayim kafasını diye. Ara sıra zipliyor sebepsiz yere ki ben de ona ayak uyduruyorum ister istemez. Zamanlamayı doğru yapıp vurmam lazım düşmanıma ama işte, fingirdeşen iki sevgili gibi birbirimizi yakalamaya çalışıyoruz sadece. Sizi bilmem ama ben buna bir yere kadar katlanabildim. Konuyu toparlamak gerekirse üzerine epey emek harcanmış olduğu belli olsa da yeterli potansiyeli yakalayamamış bir oyun olarak göründü bana Apotheon. Bu arada PS4 sahipleri için Şubat ayının beleş PS Plus oyunları arasında yer alıyordu, bir kontrol edin son anda fırsatı yakalamak için. Ben kendimi kaptırmadım bu maceraya ama tabii ki son karar yine sizin. Görüşmek üzere...

■ Ertekin Bayındır

Oyunun görsel tarafı biraz tuhaf ve ilk bakışta sanki Mısır tarihine yelken açmışsınız izlenimi veriyor. Bu tarz için örnek verebileceğim başka bir oyun da yok

İçin emek sarf edildiği çok açık. Görsel yapı tarz olarak bir hiyeroglif izlenimi verdiği için oyunun bizzat kendi de bir platform oyunu ağırlığını taşıyor. Yön lendirdiğiniz karakter ve oyundaki diğer hareketli tüm karakterler birer kukla misali görünmez iperle kontrol ediliyormuş gibi görünüyor. Yani ne bileyim, tüm bu detaylar bir araya geldiğinde bende donuk bir ifade oluşturdu; cansız, ruhsuz, heyecansız... Oyunun kabasını anlatan ilk bölüm sıfır heyecanla oynadım

niz. Silahları genel olarak "yavaş ve ağır hasar veren" veya "hızlı ve az hasar veren" olarak sınıflandırılabileceğim. Ok ve bıçak gibi fırlatılabilir silahlarınız var, hatta ilerleyen aşamalarda bunların kullanımını genişletip kendi tarzınızı ortaya çıkarma şansınız bile var. Diğer yandan zırhınızı da geliştirmeniz lazım tabii ki. Kısacası hikâyeyiz ilerledikçe bu tarz RPG detaylarıyla platform oyunu havasından yavaş yavaş sıyrılmıyor Apotheon. Oyunun basit bir "craft" sistemi

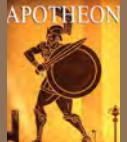


Apotheon

- ⊕ Farklı, enteresan, tarz grafikler
- ⊕ Zengin içerik
- ⊖ Klîse ve zayıf hikâye
- ⊖ Donuk karakterler
- ⊖ Heyecan taşımayan oyun yapısı
- ⊖ Kuklalar, kuklalar, kuklalar

■ Alternatif Child of Light

6,0



Yapım Alientrap
Dağıtım Alientrap
Tür Aksiyon, Platform, RPG
Platform PC, PS4
Web www.apotheongame.com



Yapım Matt Kap
Dağıtım Nicalis
Tür Aksiyon, RPG
Platform PC
Web castleinthedarkness.mattkap.net



Castle in the Darkness ★

İki boyutlu dev macera!

Aynı dini daha önce pek fazla duymadığımız, aynı zamanda daha önce The Binding of Isaac: Rebirth'ün çizerliğini de yapmış olan Matt Kap, kendi projesinin başına geçerek oluşturduğu Castle in the Darkness'i Şubat ayının sonunda biz oyuncularla buluşturdu. İki boyutlu, piksel piksel grafiklerle karşımıza çıkan, oyun dünyası ve senaryosuyla Castlevania benzeri bir hava yakalamayı başaran Castle in the Darkness başta düşünmediğim kadar iyi bir oyun olarak karşıma çıktı. Karanlık ve kasvetli bir gece, Alexandria isimli bir krallık, lanetlenmiş bir canavar guruhi tarafından korkunç bir saldırıyla uğruyor. Krallığın askerleri kaleyi koruyabilmek için canla başla mücadele ediyor ancak her biri teker teker ölüme sürüklüyorlar. Biri dışında tüm askerler ölüyor ve iradesi güçlü, yaşamayı başarıran tek asker olarak yolumuza devam ediyor, tüm bu saldırıların arkasındaki gerçeği öğrenmek ve düşmanların kökünü kazmak için yola çı-

kıyoruz. Ormanlarda, şehirlerde, mağaralarda ve daha pek çok yerde düşmanlarımızla karşılaşıyoruz. Yol boyunca çeşitli yetenekleri olan düşmanlarla karşılaşıyor ve her birini farklı yöntemlerle öldürmeye çalışıyoruz. Düşmanların kimisi uzaktan size saldırıyor, kimisi sizi görünce direkt üzereğinize çullanmaya kalkıyor, kimisi de olduğu yerde sizi bekliyor. Pek çok farklı düşman çeşidi yoluunu taş koymak için orada bekliyor. Bunu da bir nebze başarıyorlar zira oyun boyunca bol bol öleceğinizi buradan belirteyim. Özellikle boss'ları öldürmek için çeşitli yollar ararken onlarca kez ölebiliyorsunuz. Oyunun bazı boss'lar çok zorlamıyor, hatta ilk karşılaşlığınız anda yere serebiliyorsunuz onları. Bazılarıysa ciddi anlamda sizi zorluyor ve sürekli olarak en baştan savaşmak durumunda kalabiliyorsunuz.

Yol üzerinde rastladığınız her checkpoint'te sağlığınıizi doldurabiliyor ve kayıt alabiliyorsunuz. Aynı zamanda bu noktalarda karakter menüsünden ekipmanınızı kontrol edebiliyorsunuz. Bol bol kayıt almanız emin olun yararınıza oluyor.

Kontrol ettiğimiz askeri çeşitli yönlerden geliştirmek mümkün. Bir yandan çeşitli silahlar ve büyüler kullanarak saldırı gücümüzü güçlendiriyor, diğer yandan daha güçlü zırhlılarla savunmamızı kuvvetlendirip böylece daha dayanıklı hale gelebiliyoruz. Oyun mekaniklerine baktığımızdaysa son derece basit bir yapı bulunuyor. İlerle, kaç, vur, zıpla dörtlüsü arasında gidip geliyoruz ancak bu durum düş-

man çeşitliliği sayesinde oyuncuya sıkılmıyor. Üstelik geniş harita, oyun içine işlenmiş bazı yan görev tarzi küçük bölümler sunarak oyun süresini uzatıyor ve bazen yeni bir eşya'yı bu şekilde kazanıyorsunuz.

Oyunda küçük grafiksel ve bazı oyun içi bug'lar oluşabiliyor ve bu da Castle in the Darkness'in can sıkıcı konularından biri. Bir seferinde karakter menüsünde her girişimde karşılaşduğum bir hata nedeniyle oyuna geri dönemedim. Bu sorunu ancak oyunu silip tekrar kurarak giderdim. Oyunun boyutu 50 MB civarı olduğundan sorunu kısa sürede çözüdüm ancak oyun ortasında gelişen bu tip hatalar haliyle rahatsız edici olabiliyor. Bunun dışında tekrar eden müzikler bir süre sonra oyunun sesini kapamanıza ve başka bir müzik açmanızı sebep oluyor.

Olumsuz yanlarına rağmen Castle in the Darkness son derece eğlenceli oynanışı ve o eski Castlevania havasını yaşatması nedeniyle benden yüksek bir puan almayı başardı. Steam'de 11 TL'den satışa olan oyun parasının hakkını fazlaıyla veriyor. ■ Enes Özdemir



Castle in the Darkness

- ⊕ Düşman çeşitliliği
- ⊕ Eğlenceli oynanış
- ⊖ Müzikler
- ⊖ Bazı oyun hataları

■ Alternatif *Rogue Legacy*

8,5

ÜCRETSİZ VE İTERAKTİF TEKNOLOJİ DERGİSİ TAMAMEN YENİLENDİ



HER AYIN 1 VE 15'İNDE ÇIKAN TEKNOLOJİ DERGİSİ **NEXXT'İ**
iPhone/iPad VE ANDROID CİHAZLARINIZDA OKUYABİLİRSİNİZ.





Yapım Muzzy Lane Software
Dağıtım Muzzy Lane Software
Tür Strateji
Platform PC, Mac
Web www.making-history.com



Making History: The Great War

Almanlar yenilince biz de yenilmiş sayıldık

Bağımsız bir oyun stüdyosu olan Muzzy Lane Software tarafından geliştirilen Making History: The Great War, Making History serisinin üçüncü halkası olarak piyasadaki yerini alıyor. İkinci Dünya Savaşı'nın ardından bizleri daha da eskiye, Birinci Dünya Savaşı'na götürürken oyunun yapımcıları "Üç boyutlu sanal masaüstü oyunu" olarak tanımlıyorlar yapımı. Yine de bu tanımlamaya aldanmamak gerekiyor çünkü sira tabanlı bir strateji oyunu olan Making His-

bölümü oynamakta fayda var. Yine de öğretici bölümün ardından oyunda bulunan iki senaryodan herhangi birine başladığımızda sudan çıkmış balık gibi oluyoruz.

"Diplomasi ve Felaket" isimli senaryoyla Birinci Dünya Savaşı'ndan iki yıl öncesine gidiyor, dünyada dengelerin değişmesine tanık olurken, devletimize yeni müttefikler kazandırmaya ve devletimizi ayakta tutmaya çalışıyor. "Temmuz Krizi" isimli senaryoysa Avusturya

Savaşının askeri yönünü ele alıyor görünse de oyunu benzerlerinden ayıran konu diploması seçenekleri oluyor. Oyundaki diğer pencerelein aksine diploması penceresi oldukça anlaşılır görünüyor. Bu pencereden hangi devletlerle siyasi ilişkiler içinde olduğumuzu, bu devletlerin kimlerle müttefik, kimlerle düşman olduğunu ve bu devletlerin politikalarını görebiliyoruz. Ne yazık ki buradaki bilgilerin tam olarak ne anlamına geldiğini ve bu bilgileri nasıl kullanacağımızı kendi başımıza öğrenmemiz gerekiyor. Bu öğrenme süreci oyunun oldukça yavaş işleyen yapısının da yardımıyla devletimize fazla zarar vermeden atlatılabilir. Bu yavaşlıktan nasibini alan yapı inşa ve teknoloji araştırma sürelerinin can sıkıcı uzunluklara varabildiğini görüyoruz. Dahası, beşçe bir oranında köşeye sıkıştırıldığımdır düşman ordusunu 10 tur boyunca yenmeyi beklemek, barışçıl bir politikaya yönelmemize neden olabiliyor.

Bir devletin kaderini çizmek, müttefiklerinizin başarısı için çabalamak ve bu süre boyunca bütün detaylara hâkim olmak istiyorsanız, Making History: The Great War aradığınız oyun olabilir. ■ Ahmet Ridvan Potur

"Temmuz Krizi" isimli senaryoysa Avusturya - Macaristan Arşidükü Franz Ferdinand'in suikastının hemen sonrasında başlıyor

tory: The Great War'da bir masaüstü oyundan olmayan sayısız detay bizleri bekliyor. Öyle ki oyundan detay seviyesi, Paradox Interactive'in strateji oyunlarındakine yakın duruyor. Kendini belli etmeyen ve anlaşılması güç bazı detaylar için oyunda bulunan yarı saatlik öğretici

- Macaristan Arşidükü Franz Ferdinand'in suikastının hemen sonrasında başlıyor. Taraflarını belirleyen devletlerin birbirine savaş ilan etmesiyle bizim de devletimizin geleceğine karar vermemiz ve tarafımızı seçmemiz gerekiyor. Bu senaryoları Müttefik ve İmparatorluk olmak üzere iki farklı oyun modunda oynayabiliyoruz. Müttefik oyun modunda Birinci Dünya Savaşı sonunda kazanan tarafta olmamız gerekliden, İmparatorluk oyun modunda ise Birinci Dünya Savaşı sonunda en güçlü devlet olmamız gerekiyor.

Oyunda aralarında Osmanlı Devleti'nin de bulunduğu 60'a yakın yönetebileceğimiz devlet bulunuyor. Oyuna başlamadan önce devletlerle ilgili verilen tarihi bilgilerin tutarlı olduğunu, döneme ışık tuttuğunu görüyoruz. Making History: The Great War her ne kadar Birinci Dünya



Making History: The Great War

- ⊕ Diplomasi seçenekleri
- ⊕ Devlet yönetimi detayları
- ⊖ Tarihsel bilgiler
- ⊖ Animasyon kitliği
- ⊖ Çağdaş görsellik
- ⊖ Ağır oynanış

Alternatif Hearts of Iron III

6,9



Yapım Focus Home Interactive
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.cities-xxl.com



Cities XXL

İçim şıstı...

L EVEL'a yazdığını ilk yazı Cities XL imiş, kaç yıl olmuş... Bu yazıya da Şeflik'e epey geç gönderdiğim hesaba katarsak son yazım da Cities XXL olabilir sevgili okur. Bu nostaljik düşüncelerle giriş yaptığım Cities XXL yazısının teslim süresi gecikeli epey oldu. Ben istedim ki yanı şöyle binalarım büyüsün, güzelleşsin, devasa kulelerimle ekran görüntülerini alıp sayfayı süsleyebileyim.

Öyle bir şey yokmuş. Son beş yılda benim dergi yazılarını teslim tarihimi nasıl hiç değiştirmiyorsa Cities XXL da o zamanlarda takılıp kalmış. SimCity ile zaten şehir yapma simülasyonlarına olan inancımız bir kere kırılmıştı, türün geleceğine olan umudum Cities XXL ile bir kez daha sarsıldı yani.

Neler mi olmuş oyuna? Hemen anlatıyorum. Haritası büyümüş bir kere ve SimCity'nin dandık harita boyutundan sonra yüzümüzü güldürecek ilk şey bu. Şehrimizi kurmak istediğimiz toprak parçasının bütün özelliklerini seçip kısa yükleme süreleriyle oyuna hemen giriş yapıyoruz. Uzun sürese delirirdim zaten, kendini Gran Turismo sanmasına hiç gerek yok bir şehir simülasyonun. Neyse, kamera açları hala Cities XL'in sahip olduklarıın aynısı. Grafiklerden büyük sürprizler bekleyen Ayça'nın hayalleri suya düştü çünkü hiçbir değişiklik yok! Bu olayın işe yarar tek tarafı var, o da orta halli bir PC'de bile oyunu oynamabilmeniz. Yine de sınırlı kamera açısının olması ve en son zam seviyesine geldiğimizde ancak birinci şahıs kamera açıyla şehrə bakıyor olmamız da epey can sıkıyor. Ya bir - iki farklı bakış açısı koy, biraz özgürlük ver, mis gibi haritada neler neler yapacağız hâlbuki! Bu da olmadı...

Arayüzden bahsedelim şimdi de. Arayüz Cities XL'ini andırıyor, renkleri siyah olan minicik ikonlar var sağlı - sollu. Oyun boyunca gelen uyarılarla oyundan tiksinmek için birebir. "Trafik çok yoğun" diye bir uyarı geldi diyelim; küçük bir şehirsiz, gidip hemen yolları

geliştirirsiniz ama büyük bir şehir olmaya başladıkça o trafik olan yolu bulmak epey zor çünkü iletinin üzerine tıkladığımızda bize orasını gösteren bir sistem yok!

Dört farklı insan sınıfı mantığı halen devam ediyor. Unskilled, Skilled, Executives ve Elite sınıfından insancıklarımıza düşük, orta ve yüksek yoğunluktaki binalarda yaşam sunmaya devam ediyoruz. Yönetim hiç zor değil, ilk denememde batmadım ben mese-la, iyi para geliyor!

Bazen fabrikaların kargo sistemi yok diye ağladığını göreceksiniz, ne yapsanız memnuniyeti artmayan birkaç bina mutlaka olacak. Kargo için para lazım, liman lazım, uçak lazım derken bir de ne lazım, tahmin edin bakalım? Haritaya o kargoları postalayabileceğiniz başka bir şehir daha kurmuş olmanız lazım! Tek şehirle oynamak istiyorum ben belki, mecbur muyum? Mecburumuşum. Turist mantığı da öyle ve oteller kan ağlıyor. Bildirimler sussun diye sıfırdan ikinci bir şehir olayına girişeceğim galiba. Cities XXL'da durum böyle. Büyük harita dışında bir de yaz, kişi, Avrupa, Asya koleksiyon binaları var. Güzel tasarımlarışsağ olsunlar. Farklı mahalleler yapmak oyunu biraz daha sevimli kılıyor. "Başında vakit geçmiyor mu?" diye soracak olursanız, kesinlikle sıkıcı olduğunu söyleyemem ve sakınleştirici bir yanı var ama kayda değer hiçbir yeniliği olmayan bir oyun için de bütçe ayırmışınız? O size kalmış.

■ Ayça Zaman

Cities XXL

- Büyük harita alanları
- Kısa yükleme süreleri
- Vasat grafikler
- Önceki oyunun bir kopyası

Alternatif SimCity

6,0

^Yaşam kalitesini artırmak için bol bol yeşil alan şart.





European Ship Simulator

Eski kitaya yeni simülasyon

Yapımcıların "Elektrikli soba simülasyonu bileyapsak alacak sabit bir kitle var!" gerçekini fark etmelerinin üzerinden kısa bir süre geçmişken piyasaya çıkan Ship Simulator serisi, her ne kadar başyapıt olmaktan çok uzak olsa da kendince bir kitle edinmeye başarılı ve geçen 10 yıllık süreçte üç ana oyun ve birkaç eklen ile hala güncellliğini korumaktadır. European Ship Simulator ise rakip olmakta ziyade bu serinin devamı niteliğinde bir oyun.

European Ship Simulator, daha önce küçük oyunlar geliştirmiş bir firmadan çıkmakta, gerisiye oldukça tanındık. Menü yapısından, görev tipine, kontrol şemasından, grafik motoruna kadar Ship Simulator'ın neredeyse aynı, hatta devamı diyebiliriz rahatlıkla. Ship Simulator Extremes'de büyük bir fan hareketi neticesinde görebildiğimiz Dover - Calais limanlarını da bu oyunda görmek mümkün. Oyunun Ship Simulator Extremes'e bir diğer benzerliği de optimizasyonla alakası olmayan ve kendi üst limiteine ulaşmış Quest3D grafik motoru. Çok iyi sistemlerde dahi fps değeri yerlerde sürüyor; özellikle deASURE açısından uzun ve yağmur, rüzgâr gibi etkenlerin belirgin olduğu görevlerde. Yaşını başını almış grafik motoru HDR'ı ile anti-aliasing'i birlikte desteklemiyor ve ekran kartından buna zorladığınızda sahip olduğunuz sistemden bağımsız olarak oynamamaya yarayacak kadar yavaş çalışmaya başlıyor.

Performans ve anti-aliasing sorunlarını bir tarafa bırakıksak, oyun grafiksel açıdan halen oldukça iyi gözüküyor. Oyunda bulunan gemi sayısı pek fazla değil, olurla oldukça detaylı modellenmiş durumda. Özellikle kaptan köprülerinin tasarım kalitesi bir Flight Simulator veya Train Simulator seviyesine yaklaşmış. Genellikle kullanacağınız köprü kamerası dışında "free cam"ı kullanırsanız, köprüde serbest dolaşabiliyor veya klasik ata binme pozisyonundan (!) gemiyi yönetebiliyorsunuz. Oyunun kontrol hissi de ilk başından itibaren rahat etmenizi sağlayacak durumda ve profesyonel bir simülasyon olmak yerine oynanabilirliğe önem verilmiş durumda. Görevler bu kez çok daha uzun süreli, adediye halen yeter-

siz. İyi haber şu; kendi görevlerinizi tasarlayabildiğiniz bölüm editörü kullanılı ve başarılı olmuş. Gemi sayısı az demistik, üstüne bu kez Titanic veya Queen Mary gibi lisanslı gemiler de oyuna eklenmemiştir. Klasik tugboat, sürat teknesi, feribot, konteyner gemisi ve cruise liner dışında birkaç seçenek var elimizde sadece. Liman sayısında artırılmış durumda ve adından da anlayabileceğimiz, sadece Avrupa'daki limanlar mevcut. Bunlar çok beğendigim Dover & Calais, Rostock, Hamburg, Gibraltar ve serinin klasiği Rotterdam. Dalga ve rüzgâr fizikleri de elden geçirilmiş ve geminin o "sürüklendirme" hissi çok daha iyi yansıtılmış durumda.

Bir önemli eksik daha: Anlaşılmaz biçimde halen "free roam" seçeneği sunulmuyor oyunda. Açıkçası Train Simulator gibi yapımcısının "inek sağlam" prensibini benimsediği ve sürekli yeni ücretli eklenmeleri çeken bir oyunda bile bulunan free roam'un, neredeyse 10 yaşına girecek ve hiç bir ücretli DLC'ye sahip olmayan bir seride göz ardı edilmesini akıl alıyor.

European Ship Simulator, adı benzese de Euro Truck Simulator benzeri bir etki yapamayacak. Hitap ettiği kitlenin darlığı bir yana, o kitleyi de kendine bağlamak için ciddi eksiklikleri olan bir oyun. Üstelik ciddi performans darboğazları yaşamayı ve oyun modları konusundaki zayıflığı gözle batmaya gibi değil. Yine de keyifli vakit geçireceksiniz, daha önce bulaşmadıysanız bir deneyin.

■ Kürşat Zaman

European Ship Simulator

- ⊕ Başarılı grafikler
- ⊕ Kötü hava koşullarının başıyla işlenisi
- ⊖ Optimizasyon problemleri
- ⊖ Free roam modunun eksikliği
- ⊖ Yetersiz gemi ve görev sayısı

6,3

Alternatif **Ship Simulator Extremes**



Yapım Housemarque

Dağıtım Sony

Tür Aksiyon

Platform PS4

Web www.housemarque.com

Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye



Super Stardust Ultra *

3D

Eğer 3D desteği olan bir televizyona sahipseniz, oyunu televizyonunuzla birlikte gelen 3D gözlüklerle de oynayabiliyorsunuz.

Görmemiş gibi hemen denedim oyunun bu özelliğini fakat ben çok da performans alamadım. Gözlüklerin gözünüyü yorması da kabası...

Lanet olası göktaşları!

Yillardan 1993. Bilgisayar denilince akla PC'lerin değil, Amstrad ve Amiga gibi bilgisayarların geldiği bir dönem. (Gerçi Amstrad o vakitte kalmamış olabilir.) Amiga'da da birbirinden iyi, sebil gibi oyun yok mu... Finlandiyalı firma Bloodhouse'un piyasaya sürdüğü Stardust da bu dönemde Amiga'da boy göstermiş ve beğenilmişti. "Asteroids" adlı oyunun yenilenmiş bir hali gibi duran oyun daha sonra PC'ye uyarlanmış, son derece hatalı olmasına rağmen tutmamış, daha sonra Amiga CD32'de yepyeni müzikler ve daha iyi bir oynanışla Super Stardust olarak ortaya çıkmıştı, nihayetinde 2007 yılında da PS3'te "Super Stardust HD" adıyla PSN üzerinden satışa sunulmuştu. Bugün konuştugumuz konuya PS4'te yer alan Super Stardust Ultra. Yani nedir, aynı oyunun "daha fazla"sı.

Tam anlayımla bir shoot 'em up olarak adlandırılabilen oyun, küresel bir alanda geçiyor. Yani alışık shoot 'em up'lar gibi ilerlemiyor, aynı yerde döndürürken duruyor. Tek darbede patlayan gemimizi hayatımda tutmaya çalışmak en büyük amacımız ama bir bölümüm geçmek için hayatı kalmak yeterli olmuyor. Birçok oyun modu bulunan yapımin ana modu Arcade'de, bir süre oyalandıktan sonra belirli sayıda düşmanı yok etmemiz isteniyor ve bunu başardığımızda bir başka bölümme geçiyoruz.

Bölümde bolca göktaşları patlatıyoruz ve içinde enerji kaynağı olanlardan silah, puan, mühimmat gibi güzellikler elde ediyoruz. Göktaşları elbette ki tek hamlede yok olmuyor, büyük bir göktaşı daha küçük kayalara ayrılıyor ve bunları başıboş bıraklığınızda, düşmanlarınız ortaya çıktığında

başınıza bela olabiliyor.

Düşmanlarınız hızlı hareket eden solucanlar da olabiliyor, bize ateş eden gemiler de. Tabii ki bizim elimiz de armut toplamıyor; ana silahımızın yanında yakın mesafedeki her şeyi havaya uçurabilecek bombalarımız bulunuyor. Ayrıca kısa bir süreliğine çok hızlı giderek önmüze çıkan havaya uçurabiliyoruz. Silahlarımız da gelişikçe daha etkili hale geliyor ama ekran göktaşları ve düşman gemileriyle dolduğunda oyun bir hayli zorlaşıyor. Bir çeşit skor mücadelesi olan oyun, bildiğiniz üzere Resogun'ın da atası. Dolayısıyla daha önce Resogun'ı oynamadysanız, bu oyundan da keyif alma olasılığınız yüksek. Resogun'dan iyi olmasın, oyunun efektleri de bir hayli göz dolduruyor ve sırı bir seyleri patlatmanın zevkiyle bile oyunun başına oturabiliyorsunuz. Arcade modunun dışındaki oyun modları, ekranı böülüp oyunu dört arkadaşınızla birlikte oynayabilme imkânıyla da oyun uzun süre siz oyalayacaktır. Shoot 'em up tarzını seviyorsanız bu oyunu kaçırmanız ve tabii ki daha önce PS3'te Super Stardust HD'yi saatlerce oynamadysanız... Oyun PS3 sürümünün üzerine çok da fazla yenilik getirmiyor zira.

■ Tuna Şentuna

Super Stardust Ultra

- + Görsellik
- + İyi bir mücadele sunuyor
- + Multiplayer modları
- Sürekli aynı yerde döndürmek biraz sıkıcı

■ Alternatif Resogun

8,1





Yapım Abstraction Games, 3D Realms
Dağıtım Devolver Digital
Tür FPS
Platform PC, PS3, PS Vita
Web bit.ly/1zPfR7j



Duke Nukem 3D: Megaton ★

Krala selam olsun!

Takvimler 1996 yılını gösterdiğinde oyun dünyasındaki yerini alan Duke Nukem 3D, ilk iki oyunun aksine bizlere dünyayı kralın gözünden görme fırsatını sunuyordu. Üzerinden hiç çıkarmadığı kırmızı atletini ve mavi kot pantolonunu siyah güneş gözlüğüyle tammlayan Duke, askeri tarzda kesilmiş sarı saçlarıyla kadınların günülerini calmaya hazırladı (Evet, bizimlesin Duke!). Fakat öncesinde Duke'ün biraz uzaylı kaba eti tekmelemesi ve balonlu çikletlerini çiğnemesi gerekiyordu. Güzel bir tatil için dünyaya geri döndüğü sırada Los Angeles'tan başlayan uzaylı istilasına şahit olan Duke, hem uzaylıları, hem de uzaylıların mutasyona uğrattığı Los Angeles Polis Departmanı'nı hâkimlik için kolları sıvar. 2013 yılında PC, Mac ve Linux oyuncuları için "Megaton Edition" takılarıyla Steam'de satışa çıkan Duke Nukem 3D'nin yeni durağı PS3 ve PS Vita oluyor.

Megaton Edition kapsamında oyuna eklenen Duke It Out In D.C., Duke Caribbean: Life's a Beach ve Duke: Nuclear Winter genişleme paketleri (DLC değil, genişleme paketi) oyun süresini ikiye katlamayı başarıyor. Duke It Out In D.C.'de uzaylılar tarafından kaçırılan başkan Bill Clinton'ı kurtarmaya çalışıyoruz. Bu maceramız boyunca ziyaret edeceğimiz yerler arasında gerçekine sadık kalınarak tasarlanan Beyaz Saray, Washington Anıtı ve Smithsonian Enstitüsü gibi yerler de bulunuyor. Duke Caribbean: Life's a Beach, Karayıplar'de tatil yapmakta olan Duke'ün uzaylıların da tatil yapmak için aynı bölgeyi seçtiğini fark etmesiyle başlıyor ve uzaylıların kaba etlerinin

tekmelemesiyle son buluyor. Duke: Nuclear Winter ise uzaylılar tarafından zihni kontrol altına alınan Noel Baba'nın sebep olduğu karışıklıkların çözümlesi için Duke'ün devreye girmesini konu alıyor. Koridorlarla sınırlı kalmayan bölüm tasarımları hızla oynanışla birleşince kendi dönemi için bile zorlayıcı bir oyun ortaya çıkıyor. Böyle zor bir oyunun yeni oyuncuları korkutmaması için oyuna yeni bir kayıt sistemi getirilmiş. Oyun boyunca her bir hamlemin kaydedildiği bu kayıt sistemine göre olduğumuz zaman istediğimiz herhangi bir noktadan oyuna başlayabiliyoruz. Bu sayede mermimiz kalmadığında karşısındaki uzaylıları tam anlayıla tekmeleyene kadar şansımızı yeniden deneyebiliyoruz. Oyunu denedigimiz PS Vita'ya başarıyla aktarılan kontroller oyuncuları zevkini artıran öğelerden biri. Analog kollarla hareket edip etrafımıza bakınırken, dokunmatik ekranı kullanarak silah değiştirebiliyoruz, ayrıca aşağı yön tuşuna basarak koşma moduna geçebiliyoruz. Bu koşma modu online oynlarda sürekli bir koşturmacaya neden olduğundan işleri oldukça zorlaştırıyor.

Oyunu bir kez satın alarak PS3 ya da PS Vita fark etmeksizin oynayabildiğimiz "cross-buy" özelliğini barındıran Duke Nukem 3D: Megaton Edition aynı zamanda PS3 ve PS Vita sahiplerinin online modlarda karşı karşıya gelmesine de olanak sağlıyor. Los Angeles'tan, Washington'a, Karayıplar'den, Kuzy Kutbu'na uzanan tarihi kokulu bu macerayı bütün dinozorlara ve aksiyon meraklısına yeni oyunculara öneriyoruz. ■ Ahmet Rıdvan Potur



Duke Nukem 3D: Megaton Edition

- ⊕ Duke
- ⊖ Kontrol şeması
- ⊖ Online oyun modları
- ⊖ Yıllanmış görseller
- ⊖ Anlık takımlar

7,9

■ Alternatif Wolfenstein: The New Order



Yapım Shiver Games
Dağıtım Shiver Games
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC
Web www.lucius2.com



Lucius II: The Prophecy

Çocuklar adam öldürmesin!

Omen'i sevmem. Daha küçük bir çocukken izlediğimde ne kadar sıkıcı bulduysam artık, orijinali veya uyarlaması olsun (*Carrie*, *Let Me In* vesaire.), küçük ve yüz mimikleri olmayan asabi veletlerin cehennemin kapılarını dünyaya açtığı bu gerilim türüne hep kedilerin havuca baktığı kayıtsızlıkta yaklaştım. *Lucius*'un 2012 yılında PC'ye çıkan ilk oyunu da üç aşağı beş yukarı bu hikâyeyi alıp "Ama biz küçük bir stüdyoyuz, bu da berbat oyun mo atorumuz!" sevimliliğini de içine kattıktan sonra ortalama notlar alarak bir kenara koyulmuştu.

6.6.1966'da doğan (Bu motto her kullanıldığından cehennemde bir ocak sönüyor, yeter!) ve 6 yaşına (Sürpriizi!) geldiğinde gevre-sindeki herkesi, Final Destination filmlerine taş çıkaracak kompozisyonlarla öldürmeye başlayan *Lucius*'un hikâyesi kaldığı yerden devam ediyor. Shiver Games bu kez oyun motoru olarak Esenthel yerine Unity Engine'i tercih etmiş. Grafikler gözlerimize ziyafet

sunmasa da ilk oyuna göre ciddi bir ilerleme olduğu kesin.

İlk oyunun ardından *Lucius* bir sağlık kliniği-ne gönderilmiştir ve ilk oyunda işlediği onca cinayet de senatör olan babasının üzerine kalmak üzeredir. Derken dedektifimiz olaya dâhil oluyor ve ilk başta senatörün suçu olduğundan eminlen, nihayet bizim veledin bu işte parmağı olabileceğine hükmediyor ve *Lucius*'un tutulduğu hastaneye doğru yola çıkıyor. Hikâyeyi de "davaya bir bakanım" derken istemeden şeytanın avukatlığına terfi eden dedektifin ağızından dinliyoruz ama olduğu kadar çünkü bu klişe hikâye iyi işlenemediği gibi, oyunda hikâyeye odaklanmanızı zorlaştıracak onlarca sıkıntı var. Problemler daha "tutorial" sırasında karşımıza dikiliyor, dördüncü - beşinci anlamsız, kötü kurgulanmış egzersizden itibaren hatalara takılıp geri dönmek veya tutorial'ı geçmek arasında tercih yapmak zorunda kalyorsunuz. Oyunun henüz başında bir odaya giriyorsunuz ve odadaki hastane görevlisini öldürmek için önenüzde birkaç seçenek bulunuyor. Kahvesine ilaç katabılır, lavaboya elektrik verebilir veya donut'ı (!) tavandaki havalandırmaya atarak kopup yarattığı vahşeti (!) izleyebilirsiniz. Daha sonra Hitman serisinde olduğu gibi, cesedi ortadan kaldırıma çalıştığınızda yarısının duvara sıkışık kaldığını kederle izleyecəsiniz. Oyunda bunun gibi onlarca hata mevcut ve bazısı gerçekten canınızna tak ettiren cinsten.

Lucius hiç konuşmuyor, böyle yaparak daha "cool" gözüküğünü de söylemek zor.

İnsanları öldürüp ortalığı ateşe verdikçe güçleri daha da artıyor ancak yüzünde mimik dâhi yok, ayrıca güçlendikçe Star Wars: Knight of the Old Republic'de olduğu gibi etrafı yıldırımlar çakmasını veya gözlerinden ateş

çıkarmasını bekliyorsanız da hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Güçlerini geri kazandıkça insanların akıllarını daha uzaktan kontrol edebiliyor, daha uzaktan "çarpmaya" başlıyor veya nesnelere hükmetme kabiliyeti artıyor. Bunların her birini yaparken onlarca hatayla karşılaşmanız da oldukça olası.

Açıkçası "öldürme" üzerine kurulu bir oyunda size sağlanan seçenekler oldukça bol. Sorun, kendinizi hikâyeve verebilmeniz pek kolay olmadığından, bu cinayet kompozisyonlarının kısa süre içinde sıkılmaya başlaması. Oyun hızı bir şekilde kendini tekrar etmeye başlıyor ve ciddi teknik aksaklıklar ve oynanışındaki "bitmemişlik" hissi oyundan giderek uzaklaşmanızı yol açıyor.

Ortalama puanlar alan ilk oyuncunun da gerisinde kalmış, teknik problemi bol, klişe hikâyesi laf olsun diye anlatılmış bir oyunla karşılaşım ben. Türe özel bir merakınız yoksa uzak durun diyorum. ■ **Kürşat Zaman**

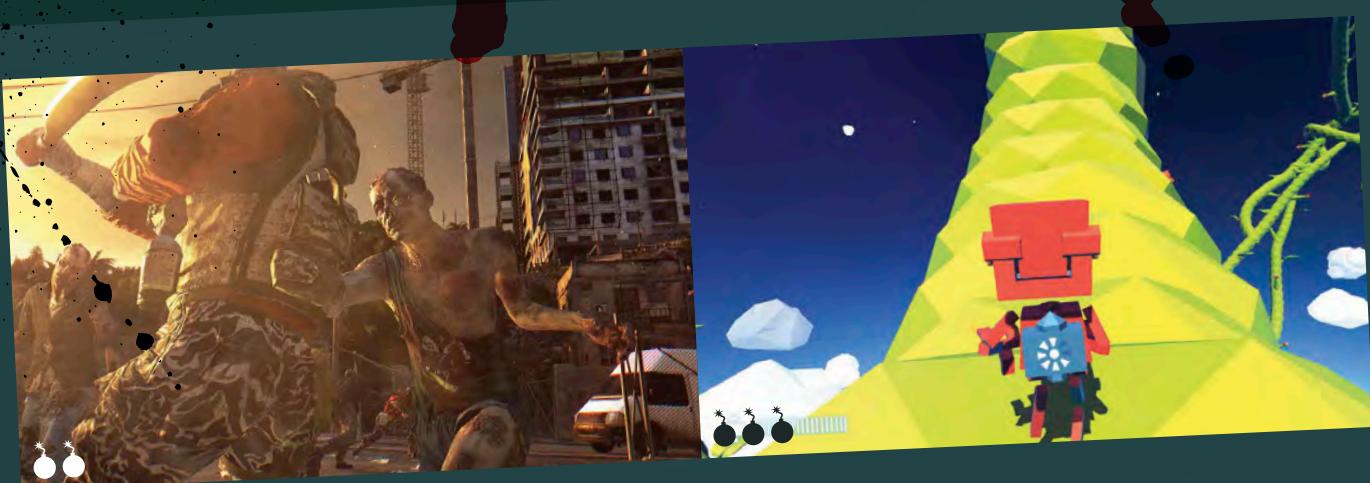
Lucius II: The Prophecy

- ⊕ İlk oyuna göre başarılı grafikler
- ⊕ *Lucius*'un yöntemleri oldukça çeşitlidir
- ⊖ Ciddi teknik sorunlar
- ⊖ Kendini tekrar eden oynanış
- ⊖ Bayat hikâye

4,0

Alternatif Post Mortem





Dying Light

**Yapım Techland
Dağıtım Warner Bros. Interactive
Tür FPS
Web www.dyinglightgame.com**

Ooo Dead Island'cılar gelmiş, hoş gelmişler. Ne ettiniz? Kürekleri bıraktık mı artık kenara? Güzellim adayı leş gibi yapmıştık en son, şimdi de bizim ülkemize mi geldiniz? Harran'ı seçmişsiniz oyun alanı olarak da Harran öyle Google Maps'ten göründüğü gibi bir yer değil, bir gelip görseydiniz keşke... Boğaz Köprüsü'nü alıp Harran'ın ortasına indirmişsiniz mesela, olmuş mu öyle o? Olmamış evet, yarı ağızla söylemeye devam edin... Harran'ı geçtim, neden Dead Island'in aynısını yapıyorsun arkadaşım? Gidip küreği bile koymuşsun oraya! Ha tropik ada, ha Harran. Ha uşaam! Yemin ederim tembelsiniz! İki dakika "orijinal bir oyun yapayım" demi-yorsunuz da ortamı değiştirip, iki atletik hareket ekleyip yeni oyun diye bize iteliyorsunuz. Ayla ile Gürsel'i de koymuşsunuz oyuna, gerçekten çok "yüresel" olmuş. Bırak sizden adam olmaz, bırak!

Grow Home

**Yapım Reflections
Dağıtım Ubisoft
Tür Macera, Platform
Web www.ubisoft.com**

Paralel yapılanma var, koşun! Polis yok mu?! Ubisoft'un kullandığı Reflections'miş meğer... Kimsiniz arkadaşım, amacınız ne? Ubisoft'u içten içe yıkmaya mı çalışıyorsunuz? Bir ara çok iyi anlaşıyordunuz, ne oldu da aynı bir oluşum oldunuz? Siz koskoca Ubisoft'u yıkabileceğinizi mi sanıyorsunuz; hem de Grow Home gibi bir oyunla? Yok canım! Tamam, bir fikir yaratmışsınız, güzel de duruyor ama 2.000 metreyi tırmandıktan sonra ben oyunu neden oynamaya devam edeyim? Hoş mu? Git daha çok ağaç koy. 4.000 metreliği olsun, daha zoru olsun, dikenli olsun... Ben mi söyleyeceğim buradan? Şşş, Reflections, yeğenim bak hele bi'... Bu robot niye ayakta durmakte zorlanıyor, onu da söyleşene bana. Gezegen gezegen dolaşın tohum arıyorsun, kullandığın robot bu mu? Püüül İnsanlık gelişmiş ama sen gelişmemişişin Reflections, sen! 



İşyanmetre



Evolve

Yapım **Turtle Rock Studios**

Dağıtım **2K Games**

Tür **FPS**

Web www.evolvegame.com

Left 4 Dead 2'yi erken çıkardınız, söyleyeyim size... Oradan adam gibi para kazanmadığınız gibi, gereksiz bir oyun sundunuz piyasaya. Sonra ne oldu? Oturup kaldınız yerinizde... Ve yıllar geçti, L4D'in kopyası sayılabilen Evolve'u mu üretebildiniz anca? Yazıklar olsun! Bir kere ben belki barışçıl bir canavarım, neden beni öldürmek istiyor herkes? Hoş mu? İnsanlara buluşmadan, bir köşede yemeğimi yesem kime ne zararım var? Bu bir İkincisi hadi savaşçı bir canavar oldum; bu kadar zor mu olur bir canavarı kontrol etmek? Herkes de zaten eliyle koymuş gibi buluyor beni. Ben tek başımayım, onlar kaç kişi! Ayıptır, gündehtar, bu canavarı Allah yarattı, onu da sevin biraz yahu! Hem o insanların kontrollerini de beğenmedim ben. Bence pek uşşakmamışınız, bir de stress test yapıp durdunuz sanki çok matah bir şey ortaya çıkarmış gibi. Asıl ben strese girdim!



The Order: 1886

Yapım **Ready at Dawn Studios**

Dağıtım **Sony**

Tür **Aksiyon**

Web theorder1886.eu.playstation.com

Yillardır bekliyoruz seni, nihayet elimize düştün. Sevgili Sony, gel seninle biraz dostça muhabbet edelim. İstersen "erkek erkeğe" de diyebilirsin... Şimdi ciğerim, sen bu oyunu yaparken tam olarak neyi amaçladın? Hangi kitleyi hedefledin? Aksiyon oyunu tutkunlarının hedeflediysen, o kadar fazla ara sahne neden? Sinema izlemeyi sevenleri hedeflediysen, aksiyon kısmına niye bu kadar kastın? Hi? Cevabın var mı? Bir de gitmişsin, oyunu beş saatlik bir maraton olarak vermişsin... Anladım, yillardır görsellik üzerinde uğraşıyorsun ama yetmiş mi, olmuş mu şimdib? Kaldı ki madem bu kadar büyük bir oyun yapıyorsun, neden senaryoyu bir dizinin üç bölümünü kapsayacak durağanlıkta ve küçük ölçekte yaptı? Bak elin Square Enix'i seninle aynı sürede devasa dünyalar ortaya çıkartıyor, sen şurada bir yılın birkaç haftasını kapsayabilecek bir senaryo oluşturmuşsun. Çok üzgün bizi, öyle böyle değil...



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz
Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 31 Mart 2015 tarihine kadar geçerlidir.

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



DONANIM



Asus

Oyuncu monitörlerinde G-Sync devrimi

Sayfa 97



MSI

100 milyonuncu kart şerefine
GTX 960

Sayfa 98



Elgato

Konsoldan kayıt ve canlı
yayın imkânı

Sayfa 99



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş,
dertlere derman oluyor...

Sayfa 102



16 yıl sonra ilk revizyon HTTP/2 devrimi başlıyor

Google'nın Chrome tarayıcısı için geliştirdiği ve web'de sörf yapmayı çok hızlandıran SPDY protokolü üzerine kurulan HTTP/2 protokolü sayesinde artık kullanıcılar HTTP 1.1 protokolüne oranla çok daha hızlı sörf yapabilecekler. Geliştirilen HTTP/2 protokolünün onanmasıyla, başta Google Chrome kullanıcıları olmak üzere bu yeni teknolojiye adapte olan diğer tarayıcıların kullanıcıları da artık daha hızlı sörf imkanına kavuşacak. HTTP/2 aynı zamanda geriye doğru da uyumlu olduğu için geçiş sürecinde kesinti yaşanmayacak. Yani internette hem http, hem de HTTP/2 protokolünü kullanan web siteleri aynı anda var olurken, kullanıcılar hiçbir ekstra işlem yapmadan iki protokolü de rahatlıkla kullanabilecekler. ■



Chromecast'e rakip Qualcomm'dan yeni ürün

Henüz prototip aşamasında olan ve satışa çıkmayan Qualcomm ürünü, referans modeliyle farklı firmalara satılabilir ve değişik markalar altında farklı yeteneklere sahip yeni televizyon stick'leri görmemiz mümkün olacak. İçinde Snapdragon 800 gibi oldukça güçlü bir işlemci bulunacak olan cihaza SIM kart da takmak mümkün. Böylece stick'i sadece kablosuz olarak görüntü aktarımı için kullanmanın ötesinde, mobil operatörün gönderdiği video yayınıları izlemek için kullanmak da mümkün olacak. 4G LTE teknolojisine sahip olduğu için yeni nesil bağlantılarında operatörlerin doğrudan mobil cihazlara yüksek kaliteli video yayını yapması halinde, Qualcomm'un yeni stick'i televizyona takılarak bir tür alıcı işlevi görecektir. Cihazın ne zaman piyasaya çıkacağıysa belli değil. ■



8K'da önemli gelişme

DisplayPort için 1.4a güncellemesi

1.3'ten farklı olarak 8K video transferi konusunda daha optimize altyapıya sahip olan yeni standart sayesinde, 8K çözünürlükli cihazların ve içeriklerin daha hızlı yaygınlaşması bekleniyor. 8.1Gbps veri aktarım hızına çıkan DisplayPort 1.4a standartına göre üretilen panellerde 8K gösterimi artık daha hızlı gerçekleşecek. Bu sırada yüksek hızlı görüntü transfer hızı nedeniyle donanımda oluşabilecek baskısı azaltmak için "DisplayStream

Compression" (DSC 1.1) isimli bir kodek de kullanılacak. Geçtiğimiz yıl onay alan bu yeni kodek, görüntülerin sıkıştırılarak gönderilmesini mümkün kılıyor ve böylece daha az veri trafiği oluşturuyor. DisplayPort 1.4a'nın sağladığı bir diğer yenilik de Segmented Panel Display özelliği. Bu yeni özellik, monitör panellerinin daha ince, daha hafif ve daha az maliyetli olmasını sağlayarak, yüksek çözünürlükli televizyonların fiyatlarının düşmesini sağlayacak. ■



Öldükten sonrası

Facebook'tan yeni işlev

Wall Street Journal'ın raporuna göre Facebook, öldüğünzde profilinein belirli bölümlerinin kontrolünü eline alacak bir kişi seçmenize izin vermeye hazırlanıyor. Facebook, öncesinde ölen kişilerin hesabını doldurmakla yetiniyordu. Kullanıcının izin verdiği kişinin yapabilecekleri arasında profili üzerinde gösterilecek bir yazı yazmak, sayfadaki profil resimlerini değiştirmek ve kulağa garip gelse de yeni arkadaşlık istek-

lerini cevaplandırmak var. Kullanıcının "mirasçıya" önceden izin vermiş olması halinde, gönderilerin ve fotoğrafların bulunduğu bir arşivi indirmek mümkün olacak. Profilin miras kaldığı kişi, merhumun gönderilerini düzenleyemeceğek ve arkadaşlarının sayfada gönderi paylaşmalarına engel olmayacak. Dahası mirasçı, hesabı kaldırma yetkisine de sahip olmayacak. ■



Asus ROG SWIFT PG278Q *

Asus'tan G-Sync'lı monitör

60, 120 ve 144 Hz tazeleme hızlarında çalışabilen ROG Swift, 27 inch boyutunda bir ekranın sahibi. 27 inch ekranda 2560x1440 piksel çözünürlük sağlayabilen monitör, özellikle bu çözünürlükte 1ms'lik tepki süresiyle dikkat çekiyor. ROG Swift'in ekranı mat malzemeyle kaplı. Böylece yansımalarдан tamamen arınabilen ekran, incelediğimiz süre boyunca bizi fazlaıyla memnun bıraktı. Siyah dengesiyle de iyi seviyede olan monitör, gün içinde olduğu kadar karanlık ortamda da iyi bir seyir keyfi veriyor. ROG Swift, elbette ki oyun performansıyla iddialı bir monitör. Bu nedenle biz de hazır elimizin altında G-Sync'lı bir monitör varken bol bol oyun oynama şansı bulduk. Alien: Isolation, Metro: Last Light, Call of Duty: Black Ops II ve Assassin's Creed IV: Black Flag gibi oyunları oynadığımız ROG Swift'te G-Sync'i açık ve kapalıken test ettik. Şunu gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz ki G-Sync'lı bir monitörle tanıştıktan sonra bir daha eski monitörünüzü dönmek istemeyebilirsiniz. Tearing'den kurtulmak için V-Sync'i açtığınızda performanstan ödün verdiğiniz, performansı kurtarmak adına V-Sync'i kapattığınızda bu sefer de ekran ağlamasına takıldığınız dönemleri G-Sync'le tamamen sona erdirebiliyorsunuz.

ROG Swift, G-Sync'lı olmasının yanında tasarım

yönüyle de bir hayli kıskırtıcı bir monitör. Bunda elbette ki ROG ailesine mensup olmasının büyük katkısı var. Köşeli, agresif yapısının yanında siyahın ve kırmızının renk uyumuyla masamızın üzerinde yer alan ROG Swift, sert hatlarına karşın esnek yapısıyla da göz dolduruyor. Bu arada "Tasarımında kırmızı nerede?" diye soranların dikkatini hemen monitörün standına çekelim. Kırmızı LED ışıkla renklendirilen bu alan, böylece görsel olarak da oyun severler üzerinde hoş bir izlenim bırakıyor düşündürsemiz. Elbette ki bu kırmızı ışığı kapatmak mümkün ve monitörün menü arabiriminden bunu halledebiliyorsunuz. ROG Swift, oldukça esnek bir monitör. Monitörün yüksekliğini ayarlayabiliyorsunuz. Öte yandan ekranı sağa ve sola çevirmek de serbest. Öne ve arkaya doğru da -5 ila +20 derecelik açılarda manevra yapabilen monitör, bu sayede bu noktada da bizden tam puan almayı başarıyor. ROG Swift'in az önce bahsettiğimiz menü arabirimine donecek olursak, burada Türkçe dil desteğinin verildiğini baştan söyleyelim. Hemen ekranın sağ arka tarafında bulunan beş yönlü navigasyon tuşuya kolaylıkla ayar yapmanın mümkün olduğu monitörde, menü içerisinde dikkat çeken bir detaysa GamePlus arayüzü. GamePlus menüsünde yer alan Crosshair ile kendi nişangâhınızı yaratabilir

ve böylece oyuncularda "legal" destek alabilirsiniz. Diğer yandan burada yer alan Timer ile MOBA ve MMORPG türü oyuncularda çeşitli zamanlamaları takip edebilirsiniz. Son olarak ROG Swift'in bağlantılarından bahsedelim. ROG Swift, bağlantı noktasında tipki Philips 272G5 gibi kısıtlayııcı. Monitörde yalnızca tek video girişi mevcut ve bu da DisplayPort. Bunun yanında bir HDMI noktasının da bulunmasını istedik. Buna monitörün belki de tek önemli eksisi diyebiliriz. Öte yandan yine bağlantılar arasında iki adet USB 3.0 portu bulunurması sevindirici ancak burada da bir eleştiri yapacak olursak, USB noktalarının yerini beğenmediğimizi söyleyebiliriz. Bu noktaların daha kolay erişilebilir bir yerde olmasını istedik.

■ Ercan Uğurlu

Asus ROG SWIFT PG278Q

İthalat: Asus

Web: www.asus.com/tr

Artı: Harika oyun performansı, esnek stant, görüntü kalitesi, WQHD çözünürlük, 3D desteği, GamePlus özelliği

Eksi: Yalnız tek video girişi, USB yerleri, yüksek fiyat

9,2



MSI GTX 960 Gaming 100ME *

"100 milyon kart" şerefine

GTX 960 Gaming 100ME özel bir kart. MSI'ın 1999'dan bu yana NVIDIA ile olan işbirliğinin bir nişanı olarak ortaya çıkan GTX 960 Gaming 100ME sınırlı sayıda üretilmiş. Teknik yapı itibarıyle GTX 960 Gaming 2G modelinden fark getirmeyen kart, tek farkı NVIDIA renklerinde olması ve kutu içerisinde özel bir Far Cry 4 mousepad'ı bulundurmasıyla yaratıyor diyebiliriz. Elbette ki bunun yanında koleksiyonerleri en çok cezbedecek olan özelliğiyse MSI ile NVIDIA'nın yillardır işbirliği neticesinde 100 milyonu aşan kart satışını kutlamak üzere üretilmiş olması. "100 Million Edition" olarak da anılan kart, böylece MSI ve NVIDIA fanatiklerinin ilgisini çekecektir diye düşünüyoruz.

28nm GM206-300-A1 yonga setine sahip olan GTX 960 Gaming 100ME, tipik olarak 1190 MHz taban, 1253 MHz de tavan frekanslarında çalışıyor. Bu değerler referans tasarımda 1127 MHz'e 1178 MHz şeklindeydi. Kartın bellek kapasitesi 2GB, veri yoluysa 128bit.

Kartın güç tüketimi 145 watt'ı işaret ediyor. Bu kartın bulunacağı sisteme bulunması tavsiye edilen güç kaynağında 400 watt civarında. Böylece NVIDIA'nın yeni nesil ekran kartlarında güç tüketiminin önemli ölçüde düşüğünü görebiliyoruz.

GTX 960 Gaming 100ME'de dikkat çeken bir diğer özellikse geniş fanları ve bunun arkasında yatan MSI'ın Twin Frozr V termal tasarımını. 2008 yılında Hybrid Frozr olarak yola çıkan MSI, kat edilen onca yoluń ardından Twin Frozr V'e ulaştı ve bununla birlikte oyun severlere çok daha serin, stabil ve sessiz bir kart sunmayı başarmış gibi görünüyor. 10 cm çapında olan çift Torx fanı altında yatan 8 mm'lik çift SuperPipe hattıyla ısıyı kart üzerinde hızla atan termal tasarım, öte yandan kartın fanlarını belirli sıcaklığa erişmeden çalıştırıyor. İhtiyaca göre birbirinden bağımsız olarak da çalışabilen fanlar, böylece hem serin hem sessiz bir sistemi gözetiyor. GTX 960 Gaming 100ME, performans konusunda kardeşi GTX 960 Gaming 2G gibi iyi noktada. İncelediğimiz süre boyunca oynadığımız oyunlarda bizi kendinden gayet memnun bıraktı. Test aşamasında G-Sync destekli bir monitör kullandık ancak testleri G-Sync'i kapatarak, V-Sync ise hem açık, hem de kapalı olarak gerçekleştirdiğimizi şimdiden söyleyelim.

GTX 960 Gaming 100ME'den tam performans almak için elbette ki NVIDIA'nın GeForce Experience yazılımını kurmanızın gerektiğini sanıyoruz ki söylememiz gerekmıyor. Öte yandan MSI'ın kutu içerisinde bulunan yazılım CD'sinden MSI Afterburner ile MSI

Gaming App yazılımlarını da kurarak çok daha detaylı verilere erişebiliyor ve kullanım şeklinizi geliştirebiliyorsunuz.

MSI Afterburner yazılımıyla sisteminiz hakkında detaylı bilgi sahibi olabiliyor, öte yandan karta hız aşırıma uygulayabiliyorsunuz. Eğer hız aşırıma konularına aşınaysanız kartla 1500 MHz'e kadar frekanslara erişebilmenizin mümkün olacağı bilgisini de verelim. MSI Gaming App yazılıımıza küçük ve yararlı bir araç. Burada bulunan OC Mode, Gaming Mode ve Silent Mode ile karışık işlemlere girmeden kartın nasıl çalışmasını istediğiniz tek tuşla belirleyebilmeniz mümkün. OC Mode'da 1304 MHz, Gaming Mode'da 1253 MHz frekans sunabilen kart, Silent Mode'da da 1178 MHz'e inebiliyor. Böylece yeri geldiğinde kartı daha hızlı çalıştırabiliyor veya sessiz moda alabiliyorsunuz.

Ercan Uğurlu

MSI GTX 960 Gaming 100ME

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Art: Şık görünüm, Twin Frozr V termal tasarım, sessiz ve serin çalışma tempusu, hız aşırımlara uygun

Eksi: MSI GTX 960 Gaming 2G'den pek fark sunmuyor

8,8

PlayStation TV

Sony'den konsol oyuncularına yeni seçenek

PSTV, küçük bir kutu görünümünde bir cihaz. Televizyonunuzun altına veya arkasına konumlandırılabilirsiniz PSTV'nin arka bağlantıları arasında USB, HDMI ve Ethernet noktaları bulunuyor. Bunun yanı sıra elbette ki Wi-Fi ve Bluetooth gibi kablosuz bağlantılar da cihazın sundukları arasında. PSTV'nin dâhilî depolama alanı mevcut; 1 GB depolama alanıyla birlikte gelen cihaz, üzerinde PS Vita hafıza kartı slot'u da bulunduruyor. 720p ve 1080i çözünürlük desteği gösteren PSTV, yine slot'ları arasında PS Vita oyunlarını oynayabilmeniz için kart girişî de bulunduruyor.

PSTV ile PS Vita oyunlarını büyük ekran da oynayabiliyorsunuz. Öte yandan cihazın yerine getirdiği işlevler arasında en dikkat çekeni, evdeki PS3 veya PS4 oyun konsolunu klonlayabilmesi. Meşela oturma odanızdaki büyük ekrana bağlı bir PlayStation'ınız var ancak ev ahalisi bu televizyonda dizi, film veya maç izlemek istiyor. PSTV sayesinde

oturma odanızdaki konsolu kendi odaniza taşımak zorunda değilsiniz. Kendi odanızdaki monitöre bağlı olduğunuz PSTV, oturma odasındaki konsolun görüntüsünü monitörünüzü taşıyabiliyor. Bu noktada PSTV'nin birden fazla gamepad ile eşleşebildiğini de söyleyelim. Yani arkadaşlarınızla düzenlenmeyeceğiniz FIFA / PES organizasyonlarında PSTV sizin yalnız bırakmayacak.

Gelelim PSTV'nin negatif yönlerine. PSTV'nin dâhilî hafızası çok dar. Bu nedenle ek olarak PS Vita hafıza kartlarından satın almanız gerekiyor. Bellek kartlarının fiyatları yüksek ancak bazı zamanlarda indirimler görebiliyoruz. Şu sıralar bazı online satış kanallarında 16 GB'lık kartı 165 TL yerine yaklaşık 50 TL'ye almak mümkün.

■ Ercan Uğurlu



PlayStation TV

İthalat: Sony

Web: : tr.playstation.com

Artı: Konsolu klonluyor, kompakt tasarım, yüksek potansiyel sahibi

Eksi: Arayüzün gelişmesi gerek, içerik sınırlı, hafıza kartı fiyatları yüksek, gamepad'le gelmiyor

6,8

Elgato Game Capture HD60 ★

Konsoldan kayıt ve canlı yayını



Elgato Game Capture HD60

İthalat: Yok

Web: www.elgato.com/gaming

Artı: Kolay kurulum, 1080p60fps görüntü desteği

Eksi: Sadece HDMI girişî mevcut, yüksek fiyat

9,0

Son yıllarda YouTube'un âdetâ oyun video içeriğiyle dolup taşmasını, Twitch'in yükselişi ve popülerliğinin artması izledi. Artık oyun oynayan herkes oyunlardan kayıt almak ya da canlı yayın yapmak istiyor. Bu noktada PC oyuncularının herhangi bir ürüne ihtiyacı yok ancak konsol oyuncularının ihtiyacı var ki bu noktada karşımıza Elgato'nun yeni ürünü Game Capture HD60 çıkarıyor.

Daha önce Game Capture HD ile karşıımıza çıkan Elgato, konsollardan görüntü alınabilmesini sağlıyordu. PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One ve hatta iOS gibi cihazlara HDMI ile bağlanabilen cihazın tek kusuru 60fps görüntü alamamasıdır. Elgato'nun yeni ürünü Game Capture HD60 ise -adından da anlaşılacağı üzere- 60fps görüntü alınmasına imkân tanıyor.

Cihazın kurulumu oldukça kolay; konsoldan gelen HDMI kablosunu Game Capture HD60'a, Game Capture HD60'ı da ikinci bir HDMI kablosuyla televizyonuna / monitörünüzü takıyorsunuz. Kutu içerisinde yer alan Mini USB

kablosu ise cihazı bilgisayarınıza bağlamınızı sağlıyor ki bu noktada önemli bir detayı belirmek lazım: Game Capture HD60'ı kullanabilmek için bir masaüstü / dizüstü bilgisayara ihtiyacınız var.

Kendi depolama alanı bulunmayan cihaz, kutu içeriğinde yer alan yazılım sayesinde hem bilgisayarınıza kayıt almanızı, hem de bilgisayarınız üzerinden canlı yayın yapmanızı sağlıyor. Tek bir tıklamayla kayda başlayabileceğiniz yazılım, aynı zamanda YouTube ve Twitch hesaplarınızı eklemeniz durumunda direkt canlı yayın yapılmasına olanak tanıyor. Üstelik aynı pencereden oyun sesi, mikrofon sesi ve hatta farklı sahne ayarları / geçişleri yapmak da mümkün.

Flashback Recording özelliği sayesinde geriye dönük kayıt alınmasını da sağlayan cihaz, yeni nesil konsolların arayüzü özelleştirmeye izin vermeyen ve sınırlı kayıt / yayın kapasetine sahip yapısına mükemmel bir çözüm.

■ Şefik Akkoç



Jabra Sport Rox Wireless

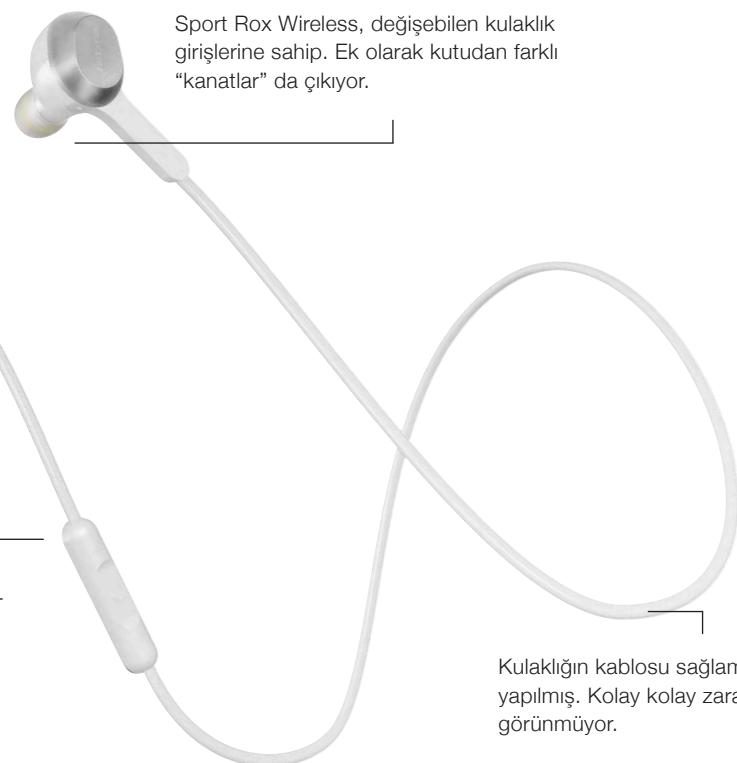
İthalat: Jabra Türkiye

Web: www.jabra.com.tr

Artı: Şık tasarım, sağlam yapı, yüksek ses kalitesi

Eksi: -

8,1



Sport Rox Wireless, değişebilen kulaklık girişlerine sahip. Ek olarak kutudan farklı "kanatlar" da çıkıyor.

Kulaklık başlarını sırt sırtı getirdiğiniz zaman ürün otomatik olarak uyku moduna geçiyor.

Kumanda üstünden kolaylıkla "ses açıp kapatma" gibi işlemleri yapabiliyorsunuz.

Kulaklığın kablosu sağlam bir maddeden yapılmış. Kolay kolay zarar görecek gibi görünmüyör.

Jabra Sport Rox Wireless *

Oyuna ara vermek için güzel bahane

Yıl 2015... Akıllı telefonu olmayana kız vermiyorlar, biliyorsunuz. Yani çok ama çok büyük bir pazardan bahsediyoruz. Hatta bu pazar, "aksesuar" gibi büyük bir alt pazara da sahip; hemen hemen her gün yeni bir aksesuar üretilip piyasaya sürüülüyor. Kuşkusuz ki bu pazarın en gözde kategorisi de "kulaklık". İşte bu noktada oyuna Jabra giriyor.

Jabra, ürettiği kulaklıklarla adından söz ettiren bir marka. Markanın bu ünү hak ettiğini söyleyebiliriz çünkü kulaklıkları hem tasarım, hem de fonksiyon olarak üst seviyede. Özellikle kablosuz sporcu kulaklıkları (Kendim kullandığım için biliyorum.) kusursuzu yakın. Gelelim sadede...

Söz Sport Rox Wireless'in...

Jabra'nın yeni spor kulaklığı, antrenmanlarda sınırları zorlayan sporcular için tasarlanmıştır. Sporcular hareket halindeyken bile kulaklık, müziği ve gelen aramaları tek bir dokunuşla kontrol ediyor, Dolby ses kalitesiyle egzersizleri keyifli hale getiriyor.

Kabloların sizi kısıtlamadığı "özgür" bir antrenman deneyimi yaşamak istiyorsanız, güçlü hoparlörleri, Dolby ses kalitesi ve müziğe derinlik katan özel Jabra Ses Uygulaması Jabra Sound ile Sport Rox Wireless sizin için ideal bir ürün. Antrenmanda mola vermeniz gerekiyor.

batarya ömründen tasarruf etmek için kulaklıkları mıknatislardan -boynunuzun etrafında- bireşirebilir, mıknatısları ayırdığınızda tekrar kullanmaya başlayabilirsiniz. Ürünle gelen EarGels ve EarWings aksesuarları ise yoğun egzersizler sırasında bile antrenmana odaklanabilmeniz için sabit ve rahat bir kullanım sağlıyor.

Bir diğer önemli bilgiye şu: Sağlam çelikten üretilen, tere ve firtinaya dayanıklı olan Sport Rox Wireless, ABD ordusunun yağmur, darbe, kum ve toza dayanıklılık standartlarına uygun olarak tasarlanmıştır. Hızlı ve kolay bağlantı için tek yapmanız gerekense kulaklığını telefonunuza dokundurmak.

Kulaklığın tasarımıya gerçekten çok klas. Önceki modellerden farklı olarak kulaklık, minimalist ve fonksiyonel bir tasarıma sahip. Ne var ki kulaklık girişleri sıkıntılı; fazla hareket ettiğinizde yerinden çıkabiliyor. Bunun için kutudan farklı girişler çıkıyor ancak bu girişler -ve kanatlar- yeterli olmayıbiliyor. Yine de bu, kullanan kişinin kulak yapısıyla ilgili bir durum; kimisi böyle bir sorun yaşamayabilir.

Sport Rox Wireless; Turkcell, Teknosa, HepsiBurada.com, Turkcell.com.tr ve Media Markt mağazalarında KDV dahil 479.90 TL'den satışa.

■ Fırat Akyıldız

Wikipad 7 *

Daha konforlu oyun deneyimi

Dokunmatik kontroller, tabletini aynı zamanda oyun konsolu olarak kullanmak isteyenleri oldukça zora sokabiliyor. İşte tam da buna çözüm olmak üzere üretilmiş olan Wikipad hem mobil bir oyun konsolu, hem de ayrılabilebilir oyun kontrolleriyle bir tablet olarak kullanılabilir. Yuvasına kolayca takılıp çıkarılabilen tablet oldukça stabil bir yapıda ve tablet halindeki ağırlığı 332 gr iken kontrollerle birlikte 666 gr'ı buluyor. Uzun süreli oyun seansları için bazı oyun severlere bir miktar ağır gelebilir. İki yöndeki analog kollar ve tuş kombinasyonu özellikle gamepad kontrollerine alışık olanlara oldukça tanındık gelecektir. Dev ekranда oyun keyfi için kullanabileceğiniz micro HDMI yuvası dâhil tüm bağlantılar çok ergonomik yerleştirilmiş ve kontroller takılıyken bile kullanımında sorun çıkarmıyor. IPS ekran hem oyunlar, hem de film keyfi için yeterli parlaklığı ve renk kalitesini sunarken, nispeten eski bir işlemci olan Tegra 3, yeni nesil oyunlar için en yüksek



grafik seçeneklerini sunamasa da yüksek hızda oyun deneyimiyle bunu fark ettiirmiyor. Wikipad Game Mapper, hemen her oyun için tüm dokunmatik tuşları başarıyla fiziksel tuşlara atayabiliyor ve bu şekilde destekli oyun aramanız gerekmiyor. Bir NVIDIA Shield alternatifini abilecek Wikipad 7, 4100 mAh'lık bataryasıyla uzun süreler oyun keyfi de sunabiliyor. ■ **Mahmut Karslioğlu**

Wikipad 7

İthalat: M&T Electronics

Web: : www.wikipad.com

Artı: Programlanabilir fiziksel tuşlar, ergonomik yapı, uzun pil ömrü

Eksi: Nispeten eski olan Tegra 3 kullanmasız

8,4

Netis WF2416

Sık seyahat edenlere

Netis'in WF2416 modeline benzer adaptörlerin en büyük avantajını elbette ki boyutları ve kullanım kolaylıklarları oluşturuyor. WF2416 da oldukça kompakt yapıda ve kolay kullanılabilir yapıda bir cihaz olmasına rağmen rakkaplarının arasında sıyrılmıyor. Kisaca adaptörün tasarımda yer verdiği detaylardan bahsedebileceğimiz olursak, hemen alt kısmında LAN portu bulunduğuunu söyleyebiliriz. Öte yandan hemen onun yanında bir anahtar görüyoruz. Bu anahtarı kullanarak adaptörün kullanım şeklini belirleyebiliyorsunuz. Netis WF2416 hem mobil router, hem menzil genişletici olarak kullanılabiliriyor. Buradaki anahtar üzerinden bu seçimi adaptörü kullanmak istediğiniz biçimde göre seçmeniz mümkün. Adaptör bir diğer kenarında WPS butonunu bulunduruyor. Bu tuşu kullanarak cihazı routerinizle eşleştirebiliyorsunuz. Netis WF2416, 802.11 b/g/n kablosuz standartlarını destekliyor. Öte yandan

cihazda tek bant frekans desteği bulunuyor. 2.4 GHz bandı destekleyen cihaz, 150 Mbps seviyesinde transfer hızı sağlıyor. O nedenle bu adaptör bir performans cihazı olmaktan daha çok hayat kurtarıcı niteliği taşıyor. Bundan kastımız, kablosuz internet bağlantısına ihtiyaç duyduğunuzda bunu size sağlayabileceği ve kablosuz bağlantı menzilini genişletebileceği. Kolay bağlantı sağlaması ve üzerine düşen işi yapması bakımından cihazı beğendiğimizi söyleyebiliriz.

Her ne kadar giriş segmentinde yeralsa da elbette güvenlik önlemleri de cihazda atlanmamış. Adaptörde 64/128 bit WEP ve WPA2-PSK gibi kablosuz güvenlik önlemleri yer alıyor.

Son olarak cihazın içinde dâhil olara 4 dBi anten bulunduğu da söyleyelim ve bir noktaya daha işaret edelim. Adaptörün üzerinde herhangi bir USB portu bulunmuyor. Eğer bu tip cihazlarda USB portu arıyorsanız, aynı segmentte alternatif modelleri bulabilirsiniz. .

■ **Ercan Uğurlu**



Netis WF2416

İthalat: Netis

Web: : www.netisturkiye.com

Artı: Üzerine düşeni iyi yapıyor, kolay kullanım, kompakt yapı

Eksi: USB yok

7,4



TEKNİKSERVİS

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

S: HD 7750 GDDR3 ekran kartı, AMD Athlon II X2 215 işlemci, 6 GB 1333 MHz DDR3 bellek ve ECS MCP61M-M3 anakart var. Battlefield 4'ü ve Watch Dogs'u "Low" ayarlarında 720p olsa da oynayamıyorum, çok kasıyor. Acaba işlemci mi kötü, yoksa anakart mı kötü, yoksa ekran kartım mı yetersiz? PSU 400 Watt. Bahtiyar Yapıcı

C: İşlemciyi Phenom II X6 ve ekran kartını da R9 285 ile değiştirmen iyi bir karar olabilir. PSU'yu da bu esnada 500W 80 Plus sertifikalı bir modelle değiştirmende fayda var. 6 GB RAM yeterli ama bu belleğe en iyi şekilde kullanmak için Windows 8.1 64 Bit en iyi işletim sistemi.

S: Şöyledir bir sistem topladım biraz yardım da alarak. Sizce bu sistem Battlefield, Call of Duty: Ghosts, Call of Duty: Advanced Warfare, Watch Dogs tarzı oyunları "Ultra" ayarlarında kaldırır mı? İki işlemci seçenekim var, hangisini seçersem daha yararlı olur? Sistemin şöyledir: İşlemciler AMD FX X8 9590 ve Intel Core i5 4690K, anakart MSI Z87-G43 Gaming, ekran kartı Zotac GTX970, bellek Kingston 8 GB HyperX Fury DDR3 1600 MHz, sabit disk Seagate 3.5" 1 TB Barracuda SATA 3.0 64 MB Cache 7200 RPM, kasa Cooler Master RC-K350 600 Watt, güç kaynağı Xigmatek X-Calibre 600 Watt. Ahmet Buğra Sevim

C: İşlemci olarak tavsiyem Core i5 4690K olacaktır. FX-9590 çok güçlü bir işlemci ve 200 Watt güç tüketimiyle PC'yi çalıştırdığında kombiniyi kısıtlı olusun ısdan dolayı ama ay sonunda gelen faturaya bakmadan önce b'i sağlık kontrolünden geçmen gerekebilir. Anakart olmamış, Z87 devri bitti, Z97 yapalım

onu, Broadwell'e hazır olsun. Ekran kartında Zotac önermem. RMA oranı yüksektir. Kasada zaten PSU var. İkinci PSU almaya gerek yok. Son olarak bir SSD şart! Samsung 850 EVO önerebilirim.

S: Bütçe 4.500 TL, en fazla 5.000 TL'ye çıkabiliyorum. Kasa en az 550 Watt gücünde, kablo denetimli bir kasa yeterli olur herhalde diyyorum. Öyle su soğutmasına, ön tarafta fan hızı ayarlama paneline falan gerek yoktur diye düşünüyorum. Anakart için Z97'lere bakıyordum. MSI Gaming'in 3'ü 5'i 7'si ve 9'u arasında ne fark var, bilmiyorum. "Bilmiyorum" derken belli ki rakamla birlikte kalite de artıyor da ne kadar fark ediyor, mesele o. İşimi görebildiğinden fazlasıyla para israfı yapmak istemiyorum. İşlemci için i7 4790K'da karar kıldım ama önerilere açığım. Ekran kartında R9 290x vs GTX 780 Ti kafasındayım. Bunda da önerilere açığım tabii ki. Belleği şimdiden 2x4 GB 1600 MHz yapıp sonradan ihtiyaç olduğunda aynısından bir çift daha alarak 4x4 GB yapmayı düşünüyorum. Tavsiye istedigim konu marka ve model. Depolama için sadece 250 - 500 GB arası bir adet SSD yeterli olur diye düşünüyorum, oynamadığım oyunu silmek gibi bir alışkanlığım var. Öyle 2 - 3 TB'lık HDD'lere gerek yok. Güç ünitesi bildiğim kadariyla kasaya geliyor. Soğutmada işlemciyle gelen fan yeterli olmaz mı? Atladığım bir şey var mı, bilmiyorum. Aslında 5.000 TL olan bütçemden monitör, antivirüs programını ve işletim sistemini çıkararak yuvavarma 4.500 TL üzerinden hesap yapıyorum. Ayrıca monitör ve antivirüs programı konusunda da tavsiye alabilirim. 20" - 24" arası boyutta, AOC marka bir monitör almayı düşünüyorum. Bir de anakartı ve ekran kartını aynı marka

almayı tercih ederim, yani MSI ise MSI, ASUS ise ASUS. Hakan Özboy

C: Kasa olarak Cooler Master HAF 912 Advance önerebilirim. Anakart olarak da MSI Z97 Gaming 5 yeterlidir. i7 4790K iyi seçim lakin i5 4690K da yeterli fazlasıyla. Ekran kartı olarak kesinlikle GTX 970 derim. Her ne kadar 4 GB diye lanse edilip 3.5 GB'ını efektif kullanabilse de halen daha piyasadaki en iyi kartlardan biri. 8 GB bellek yeterlidir. Tavsiyem G.SKILL olabilir. SSD olarak Samsung 850 EVO öneriyorum. 3D V-NAND teknolojisiyle uzun ömürlü, iyi bir SSD. Samsung'un kendisi zaten NAND yonga üreticisi. PSU kasıyla gelen 750 Watt yeter de artar. Böyle bir sisteme stok soğutma yakışmaz. Cooler Master TPC alınabilir. Monitör olarak AOC'nin G-Sync destekli modeline bakılabilirsin. İşletim sistemi Windows 10 çıkışına kadar 8.1 64 Bit, güvenlik yazılımı da Norton Internet Security öneririm.

S: İki - üç yıl önce topladığım bir PC var. Özellikleri i5 2320K, stok fan, AMD Radeon HD 4850, 8 GB RAM, Gigabyte H61M-D2H-USB3 modelinde bir anakart. Biliyorum ki her şey sıfırdan değişmeli, şimdiki çağda adım atabilmek için. Bilgisayarı kullanış amacım grafik tasarım, 3D modelleme, oyun, video düzenleme kalemlerinden ileriye gitmiyor ve sonuç olarak da bu sistem bana yardımcı olamıyor. Bu yıldık bütçem 3.000 TL fakat bu sene PS4 de almak istiyorum. Bu yüzden en az 1.800 TL'sini PS4'e harcayacağım. Sizce 3.000 TL'lik bir PC mi toplamalıyım, yoksa PS4 + giriş - orta seviye bir PC mi toplamalıyım? Çağın Kılıç C: Aslında hayır. Sistemde değişmesi gereken iki şey var sadece, onlar da PSU ve ekran

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

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

kartı. HD 4850 ekran kartını R9 285 ile değiştirip bunu kaldırıracak da bir PSU alındı mı tamamdır. Biraz da genel sistem tepkisini artırmak istiyorsan bir SSD alabilirsin.

S: Ben bilgisayar toplamak istiyorum, tabii ki oyun için olacak. Şöyledir bir şey düşünüyorum, acaba bu beni ne kadar süre idare eder?

Asus X99 Deluxe, 2x MSI GTX 980 Gaming 4G, Intel Core i7 5930K, Fsp Aurum Pro 80 Plus Gold 1200 Watt, Kingston 16 GB (2x8 GB) HyperX Beast DDR3 2400 MHz CL11, WD 3.5" 3 TB Caviar Green Intellipower, Sandisk 256GB Ultra Plus SATA 3.0 SSD.

C: Rahatlıkla yedi yıl götürecek bir sistem. Üniversiteye başlarken alsan düğünde sana çeyrek takacak kadar ömrü olur, o derece.

S: Yeni bir masaüstü bilgisayar almak istiyorum ve bütçem 2.500 TL. Kendim araştırmıştım ilk bilgisayarımdan bundan sekiz yıl önce. O zamanlar uğraşıyor, araştırıyor, toplayordum bilgisayarı bir şekilde ama şimdî uğraşamıyorum, bilmiyorum. Lycice kafam karışıyor, yok anakart Z serisi mi olsun, P serisi mi olsun, işlemciyi nasıl yaparız, ekran kartının soldan ikinci rakamı önemli ama son çıkan ekran kartlarında üç rakam var. Mesela R9 290. Burada hangi rakama bakacağım? Sabit diskin 7200 RPM'i 32 MB Cache mi bilmem nesi, kasa nasıl olacak, fan takılır mı, takılmaz mı... Kisaca benim kafam çok karıştı. Kötü bir bilgisayar da almak istemiyorum çünkü oyun da oynuyorum. Aldım mı beni yine böyle beş yıl idare etsin istiyorum. Yaş biraz ilerledi herhalde, ondan bir türlü toplayamadım bilgisayarı. Sizden isteğim de bana 2.500 TL'ye sistem önerisinde bulunmanız,

oyun / performans açısından iyi bir şey olsun istiyorum. Yardım ederseniz çok sevinirim. Kolay gelsin. Hakan Akgöz

C: Adım adım gidelim Hakan Bey.

Öncelikle şu an piyasadaki en son nesil işlemciler Intel'in Haswell Refresh serisi. Bu alىeden i5 4690K iyi bir seçim olabilir. Sonrasında anakart olarak Z97 yonga setli anakartlar, bu işlemciyi overclock edebilen ve çıkacak olan Broadwell işlemcileri de destekleyen en güncel anakartlar arasında. Bellek olarak çift kanal iyidir. İki adet 4 GB 1600 MHz bellek ideal olacaktır. Ekran kartı konusunda AMD'nin R9, NVIDIA'nın da GTX 900 serisi şu an en güncel seri. AMD'de R9 280 ve üstü, NVIDIA'da da GTX 960 ve üstünü alabilirsiniz. Sisteme bir de 120 GB SSD alın. Yanına da 2 TB 7200 RPM

film izleyen biri olduğum için bu durum benim için son derece can sıkıcı bir hal aldı. Dolayısıyla yeni bir monitör almayı düşünüyorum. Bu konuya ilgili olarak da bir uzmanın görüşünü almak istedim. Yeni monitörü 24" olarak düşünüyorum. Yine Samsung mu alayım, yoksa başka bir markaya mı yöneleyim? Netlik sıkıntısı yaşamamak için neye dikkat etmeliyim? Önerebileceğiniz bir model var mıdır? Zeroth

C: Güzel bir soru ve güzel soruları severiz! Öncelikle monitörlerin farklı panelleri vardır. Şu an en sık kullanılan iki panel tipi TN ve IPS. TN panel oyun monitörlerinde kullanılan, düşük tepki süresi olan paneller. Sizin aldığınız monitörde de TN panel var. TN panelin dezavantajı, ah, sanırım bunu yazmama gerek yok, başınıza gelmiş: Dar görüş açısı. Sizin almanız gereken panel tipi IPS/PLS/AHVA. Şimdi "Nereden

Depolama için sadece 250 - 500 GB arası bir adet SSD yeterli olur diye düşünüyorum, oynamadığım oyunu silmek gibi bir alışkanlığım var

bir disk yeterli. Kasa olarak da ATX ve 500 - 600W PSU'lu bir model yeterlidir.

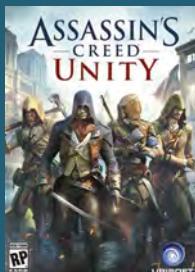
S: Yaklaşık iki ay kadar önce Samsung marka S22D300NY modeli 21,5" bir LED monitör aldım ancak bu ürünün hiç memnun değilim zira film izlerken net bir görüntü elde etmek için direkt karşından bakmak gerekiyor. En ufak bir sağa - sola harekette, koltukta kayıklmada netlik ortadan kalkıyor ve hatta direkt karşından bakmak suretiyle film izlerken bile, özellikle karanlık sahnelerde ekranın sağ ve sol üst köşeleri tam karanlık olarak görülmüyor. Yoğun miktarda

çıktı bu üç panel tipi?" diyeceksiniz. Bunun nedeni farklı üreticilerin kendi isimlendirmeleri. Samsung, IPS teknolojili panellerine PLS diyor çünkü aslında IPS, Hitachi-LG'nin başı çektigi firmadan çıktı. 1974'te patentin alınan bu teknoloji... Ne diyorduk? AHVA. AHVA da dünyanın en büyük panel üreticilerinden bir başkası olan AU Optronics'in geniş açılı görüş sunan panellerine verdiği isim. Advanced High Viewing Angle'in kısaltması. Yani ileri seviyede yüksek görüş açısı. Sonuç olarak bir sonraki monitörünüzü markasından daha ziyade paneli önemli ve iyi bir film keyfi istiyorsanız, tavsiyem IPS/PLS/AHVA panelli bir monitör almanız.



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Battlefield 4

Güçlü atmosferi ve cephe savaş konseptiyle dikkat çeken Battlefield serisinin yeni üyesi, özellikle Levolution özelliğiyle multiplayer savaşların vazgeçilmezi durumunda.

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

İki oyun boyunca oyuncuları sultlı şehirlerinde ağırlayan BioShock, gökyüzüne çıktığında da aynı başarıyı sürdürme fırsatını kaçırmadı.

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Advanced Warfare

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



StarCraft II

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

ŞUBAT 2015

Assassin's Creed: Unity - Dead Kings	72
Blackguards	83
Citizens of Earth	80
Dead State	65
Geometry Dash	80
Grim Fandango Remastered	95
Kalimba	85
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (PC)	80
Resident Evil HD Remaster	76
Saints Row: Gat out of Hell	75

Scrolls

The Muppets Movie Adventures	65
Void Destroyer	80
War, the Game	66
Warhammer 40.000: Armageddon	80
Warhammer Quest	70

Elite: Dangerous

Game of Thrones (Episode 1)	83
Geometry Wars 3: Dimensions	85
Lara Croft and the Temple of Osiris	70
Metrocide	75
Never Alone	85
Neverending Nightmares	70
Tales from the Borderlands (Episode 1)	78
The Binding of Isaac: Rebirth	90
The Talos Principle	90
The Witcher: Adventure Game	73

OCAK 2015

Assassin's Creed: Rogue	79
Door Kickers	85
Draft Day Sports: Pro Basketball 4	75



Destiny

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

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 4

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Forza Horizon 2

Yarış oyunları kategorisinin açık dünya temasına sahip bu en iyi örneği, zengin içeriği ve sonsuz eğlencesiyle oyuncular ekran başına kilitiliyor.

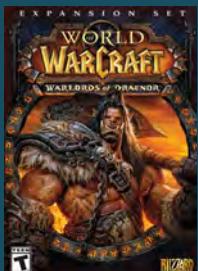
Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2014



Titanfall

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

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014



Warlords of Draenor

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Wasteland 2

Efsanevi yapımcı Brian Fargo'nun Kickstarter'daki bağış kampanyasıyla yola çıkıp hayatı geçirdiği yapım, RPG ve strateji türünü bir araya getiriyor.

Yapım inXile Entertainment
Dağıtım inXile Entertainment
Çıkış Tarihi 2014



Watch_Dogs

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

ARALIK 2014

Assassin's Creed: Unity	76
Assetto Corsa	88
Call of Duty: Advanced Warfare	75
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes	72
Dragon Age: Inquisition	92
Far Cry 4	75
Football Manager 2015	85
Grand Theft Auto V	97
Halo: The Master Chief Collection	85
LittleBigPlanet 3	90

PRO EVOLUTION SOCCER 2015

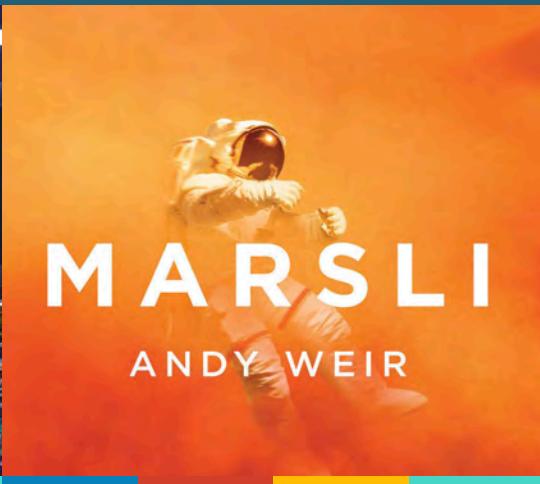
Styx: Master of Shadows	75
This War of Mine	76
World of Warcraft: Warlords of Draenor	95
KASIM 2014	
Alien: Isolation	79
Civilization: Beyond Earth	85
DG2: Defense Grid 2	81
F1 2014	70
Forza Horizon 2	90

GABRIEL KNIGHT 20TH ANNIVERSARY EDITION

Gabriel Knight 20th Anniversary Edition	75
Legend of Grimrock II	85
Middle-earth: Shadow of Mordor	80
Natural Doctrine	77
NBA 2K15	90
Shadow Warrior	80
Sleeping Dogs - Definitive Edition	80
Spintires	85
Sunset Overdrive	80
The Vanishing of Ethan Carter	83
TRI: Of Friendship and Madness	85

KÜLTÜR & SANAT

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



www.heroesnexus.com

Bu Blizzard oyunlarında gerçekten bir şey var... Bir kez başına oturduktan sonra kalkmak gerçekten mümkün olmuyor. Kapalı beta testine adım atarak buluştuğum Heroes of the Storm bu ay beni resmen ele geçirdi, hemüz bırakabilmiş değil. Bir oyuna fazla görmülünce de mutlaka iyice, tüm detayları öğrenmek isterim ve bu yüzden de başlıkta ismini gördüğünüz siteye de bol bol giriş yaptım. Bildiğiniz üzere oyunda bolca kahraman var ve bunların hepsini sırayla deneme imkânınız da olmuyor. Dolayısıyla karakterler hakkında bilgi almak için HeroesNexus sizin hayli memnun edecektir. Forumların, yetenek hesap makinesinin, yayınların da yer aldığı siteyi tüm HotS fanatikleri inceleme altına almalı. Tabii ki site baştan aşağı İngilizce, o kısmını da göz önünde bulundurun. HotS ile alakası olmayanlara siteden pek beklediklerini bulamayacaktır zira giriş safhası değil de daha ileri bir seviyeye hitap ediyor. ■



Marslı
Andy Weir

Cok ilginç bir hikâyesi var bu kitabı. Andy Weir bu kitabı yazmış, sonra parası olmadığından yayıncı peşine düşmüş. Kitabı inceleyen hiçbir yayıncı kitabı yayımlamayı kabul etmemiştir, o da sınırlı e-kitap olarak yayımlamış. Goodreads sakınları tarafından fark edilen kitap da kısa sürede büyük beğeni toplayarak Goodreads 2014 En İyi Bilimkurgu Ödülü'nü kazanmıştır. Bir astronotun Mars'ta mahsur kalmasını konu eden kitabı bir oturुsta bile okuma ihtimaliniz var. Kahramanınızın hayatı kalma mücadelesi hem sürükleyici, hem de teknik bilgilerle dolu. Ben aslında daha psikolojik, zaman zaman daha karanlık olabilen bir hikâye tercih ederdim ama bu haliyle de kitap kendini okutuyor. Astronotumuz Mark Watney, bir astronot olmasından mütevelliit elbette ki bilgi dolu bir insan ama ölümle bu kadar yakın dururken bu kadar sağlam bir psikolojiye sahip olması biraz eğreti durmuş. Yine de her şey güzel; alın okuyun mutlaka... ■

8

8

8



Athena albüm yapmış, hiç söylemiyorsunuz arkadaşlar? Çeşitli metal konserleri dışında yegâne eğlenebildiğim Athena konserlerinin hayatında ayrı bir yeri vardır zira şarkı sözü ezberlemede son derece kötü olan ben, Athena'nın şarkılarını bir şekilde aklımda tutabiliyorum. Bu son albümde tam benim zevkime göre olmuş; Gökhan hangi arada yarışmalardan vakit bulup da beste yaptı acaba... 13 şarkılık albümde bolca hızlı ve gaz parça da var, Mazhar Alanson'un düete geldiği eser gibi yavaş parçalar da. Gaz parçalara örnek olarak, klibi de bulunan Kafama Göre parçasını kısık seste dinlerseniz hiçbir şey hissetmiyorsunuz ama sesi söyle kökler seniz yerindez durmanız zorlaşıyor. Athena sevmeyenler bu albümden hoşlanır mı diye düşünüyorum ama burun pek ihtimali yok zira albüm direkt, her anlamda Athena kokuyor. Bir önceki albüme kıyasla çok az seviyede aşağıda bulduğum albüm yine de çok iyi, her daim gideri var... ■



Stromae Racine Carrée

Evet, onu tanıyorsunuz. O "Alors on Danse" diyerek herkesi dans pistine iteleyen, yazılık barlarda, club'larda hiç durmadan bu parçayla insanları dans ettiren Stromae. Normalde müziği bana çok hitap etmese de bir arkadaşımın yolladığı "Formidable" adlı parçayı o kadar çok beğendim ki tüm albümü ele geçirdim dayanamayip. Formidable çok hisli, çok akılda kalıcı ve elbette ki çok Fransızca bir parçayı ve zaten tüm albüm de Fransızca. Stromae albümde her telden çalmış: Club parçaları da yapmaya çalışmış, Electro Swing'e yakın parçalar da hazırlamış, Latin danslarına göndermeler yapabilecek parçalar da oluşturmuş, yavaş ve sözlerine dikkat edince bayağı hisili bir hikâyeye sahip olan bir parçayı da albüme iliştirmiş. Bu albümün normal bir insanoğluna, hele ki Türkiye'ye hitap edebileceğini düşünmesem de ben çok beğendim, darısı başınıza. ■



9



Jupiter Ascending

Ah Wachowski kardeşler, ah be... Ne yaptınız siz öyle? The Matrix vardı, yine sizin eseriniz, onu hatırlarsınız mı? Maalesef bu filmle "tek kurşunluk" bir yetenek olduğunu kanıtladınız; uzun süredir bu kadar anlamsız bir film izlememiştim. Bilimkurgu ile fantastik bir yapımda gidip gelen, bol efektili Jupiter Ascending'i eğer sinemalarda kaçırdıysanız, hiç zahmet edip de izlemeye çalışmaya, zamanınıza yazık. Filmde inanılmaz efekt var. Görsellik zaman zaman çok da iyi ama The Matrix'in o müthiş görselliğinin, akılda kalıcı sahnelerinin yerine burada sıradanlık konuşuyor. Oyuncu seçimi kötü, oyunculuklar kötü, hikâye tam ama tam anlamıyla besbeter! Yani bu hikâyeyi o kadar çok filmde, eserde gördük ki Wachowski'ler resmen düz bir Hollywood filmi yapmak için uğraştılar. Allah sizi bildiği gibi yapsın, küstüm. ■



4



Gone Girl

Bu film sinemalara geldi mi, tam takip edemedim ama ben ev ortamında izleyebildim geçtiğimiz aylarda. Fazlasıyla olumlu eleştiriler almasıyla birlikte çok merak ederek başına oturduğum film beni fazlaıyla mutlu etti. Filmde Ben Affleck, kaybolan karısını arıyor. Konu bu. Birbirlerini çok severek evlenen çift hakkında daha sonra, film ilerledikçe birçok çarpıcı ve enteresan olay ekrana getiriliyor ve sürekli şaşırıp duruyoruz. Filmin kurgusu o kadar iyi ki film boyunca, sürekli "Filmin sonunda ne olacak?" diye sorarken buluyoruz kendimizi. Elbette ki kafama yatmayan birkaç kısım da olmadı değil ama genel itibarıyla filmin mantık seviyesi de gayet iyi bir noktada. Oyunculukların da yerinde olduğu Gone Girl'ün kitabını da kitapçırlarda görmedim değil ama bence filmi izleyebilirsiniz; pek kitabı okunacak gibi gelmedi bana... ■



9

ELEKTRONİK SPORLAR

“Sporun geleceği”
Christopher Leo Kaan Willekens



Ayın Olayı

Türkiye League of Legends Şampiyonluk Ligi ilk kez “küfür ve hakaret” sebebiyle bir oyuncunun men edildiğine tanıklık etti. Riot Games Türkiye ekibi, oyun içi sohbetlerinde küfür ve hakaret içeren sözleriyle takım arkadaşlarına olumsuz davranışlarında bulunan NumberOne eSports Club oyuncusu Mert “Stansfield” Tezgür’ü bir sezon boyunca tüm turnuvalardan men etti. Şubat ayının üçüncü haftasında NumberOne çatısı altında lige katılan ve katıldığı süreçte 0-6 giden takımın dördüncü haftada aldığı galibiyetlerde büyük payı bulunan Stansfield, bir haftalık lig macerasının ardından veda etmiş oldu. Sihirdar Kanunu’nu ihlal eden oyuncu, Kişi Mevsimi Finali sona erene kadar Riot Games tarafından düzenlenen hiçbir turnuvada mücadele edemeyecek.

Nasıl anlatsak, nereden başlasak? Şubat ayı eSpor tarihinin en yüksek ödüllü ikinci turnuvasına merhaba dedi. 5 - 9 Şubat tarihleri arasında düzenlenen Dota 2 Asia Championship (DAC), yani Dota 2 Asya Şampiyonası tam 3.057.521\$ ödülle dünya eSpor tarihindeki en büyük ikinci ödülü dağitan turnuva unvanını ele geçirdi. Turnuvanın en büyük sürprizi ise tartışmasız Amerikan temsilcisi Evil Geniuses’tı. DAC başlamadan kısa bir süre önce iki önemli oyuncusu Arteezy ve Zai’yi kaybeden, bu oyuncuların yerine Aui_2000 ve ismi hiç duyulmamış Pakistanlı SumaiL’i transfer eden Evil Geniuses, turnuvayı şampiyon tamamlayarak 1.284.158\$’ı evine götürdü. Sahneye yeni olan ve EG’den önce adı hiç duyulmamış 15 yaşındaki genç yetenek SumaiL’ın performansı görenleri hayrete düşürdü. Ayrılan EG oyuncularını transfer eden ve favorilerden olan Team Secret üçüncülikle yetinirken, Vici Gaming ise ikinci sırayı elde

etti. BurNing, LaNm, rOtK ve xiao8 gibi isimleri buluduran Big God ise ilk büyük turnuvasında dördüncü olmayı başardı.

League of Legends sahnesinde adeta transferlerin ve yedeğe çekilen ünlü oyuncuların göz önünde olduğu bir ay geçirdik. Tabii ki CLG vs TSM derbisini de unutmamak gereklidir. ABD’nin iki ünlü takımı CLG ve TSM, NA LCS liderliğindeki eşitliği bozacak olan mücadelede karşı karşıya geldi. ABD League of Legends sahnesinin en büyük derbisi olarak nitelendirilen bu maçta bir de bahis vardı. CLG ve TSM takımlarının sahipleri HotshotGG ve Reginald, kaybedenin saçlarını pembe boyaması konusunda iddiaya tutuştu ve sonuçtaysa kazanan TSM oldu. Maçın büyük bir bölümünü önde götürün ve TSM’e istediklerini yapma izni vermemeyen CLG, kazanmış gibi göründüğü maçı kendi elleriyle TSM’e hediye etti ve yanlış bireysel kararlarla mücadelede mağlup ayrıldı. HotshotGG’nin saçlarını pembe olarak



LoL ✓

MYM takımından ayrılmak isteyen orta koridor oyuncusu Kori, menajer Sebastian "Falli" Rotterdam tarafından tehdit edildi. 17 yaşında olduğu için kontratı annesi tarafından imzalanan oyuncu, gelen "takımından ayrılsın annen evini kaybeder" tehdidiyle şoka uğradı ve Riot Games'e başvurdu. Bu gelişmenin ardından Falli takımından kovulken, MYM de 5.000€ cezaya çarptırıldı.



CSGO ✓

Ninjas in Pyjamas'in son transferi Maikelele, davranışları yüzünden takımından koparıldı. Daha önce ego ve davranış problemleri yüzünden eski takımından atılan isim, son dönemde gösterdiği performansla yükselmiş ve NiP'ye katılmıştı. ASUS ROG turnuvasında MVP olan Maikelele, bu turnuvadan sonraki davranışları yüzünden yedeğe çekildi ve yerine Delpan alındı.



Dota 2 ✓

Dota 2 sahnesinde yaşanan ayrılıklar dikkat çekti. Na'Vi'nin en uzun süreli üyelerinden biri olan Funn1k, kişisel problemlerini çözebilmek adına inaktif oldu ve takımından ayrıldı. Diğer taraftaysa son dönemde birçok şampiyonluk yaşayan VG, DAC finalinde EG'ye kaybetmesinin ardından Black^ ile yolları ayırmaya karar aldı. Bu iki değişiklik büyük yankı uyandırdı.



görmeyi merakla bekliyoruz. EU LCS'te SK'in üstünlüğü devam etti. Şu ana kadar Fnatic hariç tüm güçlü takımlarla oynayan ve hepsine karşı galip gelen SK, 8-0 ile liderliğini sürdürdü. Lige 1-3 ile başlayan Copenhagen Wolves ise inanılmaz derecede artan performansı ve her takıma kafa tutan yarışıyla otoriteleri şaşırttı ve 4-4 duruma gelerek

CLG ve TSM takımlarının sahipleri HotshotGG ve Reginald, kaybedenin saçlarını pembeye boyaması konusunda iddiaya tutuştı

play-off'lara göz kıptı. Herkesin "averaj takımı" olacağını düşündüğü Fnatic ise şu ana kadar yalnızca iki mağlubiyet aldı ve ligin ikinci sırasına oturdu. Sürpriz sonuçlara imza atan H2k ile Unicorns of Love'i ve eski performansına kavuşan Gambit'i de unutmamak lazımdı. Tüm bu sonuçlar gerçekleşirken eski adıyla Alliance, yeni adıyla Elements takımının düşük performansı onları kadro değişikliğine zorladı. Takımın ünlü üst koridor oyuncusu Wickd yönetim tarafından yedeğe çekilişen, eski SK ve Millenium oyuncusu kev1n bu rol için anlaşmaya varılan isim oldu. Bu değişikliğin dışında MYM'de hem Mimer, hem de Kori takımından ayrıllırken, Gambit Gaming'de ise niQ'in hastalığı Rus orijinli takımı yedek oyuncu oynamaya zorladı. Fakat olayın asıl yaşandığı yer ABD'deydi. Dünyanın en iyi nişancılarından biri olarak görülen, eski dünya şampiyonu Koreli Piglet, Team Liquid tarafından yedeğe çekildi. Lig'in ilk haftasını kaçırın ve iki

galibiyetle kapatılan haftada yerini KEITHMCBRIEF'e bırakan Piglet, geldikten sonra oynadığı üç haftada takımın performansını kötü yönde etkilemiş gibi gözüküyordu. Liquid ekibi bu kararın çok zor olduğunu ancak Piglet'in hala ABD koşullarına alışması gerektiğini söyleyerek oyuncuyu yedeğe çekti ve bir süre KEITHMCBRIEF ile oynamaya karar verdi. Böylece sosyal medyada

ve canlı yayınınlarda son üç haftadır süregelen #KeepKeith hashtag'i gerçeğe dönüştümüş oldu ve KEITH takıma geri döndü. Türkiye League of Legends Şampiyonluk Ligi'nde Beşiktaş namağluş liderliğini sürdürdü. En güçlü rakipleri HWA'yı, DP ve TT'yi yenmeyi başaran Beşiktaş, geride kalan dört hafta sonunda şampiyonluğun en büyük adayı olduğunu bir kez daha kanıtladı. Bir diğer büyük derbide HWA galip çıktı ve ligin ikinci sırasına demir attı. DP'yi rahat bir oyunla yenmeyi basaran HWA, bu yıl TT ve DP'nin bir adım önde olduğunu gösterdi. Geçtiğimiz sezonki performansını sergileyemeyen DP kendine üçüncü sırada yer bulurken, eski kardeş takımlar TT ve Atlas ise 4-4'lük rekorla dördüncü sırayı paylaştı. Son haftalarda özellikle alt kısımda büyük bir çekişme yaşanacak ve 1-7 ZONE ile BPL, 2-6 NR1 ile birlikte kümeye düşmemeye mücadele verecek. ■

Göze Çarpan Haberler

mancloud geri döndü

NA LCS'in son sırasında bulunan Team Coast, faturayı Danimarkalı orta koridor oyuncusu Jesiz'e kesti. Bu oyuncu yedeğe çekilişken, yerine eski Vulcun ve XDG üyesi mancloud transfer edildi.

Vega Squadron'dan üçüncü zafer

Şubat ayında üç turnuva birden kazanan Vega Squadron adından söz ettirdi. MSI Dragon Battle'ı ve EIZO Cup 14'ü kazanan takım, son olarak GIGABYTE Challenge #12'den de zaferle ayrılmayı başardı.

Hosty takımından atıldı

Amaz önderliğinde kurulan Hearthstone takımı Archon'un Kanadalı oyuncusu Hosty, bir turnuva sırasında canlı yayını izlediği ve rakibinin hareketlerini tahmin etmeye çalıştığı için takımından atıldı.

Crumbz bıraktı

NA LCS'in köklü takımlarından Dignitas'ın ormancısı ve takım kaptanı Crumbz takımından ayrıldı. İletişim problemi nedeniyle bu kararı aldığı söylenen oyuncunun yerine CloudNguyen transfer edildi.

ESL One yine Frankfurt'ta

Geçtiğimiz yıl dünyadaki ilk "stadyum turnuvası" olan ve Commerzbank-Arena'da gerçekleştirilen ESL One, bu sene de aynı yerde yapılacak. Turnuvanın ödül havuzu 150.000\$ olarak belirlendi.

İpek Atcan

ipek@level.com.tr

Köşesiz Köşe



Birkaç Tavsiye, Biraz Çene

Siz bu yazımı okurken ben bir yaşı daha yaşlanmış, bu sebeple de bir nebze olsun "Eyyah, yaşılanıyor mucum!?" tribine girmiş olabilirim. Dergilerde yazmaya başlayışım -ya da daha havalı deyişiyle "meslek hayatım"- 10. yılını da havai fişek gösterileriyle kutlayacağım bu güzide 2015'te, belki de emekliye ayrılmmanın zamanı gelmiştir? Neyse.

Görüşmeyeli 249.210 adım yürüdüm ki bu da günde 8.307 adım yapıyor. Bunu yazıyorum ki İstanbul'a döndüğümde ne kadar hareketsiz olduğuma hepimiz gülelim.

New York günleri -20 derecelerde ve burunda sümükle geçiyor. Juno dediler, gelmedi ama iyi kar yağıdı. Tabii ki aksiyonlardan ve aktivitelerden uzak durmuyorum. Mesela konserler... Rockwood Music Hall'da Jesse Harris'in albüm lansmanına gittim, "No Wrong, No Right" isimli albüm, sakin müzik sevenlere güzel bir hediye olur. Terminal 5'taki Marilyn Manson konseriyeye ilginçti. Sahnede Manson'ın ve başka her şey vardı. Öncelikle neden hala Nicholas Cage ile akraba oldukları kabul etmiyorlar, anlamıyorum; hatta belki de Manson'ın işi olduğu için Cage sahnededi, ses sıfırı çünkü. Keşke 2007'deki izlediğim konseriyle hatırlamaya devam edebilecek olsam ama zor. Bunlar dışında da bir sürü konsere gittim tabii ki. Jazz ile aramda bir ilişki doğduğundan bahsetmiştim. Bu

konuda Fat Cat harika bir mekân; bir yandan bilardo, langırt, pinpon oynuyor, diğer yandan birbirinden güzel müzikerler dinliyorsunuz. Yolu buraya düşen gitsin, teşekkürlerle açığım. Bir de yerinde Broadway Müzikali deneyimledim, Chicago. Çok tatlı değil mi? Bir daha da Broadway Müzikali'ne gitmem! Ben sanatın bu alanına uzağım.

Gelelim -yne- müzesel aktivitelere. American Museum of the American Indian'a gittim. Sanatlarına aşık olduğum bu güzel insanların müzesinin de bu denli güzel olacağını biliyordum. "Gidilecekler listesi"ne eklensin. MoMA PS1 Contemporary Art Center'a bayıldım; MoMA'nın bir parçası ama bağımsız. "Contemporary Art" adı altında yapılan her türlü saçmalığın hastasıyım. Misal bir odaya üç tane tavşan kapamışlar, giriyor ve onları izliyorsunuz. Sanat mı? Sanat. Tabii ki böyle dediğime bakmayın, Anne Imhof'un "Deal" isimli sergisiydi. Derken bir yerden yükselen Türkçe rap sesi beni şaşırttı. Bir de baktım, Zero Tolerance sergisinde Halil Altindere'nin "Wonderland" isimli çalışması var. YouTube'dan izleyin, çok iyi. 11 Eylül'ü bilmeyeniz ve hatta hatırlamayanız yoktur. National September 11 Memorial, belki de gördüğüm en anlamlı anıtlardandır. Herkesin adının yazdığı kocaman kare bir alan ve ortasında durmaksızın karanlığa akan bir su... Sonradan internette

araştırdım da detaylar inanılmaz. Algoritmalar filan. Ve uzun zamandır gitmek istedigim Solomon R. Guggenheim Museum'a da giderek ipi göğüsledim.

Birkaç tavsiye ardından susayım. Cheesecake mi seviyorsunuz? Upper West Side'da Café Lalo'ya gidiyor, bir sürü çeşit arasında kaybolup asabınızı bozuyorsunuz. Soho'daki Dominique Ansel Bakery'de Cronut'u mutlaka deniyorsunuz. İvr zıvır mı istiyorsunuz? Chelsea Market ya da Greenwich'te The Market NYC tam sizlik, hatta Chelsea Market'te kendinizi istakozlara verin. "Kitap alışverişimi yapmadan duramıyorum!" diyenlerden seniz, Soho'daki McNally Jackson'ı, Williamsburg'deki Spoonbill & Sugertown'ı ve Union Square'de aşırı ucuza kitaplara bulabileceğiniz Strand'ı es geçmiyorsunuz.

Zaten burada konsept kahveni al, laptop ya da kitabinla bir yere otur, yeni insanlarla tanış, yeni dünyalar keşfet, hep gül, daha da gül şeklinde geçiyor...

Ben mi nasıl? Dehşet içinde ülkemi izliyorum, olanları okuyorum. Anlayamıyorum. Bu kadar vahşetin, bu kadar vurdumduymazlığın bir arada barınmasını gerçekten anlayamıyorum. Ve evet, Özgecan'ı düşünmeden yapamıyorum. Bir Superman, bir Batman, bir Spider-Man hayal ediyor insan. İşte böyle böyle aklımızı yitireceğiz sanırı. Bu sefer kahve içerek olacak gibi değil. Bye. ■



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Yillardır beklediğimiz oyun

Zombi apokalipsosu soslu, açık dünya formatlı ve hayatı kalma mücadeleşini konu eden oyunlara hepimiz hastayız. Gerçek bu "hepimiz" ifadesiyle biraz abartmış olabilirim zira yakın geçmiş bize gösterdi ki doğumuz Call of Duty benzeri, çizgisel ve sinematik oyunlara çok daha fazla hastayız. Ama 2006'da karşımıza çıkan ve Türkiye'de değeri geç keşfedilen S.T.A.L.K.E.R. serisi, video oyun endüstrisinin bu bahsettiğim türde oyunlara ilgi göstermesini sağladı. İki milyondan fazla satan S.T.A.L.K.E.R. ne yazık ki yapımcısına hiç yaramadı ve oyuncunun yarattığı büyük gelirden daha fazla pay isteyen şirket çalışanları isyan edip işten ayrıldılar, kendi yapım şirketlerini kurup farklı S.T.A.L.K.E.R. devam oyunları yapmaya koyuldular. Bazıları başka firmalarda işe girdiler ama dokuz senedir ağız tadiyla bir S.T.A.L.K.E.R. 2 oynayamadık. İçimde yaradır.

Fakat bu başarı, yine zombi apokalipsosu soslu, açık dünya formatlı ve hayatı kalma mücadeleşini konu eden oyunlar geliştirmek için diğer yapımcıları cesaretlendirdi ve karşımıza Dead Island gibi, adını duyuncu tüylerimi diken diken eden, gubidik konsol oyunları çıktı. Hoş, Dead Island bu dene-meler içinde yine saygıyla anılabilecek nadir isimlerden biridir. Farklı silahlar geliştirmeye

ve geniş bir oyun alanında serbestçe dolaşmaya izin veren bu oyun, konsol oyuncularını son derece mutlu etti ama işte bir kez S.T.A.L.K.E.R.'daki o geniş özgürlüğü, harika envanter sistemini, yüzlerce ve hatta binlerce toplanabilen nesneyi, NPC karakterlerle etkileşimi, aksiyondan çıkış güvenli bölgeye ulaşınca gitar çalmaya başlayan Ukraynalı veya Rus "stalker"ları görmek, S.T.A.L.K.E.R.'ı oyun dünyasının en başarılı atmosfere sahip oyunlarından biri yapıyordu. Ne yazık ki diğerleri bu atmosferi yakalayamadı. Oyunun komplolarla dolu ve sürekli akan senaryosu da bambaşka bir güzellikti.

Diğer oyunların S.T.A.L.K.E.R. kadar efsaneye dönüşmemesinin en önemli sebebi, konsol oyuncuları hedef alınarak yapılmış olmasıydı. Oyunlar konsolda çalışabsın diye bütün özelliklerini kirpinca, karşınıza bir hayal kırıklığı çıkıyordu. Dead Island'da içi zombilerle dolu kocaman bir otele daliyorunuz, her taraf dağılmış bavullar, darmadağın olmuş odalarla dolu ama sizin koca otelde etkileşebildiğiniz nesne sayısı üç, beş. Mutfağa giriyorsunuz, her yer biçak, tava, çatal, cart curt ama koca mutfakta bir tane küçük çekmece açılıyor, onun içinden de küçük bir çay kaşığı çıkıyor. Git bununla zombileri öldür diyor oyun size. Aslında eminim oyun daha fazlasını yapmak istiyor ama o zamanların konsollarının gücü

en fazla bu kadarına yetiyordu.

Şimdi Dying Light'ı inceleyince yeni nesil konsolların daha yüksek kapasitesi sayesinde oyuna çok daha derin içerik yüklediğini görebiliyorum. Etrafta koştururan ve görev vermek için yanıp tutuşan sayısız NPC, kendi içinde yaşayan, dönüp duran geniş bir oyun dünyası ve neredeyse her köşeye serpiştirilmiş toplanabilir nesneler, oyunu sürekli heyecan içinde oynamanıza yardımcı oluyor. Neredeyse her nesne bir işe yarıyor, birbirleriyle karıştırıp yeni nesneler üretebiliyor ve oynadıkça deneyim kazanıp etkileyici yeni yetenekler açabiliyorsunuz. RPG tadını da unutmamışlar. Senaryonun da çok zengin olduğunu unutmamak gerekiyor. Elbette ki bugünün PC kapasitesiyle bu oyun çok daha zengin, çok daha etkileyici olabilir ama şimdilik bu zengin atmosfer, konsol oyuncularının da nihayet S.T.A.L.K.E.R. benzeri bir oyunun tadına bakmalarını sağlayacak. Ayrıca yapımcılar oyun için kendilerine Irak / Suriye gibi bir atmosferde, "Harran" isminde hayali bir şehir yaratmışlar. Gerçek gerçeği bizim Şanlıurfa'da zaten vardı, orayı da kullanabilirlermiş ama bu hali de güzel olmuş. Tebrikler. LEVEL'da bizim arkadaşlar oyuna kaç puan verdiler, bilmiyorum. Ben köşemi yazarken oyun incelemesi henüz bitmemiştir ama siz ne olursa olsun Dying Light'a mutlaka göz atın derim. ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Kulaktan dolma yorumculuk

Geçen ay bu konuya çok takıldım, dile getirip sizinle paylaşmazsam olmaz arkadaşlar. Şimdi, bir oyunu yorumlamak için o oyunu oynamak gerektiğini düşünüyorum. Bir oyunu oynamadan, sadece oyunun inceleme metinlerine ve/veya videolarına bakarak fikir beyan etmek bana çok adaletli gelmiyor. Ben daha bu noktadaki insanların adaletini sorgularken, ikisini de yapmayıp birilerinin sarf ettiği cümleleri kendi fikri olarak beyan edenlerse cidden sınırimi bozuyor. Bu sürecin son örneği, geçen ay PS4'e özel olarak piyasaya sürülen The Order: 1886 oldu.

Malumuz, oyun oldukça iddialı bir yapımdı ve piyasaya çıkışmasına günler kala ilk negatif söylemler internette yerini aldı. Konu, oyunun kısa sürede bitmesiydi ama bu sürenin hangi şartlarda ortaya çıktı net değildi. Daha oyun piyasaya çıkmamışken ve şartlar net değilken, bu söylemi diline dolayan bilinçsiz oyuncular hemen sosyal medyayı yorum çöplüğüne çevirmeye, oyuna yerli - yersiz geçirmeye başladilar. Tamam,

oyunun süresi kısa olabilir, hatta normal bir oyun temposunda beş saatte de bitebilir ama daha oyunu almamış, haliyle oynamamış oyuncuların direkt olarak The Order: 1886'ya girişmeleri gerçekten tuhafıma gitti. Hele ki bu oyuncuların büyük kısmının yıllardır Call of Duty oynadığı ihtimalini göz önüne alırsak... Oyun çıktıktan sonra ikinci bir konu gündeme geldi ve o da oyunun bir "oyun"dan çok "film"e benzemesi. Bu noktada da oyunu oynamadan yorum yaptığı belli olan yüzlerce, hatta binlerce oyuncu kendini ortaya attı. Yorumların ortak noktası şuydu: "Yahu bu oyun değil ki, resmen film, sinematiği doldurmuşlar, oyunu oynayamıyorsun." İşte bu tip yorumlar yapan birilerini görürseniz, bilin ki bu arkadaşlar oyunu oynamamışlardır. En başta oyunun zaten bir sinema filmi tadında hazırlandığı yapımcılar tarafından en başta açıklanmıştı ama oyunu alıp oynadığınızda ciddi miktarda oyun ve oynanış mekaniği bulabiliyorsunuz; hatta öyle ki oyunun en az %50 oranında

oynanış kısmından olduğunu söyleyebilirim. Evet, bol bol sinematik var, evet, oyun birçok yerde kısacık da olsa sinematiklerle bölünüyor ama bu oyuna "oyun değil, film" demek için cidden şuursuz olmak lazımlı. Yine bu eleştirileri yapanların Heavy Rain ve Beyond: Two Souls gibi yapımları "oyun" olarak değerlendirdiğini göz önüne alıncá hepten delirdim arkadaş! Her ikisinin de büyük bölümünde ekranada beliren tuşa basıp duruyorduk, karakteri yönetmekse çok küçük bir parçasıydı yapımların. The Order: 1886'hınsa en başta vuruş hissiyatı kuvvetli bir çalışma mekanığı mevcut. Bunları söyleken The Order: 1886 hayranı, savunucusu gibi gördüğümün farkındayım ama benim lafım bu bilinçsiz yorumları yapanlara. Yoksa oyunun diğer açılardan noksaları yok mu? Var ve bu da oyunun toplam değerini aşağıya çekiyor ama net olan bir şey var ki o da oyuna "sure" ve "sinematik" bahaneleriyle girişilemeyeceği. Oh, içimi döktüm, noktayı da koyuyorum. ■ www.gamerrocko.com





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Kraldan çok kralcı olmak

Bu başlık aslında her sektörde, her yapıya, her döneme ithaf edilebilecek bir söylem. Hayatta en çok karşıma çıkan ve eminim sizlerin de karşısına çıkan yapılardan biridir. Her ne kadar hemen herkesi olduğu gibi seven bir bünye olsam da özellikle emin olmadığı bir konu hakkında, gözünüzün içine baka baka kraldan çok kralcılık yapanlara pek tahammülüm yok, hatta sizi bir şey zannedip o an yanındaki bir başkasına "övgü" kisvesi altında kralcılık yapanlara uçan tekmeyle süzlürüm. Tabii ki bu yapının farklı açıları da söz konusu. Kraldan çok kralcılığın övdüğü değil de sövdüğü kişi de olmak mümkün. İşte oyun sektörü tam da bu noktada yeşeriyor güzel ülkemde. 2000'li yıllarda önce oyun dâhi oynamayan bir nesil, günümüzde "Siz kimsiniz?" ayağı çekiyor deneyimli yazarlar ve çizerlere. Tabii ki patlayan koca koca egolar, üstesinden gelinemeyen kıskançlıklar olacak ama burada herkesin el birliği edip bir mantık çatısı altında buluşması gerektiğini düşünüyorum.

Eski ülke ne internet, ne de online yayın vardı. Bir bilgiye ulaşmak için ilgili oyunu "gerçekten" oynamak gerekiydi, oyun çok doğru kelimeler seçilerek anlatılmaya çalışılırdı. Bugün oyun sektöründe yazı yazan bir kesim işte böyle bir dünyadan geliyor. "Remake'i yerine o oyunu döneminin şartlarında, teknolojisinde ve oyuncu algısında oynamış ve bugün piyasaya çıkan oyunları eleştiren, çok özel bir nesilden bahsediyorum. 3D'nin Dinozorlar dergisinin verdiği kırmızı - yeşil gözükle sayfalara bakıp şaşırıldığı bir nesilden... Ve evet, günümüz oyun piyasasında bu dönemden insanlar hala yazı yazıyor olmasa derdimiz daha da büyük olmuş, son iki - üç yıldır bunu görüyorum. Biliyorsunuz, ülkemde oyun sektörü giderek büyüyor, yüzlerce YouTuber, internet sitesi ve oyun sever sektör için ter döküyor ama şunu unutmamak lazım ki bu sektörün büyük

bir yüzdesi kraldan çok kralcı! Sektör olarak ileriye bir adım attıkça halen gelişmelerden rahatsız olan yüzbinlerce insan var ki bunu sadece ben değil, oyun dünyasına emek harcayan hemen herkes net bir şekilde görebiliyor. Hala bizlerin ürettiği ilim ve bilim konusunda şüphesi olan milyonlar var. Bizlerin dergide incelediği, üzerine saatler harcadığı, yetmezmiş gibi yapımcılarla bire bir ilişki kurduğu, farklı makaleler okuduğu ve bir sayfalık oyun yazısı için günlerini harcadığı nasıl da göz arı edilebiliyor, farkında misiniz? "Oyun oynayıp para kazanıyzınız, oh ne güzel hayat!" diyen zihniyetin getirisi işte bunlar; onlar bizim canlarımız, seviyoruz kendilerini. Peki, ülkemde sektörde yıllarını vermiş insanların yazlarına, "Sen bu puanı bu oyuna nasıl verirsin? Ben baktım, oyunun dünya ortalaması çok daha yüksek!" şeklinde ulu orta yerde yapılan kraldan çok kralcılıklarla ne demeli? Bu nasıl bir bakış açısı? Bu nasıl bir ahmaklık? Hala insanlar oyun sektörünün ne kadar büyük bir pazar olduğunu ve ne gibi paralar döndüğünü anlamadı ya da biz anlatmadık. Özellikle ABD ve Avrupa pazarında birçok firmanın parayı basıp ilgili firmadan istediği notu aldığı nasıl göremezsiniz? İşin daha da kötü yanı, ülke olarak dileğimiz oyun hakkında dileğimiz şekilde yazabilmek gibi eş benzeri görülmemiş bir özgürlüğe sahipken, bu durumu nasıl olumsuzca yorabiliyoruz? Neden hala yıllarını oyun eleştirmenliğine adamış insanların yazıları yerine "dünya ortalaması" temel alınıyor? Senin dilini konuşan, senin kültürüne sahip deneyimli bir insanın yazdığı yazı ile yabancı bir eleştirmenin yazısı gerçekten aynı olabilir mi? Merak ediyor ve sektörü halen ilgiyle izliyorum. Umarım bir gün bu ülkede ne kadar üst düzey oyun ve teknoloji eleştirmenleri olduğunu anlayan zihniyet, en azından anlamayan yüzdenin bir tık üzerine geçer. Unutmayın, kimse kimseyi sevmek zorunda değil ama yapılan işe saygı duymak zorunda!

■ twitter.com/ErtugrulSungu





tr.playstation.com/bloodborne



Bloodborne™

KORKULARINLA YÜZLES

Yalnız bir yolcu. Lanetli bir şehir. Dokunduğu her şeyi yutan ölümcül bir sırr. Korkunç bir hastalıkla harabeye dönmüş, issız ve çürümüş Yharnam şehrine adım at ve korkularınla yüzleş. Şehrin en karanlık gölgelerini didik didik ara, hayatı kalmak için silahlarını kullan, kanını donduracak sırları keşfet. Ancak bu şekilde kendini kurtarabilirsin.

TÜRKÇE
ALTYAZILI

Mart 2015'te Satışta

PS4™



MART
SAYISI
BAYİLERDE



50 POSTER 200 STICKER



PCNET'İN MART SAYISI BAYİLERDE!



Sıkıntısız download

En iyi bedava ve reklamsız
BitTorrent istemcilerini seçtiğin



Hangi tablet?

Yeni bir tablet alırken
dikkat etmeniz gerekenler

Görev listeleri

İşlerinizi bilgisayar ve telefon
üzerinde tutan en iyi servisler

PC net

Teknolojiyi seviyoruz Mart 2015 Yıl 18 Sayı 210 Fiyat 7,90 TL

NASIL YAPILIR?

**17 YENİ PROJE
ADIM ADIM 30 SAYFA**

- ✓ KAYIP FOTOĞRAFLARI KURTARIN
- ✓ PROXY VE VPN KULLANMAYI ÖĞRENİN
- ✓ DOSYALARINIZI GÖRÜNMEZ YAPIN

KENDİ DERGİNİ YAP

Kendi tasarımlarınızı yapabileceğiniz en iyi bedava
masaüstü yayincılık uygulamalarını inceledik.

DÜNYANIN EN İYİ TELEFONLARI

Telefon üreticilerinin tümü
cebinize layık, en iyi akıllı
telefonu üretmek için
yarışıyor. Peki başarıya
ulaşanlar hangileri?
En iyi 10 akıllı telefonu seçtiğim.

KAYIT DEFTERİNİ
HACKLEYİN

Kayıt defteriyle oynarak Windows'un gizli
ayarlarını değiştirin, PC'nizi hızlandırın.



GERİ
DÖNÜŞÜM

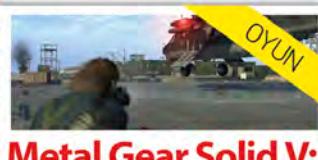
Eski telefon ve
tabletlerinizi çöpe atmayın.
Onları yapabileceğiniz
şeyleri inceledik...



SINIRLARI ZORLAYIN

**HEPSİ İÇİN BİR
BİLGİSAYAR YETER**

MÜZİK YAP, DİL ÖĞREN, UZAYLI
ARA, EVİNİ DEKORE ET, POSTER
BAS, ENİGMA KODUNU KIR,
YENİ MÜZİKLERİ KEŞFET



OYUN
**Metal Gear Solid V:
Ground Zeroes**

Snake geri döndü. Savaş başlasın.



2015/3 / 112448

(KTC: 9,75 TL)

45

ISSN 1190

4772

00

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