

#219 Türkiye'nin en iyi oyun dergisi

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

LIVE

BATTLEFIELD™

HARDLINE

Gittik. Oynadık. Yendik.

CHIP

20 YIL ÖNCE!

Ne internet vardı ne de mobil cihazlar...
Optik medyalar da yoktu, 3D televizyonlar da!

Hepsinin doğumuna tanıklık ettik,
Teknolojiyi bizimle öğrenin istedik!

Bugün,

CHIP 20 YAŞINDA!

Nisan ayında 20. yılımızı müthiş hediyeyle
yine bize yakışacak sıra dışı bir şekilde kutlayacağız!

TÜM CHIP KADROSU "CANLI YAYINDA" TÜRKİYE'NİN
20 YILLIK TEKNOLOJİ GEÇMİŞİNİ DEĞERLENDİRECEK,

SORULARI BİLEN CHIP OKURLARI
**TELEVİZYONDAN, TABLET VE TELEFONLARA
MÜTHİŞ HEDİYELERİ KUCAKLAYACAK!**



DETAYLAR CHIP NİSAN SAYISINDA

Bu yayın kaçmaz, bizden söylemesi!



Tartışılan Oyunlar Serisinde bu ay: Battlefield Hardline

Adı ne olursa olsun bir serinin sürekliliğini sağlamak zordur, çünkü geliştirici firma yılda en az bir defa yeni bir şey koymak zorundadır ortaya. Bu sanıldığı kadar kolay bir iş değildir çünkü özellikle popüler bir başlıkta yeniliğe gitmek zor, daha öneMLİSİ riskli bir işdir. Haliyle popüler başlıklar, diğer başıklara göre eleştiriye daha fazla maruz kalır. Battlefield'in başına gelen de tam olarak bu.

Battlefield, uzun süredir Call of Duty ile çatışma halinde. Açıkçası bu çatışmada Battlefield'in bir adım önde olduğunu düşünüyorum. Özellikle de multiplayer bölümyle... Ne var ki Call of Duty gibi, Battlefield da bir yeniliğe gereksinim duyuyor. Daha doğrusu "duyuyordu"... Hardline bu amaçla piyasaya sürüldü. Oyun tamamen şehir çatışmasına odaklıyor ve polisle suçluları karşı karşıya getiriyor. Bu 'Battlefield' markasına ne katacak; hep beraber göreceğiz. Emre'nin bu konuda söyleyeceği çok fazla şey var, çünkü kendisi Londralar'a kadar gidip, LEVEL'a özel Battlefield Hardline etkinliğine katıldı; müthiş bilgilerle ve sağlam bir röportajla geri döndü.

Bunların dışında LEVEL, bildiğiniz gibi... Unutmadan: LEVEL Online'da ve yan birimlerinde büyük bir değişikliğe gidiyoruz. Bizi takip etmeye devam edin. :)

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni

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



"David Braben ve Chris Roberts'in kickstarter sayesinde yolunu bulduğu bir dünyada, hangi küskün gelişiriciden, nasıl bir proje görmek isterdik acaba?"



Fırat

@whiskeyinthejar

Carmack'tan bir hamle bekliyorum ben.



Cem

@cemsanci

S.T.A.L.K.E.R.'ı yapan ekib, maddi anlaşmazlıklar yüzünden dağılmıştı. Elalem Kickstarter'da sabah kahvaltısında cevizli salata yapmak için bile binlerce dolar fon topluyor. S.T.A.L.K.E.R 2 niçin bir türlü yapılamıyor? Ayrıca Bethesda'nın da konsol üreticilerine nanık çekip, tamamen PC için yeni bir Elder Scrolls ve Fallout için topluluk fonlamasına başvurması çok süper bir olay olurdu.



Tuna

@apeiron

Soru o kadar zor geldi ki resmen üç gün düşündüm. Cevabımı veriyorum şimdi de. Ben dilerdim ki dünyada barış olsa, kimse ölmese... (Cevap veremedi.)



Ertekin

@ertekinbayindir

Eskilerden System 3 diye bir firma var. Şöyledir bir bakındım, 1982'de Mark Cale tarafından kurulmuş. Commodore 64 zamanından 3 önemli başlık, Myth: History in the Making, The Last Ninja 1-2-3 ve Vendetta, bu firmanın yaptığı oyular. Firmanın veya bu oyuların tekrar hayatı dönmesi için bizzat bağış kampanyası başlatabilirim.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

İşte beklediğim sorular bunlar! 1985 yılında Westwood Studios'u kuran ve Command & Conquer gibi efsane bir serinin temelleri atan Brett Sperry ve Louis Castle'in yeniden aramiza dönümlerini istiyorum! Louis abi bir şeyler yapıyor yine ama hedefim Brett! Yeter artık Brett! Kendine gel! Oyun yap oyun! Alovvvv!



Ayça

@ayczamana

Yılların Simcity'si telefon oldu EA yüzünden. EA'ın bünyesine katıp sonrasında kapattığı tüm stüdyolardaki insanlar muhteşem şeyler yapısınlar istiyorum. Çok mu şey istiyorum?

LEVEL

#219 - Nisan 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

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 Sungü ertugrul@level.com.tr

İpek Atcan ipek@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan 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 Kırılmioğlu

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: Yusat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FIPP üyesidir.

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

NİSAN 2015 SAYI 4 FİYATI: ₺5.50



NİSAN
SAYISI
BAYİLERDE

/bluejeanmagazine bluejeanmagazine
/bluejeanmagazine
/bluejeanmagazine
/bluejeanmagazine
/bluejeanmagazine

50 POSTER
200 STICKER



DB

BU AY NE OYNADIK?



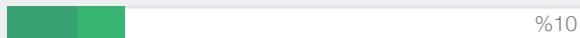
Ertekin Bayındır

Bu ay sağolsun, Resident Evil Revelations 2 beni yeterince doyurdu. Valiant Hearts tekrar bitti mesela. CounterSpy da tam sardı derken uyuz etti, bıraktım.

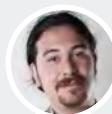
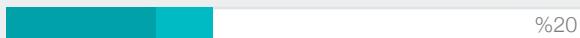
Resident Evil Revelations 2



CounterSpy



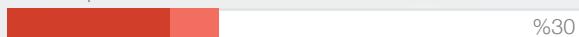
Valiant Hearts



Ertuğrul Süngü

WoW ile olan ilişkim bu ay büyük ölçüde azaldı. Bu duruma en büyük sebep şüphesiz Mordheim ve Deathtrap oldu. Fakat WoW'un yeni yaması ile işler yeniden eskiye dönebilir!

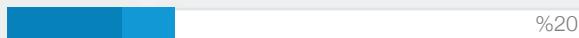
Deathtrap



Mordheim - City Of The Damned



World of Warcraft: Warlords of Draenor



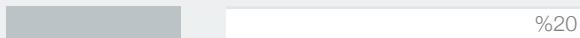
Kürsat Zaman

War Thunder bu aralar istedigimden fazla zamanımı almaya başladı, ne yapalım, bu kadar muhteşem olmasaymış.

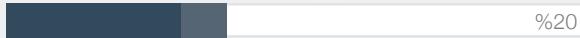
War Thunder



Amnesia - The Dark Descent



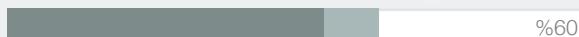
Ride



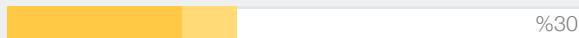
Tuna Şentuna

Buuu HotS denen oyun var ya... İşte o hayatimdandan çıkmadıkça bu listede başka bir oyun görmeyi beklemeyin. Saygılar, müdürüyet!

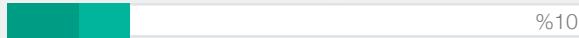
Heroes of the Storm



Bloodborne



Devil May Cry: Definitive Edition



PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!

 Web tarayıcı testi
Internet Explorer, Chrome,
Firefox, Opera... En iyisi hangisi?

 Apple Watch
Apple'in akıllı saatı
bileklerimizi süsleyecek

Müzik servisleri
Spotify ve Deezer'i kıyasladık,
en iyi özelliklerini anlattık

PC net

Teknolojiyi seviyoruz Nisan 2015 · Yıl 18 · Sayı 211 · Fiyat 7,90 TL

NASIL YAPILIR?

**13 YENİ PROJE
ADIM ADIM 33 SAYFA**

- ✓ SKYPE GÖRÜŞMELERİNİ KAYDEDİN
- ✓ PARALI YAZILIMLARI BEDAVA İNDİRİN
- ✓ HARİTALARDA HER ŞEYİ BULUN

ŞİFRELİ USB BELLEK
Verilerinizi güvenle cebinizde taşımak için USB flaş belleğinizi ve harici diskinizi bedavaşa şifreleyin

ANDROID, İPHONE VE İPAD İÇİN



MUHTEŞEM OYUN

MASAÜSTÜŞÜART DEĞİL
**DİZÜSTÜNDE
VERİMLİLİK**

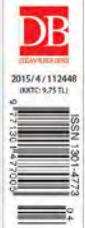


DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLarda
SAATLERCE VERİMLİ ÇALIŞMAK
ZOR. DAHA RAHAT ETMENİN 6
YOLUNU AÇILIYORUZ.

DOSYA

Kablosuz tehlike
Halka açık Wi-Fi ağlarında her şeyiniz
çalınabilir. Bu yazıyı okumadan
kablosuz ağlara bağlanmayın!

2015/4/11248
(KTC: 9,75 TL)



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



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

İLK BAKIŞ

- 28 Mad Max
- 30 Victor Vran (Test)
- 31 Mordheim (Test)
- 32 Wreckfest (Test)

34 Astronot

37 Mobil



DOSYA KONUSU

- 42 No Man's Sky
- 52 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 56 Battlefield Hardline
- 64 Resident Evil Revelations 2
- 66 Cities: Skylines
- 68 Zombie Army Trilogy
- 70 DmC:Devil May Cry - Definitive Edition
- 72 Bloodborne
- 78 Etherium
- 80 RIDE
- 81 Final Fantasy Type-0 HD
- 82 Helldivers
- 84 Sunless Sea
- 85 White Night
- 86 Ori and the Blind Forest
- 87 Sid Meier's Starships
- 88 Homeworld Remastered
- 89 Tormentum: Dark Sorrow
- 91 Deathtrap
- 92 Assassin's Creed Rogue PC
- 93 Hotline Miami 2: Wrong Number
- 94 PeriAreion
- 95 Shelter 2



96 Anarşist

- 99 Donanım
- 106 Market
- 108 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 220

DVD



DEMO

Edge of Eternity
Eron
Seventeen Uncles: A Pug's Life



VIDEO

Batman: Arkham Knight
Bloodborne
Carmageddon: Reincarnation
DmC Devil May Cry: Definitive Edition
Final Fantasy Type-0 HD
Final Fantasy XV
Gigantic
LEGO Jurassic World
Lords of the Fallen
Middle-Earth: Shadow of Mordor
Mortal Kombat X
Overwatch
Project CARS
Redout
Street Fighter V
Supernova
The Witcher 3: Wild Hunt
Unreal Engine 4
Wolfenstein: The Old Blood
Worlds of Magic



EKSTRA

Bloodborne (Wallpaper Paketi)
DmC Devil May Cry (Wallpaper Paketi)
Dreadnought (Wallpaper Paketi)
Final Fantasy Type-0 HD (Wallpaper Paketi)

POSTAKUTUSU

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

İLK KONSOL VE SORULAR

Merhaba Tuna Abi. Nasılsınız, iyi misiniz? Ben çok iyiyim. Sorular için düz ilerleyin, yeşil kapının bulunduğu odada sorularım var. **Kapı odanın içinde mi? Öyleyse her odayı açıp kapayı mı bulmaya çalışacağım önce?**

Sorular ve yeşil kapının ilişkisi nedir? Bunlar da benim sorularım; üstelik kapı kapı da aratmıyorum bak! (Hoş geldin.)

1. Haziran ayında oyun konsolu alacağım, kararsız kaldım. Daha önce konsol almadım ve PS kafelerde de fazla takılmadım. Herkes konsolları futbol için kullanıyor (PS kafelerde); futbolu sevmediğim için ben hiç oynamadım. Xbox One mı almalıyım, PS4 mü?

Futbol sevmediğin için sana bir adet Wii U öneriyorum. (Beklemediğin yerden geldi, itiraf et.) Bence PS4 almalısın. Futbol oynamak zorunda da değilsin. Bir ton güzel oyun var...

2. Odamda klima olmadığı için sürekli taşıyacağım. (Yazları acayıp sıcak.) Bunun makineye zararı olur mu?

PS4'ü taşıyacaksın, değil mi? Yoksa başka bir makineden, misal ev tipi bir nükleer santralden bahsediyorsak onu taşımamı pek önermem. PS4'se konu, onu istedigin yere taşıyabilirsin.

3. Önceki sayılarda Mersin'e küresel isınıma demetiñiz. Ama siz karla mücadele ederken ben kısa kolluya dolaştım ve bir haftadır acısını çekiyorum.

Mersin'e küresel isınma demedim, küresel isınmanın etkilerini... Sen de haklısan aslında, öyle demiş sayılırım evet.

Kısa kolluya burada daha hiç dolaşıla-mıyor ama yakındır.

4. Önerdiğiniz konsolda efsane dedığınız oyunları da yazarsanız sevinirim.

Onlar için Market bölümümüze baktığın gibi cevapları bir bir bulacaksın.

5. İ harfleri ve yazım hataları için kusura bakmayın.

O "i" harfleri beni çileden çıkarttı, bir daha "i" harfi yerine "ı" ile gelen hiçbir e-postayı yayımlamamaya ant içtim! Görüşürüz Bugra. (Ben de "g"yi çaldım!) Saygı ve sevgilerimle, Buğra GÜRSOY

YAYIMLARSANIZ ÇOK SEVİNİRİM!

Öncelikle herkese selamlar. İçim Şefik Abi'ye özel olarak selam veremediğim için buruk; sanırım ayrılmış. Yine de Tuna Abi ve diğer herkese merhaba diyorum. (İğrenç bir giriş oldu kusura bakmayın.)

Sefik gitti evet. Kendisini artık kanalından, oradan buradan takip edersiniz. Bir veda etseydi iyi olurdu ama olmadı, olamadı...

1. Tuna Abi Assassin's Creed'in bu haline olur? Ben seriyi cidden seviyordum; Ubisoft toparlayabilir mi yoksa daha mı kötü yapar?

Valla Unity faciasından sonra Victory'de umarım doğru düzgün bir iş çıkartırlar.

Yoksa 1 puanı veririm, hiç acımadam!

2. Thief büyük bekleniler içerisinde çıkan bir oyundu ama o kasvetli havası içinde kaldı, sevilmedi. Sence bir tane daha çıkartırlar mı?

Thief kasvetli havasından değil, kötü oynanışından kaybetti. Çok daha iyi olabilirdi oysa ki... Yenisi çıkmaz kolayına.

3. Bu pek bir soru değil ama zombi temali

oyun/dizi yapmayı, dünyayı zombiler basına mı bırakmayı planlıyorlar acaba?

Valla çok iyi dedin.

Bir noktada konunun bayması gerekiyordu ama o noktaya halen ulaşamadık sanırım.

Ne zombi sevgisiymiş arkadaş...

4. Call of Duty yeni bir oyun duyurusu yapmadı bildiğim kadarıyla. Bu, yapılması daha uzun süren, güzel bir oyunun alarmı olabilir mi abi?

Çıkmasın artık Call of Duty. Bitsin, gitsin. İyice bizim hükümete döndü; yillardır ortalıktalar!

5. Wolf Among Us incelemelerini yapımlarken oyunu bilmiyordum; genel olarak beğenmiş miydiniz? Season 2 hakkında bir haber var mı?

Genel olarak beğenildi o oyun. İkinci sezondan benim haberim yok.

Yayınlarınız gerçekten çok sevinir, 1886 kere zıplıyorum. Kendinize iyi bakın.

The Order'a göndermeler falan... Biz de sana selam ediyoruz, görüşmek dileğiyle...

Kaan Mert KOÇ

BİLMİYORUM...

Merhaba Tuna Abi. Bu size ikinci yazışım, yine geçen sene bu zamanlar yazmıştım. Şu anda tekrar kendimi güncellemem gerektiğini düşünerek bu mektubu yazıyorum ve sorulara geçiyorum.

Her sene yeni bir mektup. Güzel, geç bakalım madem; neler sormuşsun bir bakalım...

EĞİTİM ÇOCUKLUKTA BAŞLAR

"Merhabalar,

Tek sorum: Dergiyi aldığında okuduğum ilk bölüm Big Boss'u. Bu ayki sayıda yoktu. Artık olmayacağı mı?

Tek ricam: Bizde eğitim çocuklukta başlar. Aldığımız dergiyi, ben, büyük kızım, oğlum okuduktan sonra küçük kızım da resimlerine bakıyor. Oyun oynamaya şimdiden alıştırıyoruz. Ricam ekteki fotoğrafı yayınlayabilir misiniz? Mart ayında doğum günü olan oğluma kendi fotoğrafı olan dergiyi hediye etmek istiyorum. Umarım gerçekleşir." demiş Serdar arkadaşımız, biz de az bir gecikmeyle dileğini gerçekleştiriyoruz.

Big Boss da tatilde, bir gün geri dönebilir, hiç belli olmaz...

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



1. Ben 2013 sonu bir laptop aldım. Acer Aspire v3 772g ismi. Özellikleri Intel Core i7 4702mq 2.2 GHZ turbo ile 3.2 GHZ, GTX 760m ekran kartı, 32 GB DDR3 L Ram. Sizce bu bilgisayarla GTA V'i hangi ayarlarda ortalama 40-45 FPS arası oynarım?
Çift bilinmeyen denklem gibi soru sormuşsun
Deniz. Kendimi benc-hmark test makinesi gibi hissettim. Dur, hesaplı-yorum. (insan olduğum için 18 yıl sonra cevap verebileceğim ancak.)

2. Seneye liseye geçeceğim. Bu sene sağlam bir çalışmadan sonra tabii ki de tekrar bilgisayar oynamaya başlayacağım. Aklımdan Oculus Rift dk2 almak geçiyor ama Valve ile HTC de yeni bir VR çıkartı-yormuş. Burada siz devreye giriyorsunuz. Ben bunlardan birini almalı mıyım, buna değer mi? Alacaksam hangisini almalyım?
VR aletlerini ben de sabırsızlıkla bekliyorum. Lakin bence hiçbirinin ön versyonlarını almaya gerek yok. Hele şöyle mağazalarda bir satılmaya başlansın.

3. Ben özellikle Mount&Blade 2: Bannerlord oyununu yakından takip ediyorum. Siz bu oyun hakkında ne düşünüyorsunuz?
Dergide o oyunla ilgilenen bir kişi bile olmadığından mütevelli...
4. Bu sorum kısa: Titanfall mu, Call of Duty Advanced Warfare mı?
Zor sordun... Sanırım Advanced Warfare diyeceğim...

5. Laptopuma bir SSD taktirmayı planlıyorum. Windows'u onunla boot etmek istiyorum çünkü bilgisayarın içinde çok oyun ve program olduğu için sabit diskin performansı yetmiyor. Bir de içine bir tane GTA V tarzı bir oyun kuracağım. Sizce 120GB yeter mi yoksa 250GB'a mı çıkmalıymış?

Sana altın kuralı söyleyeyim:
Ne kadar geniş kapsite, o kadar büyük mutluluk...

Eğer yayımlarsınız çok sevinirim, yayımlamazsanız mektubunu keserim :D. İyi çalışmalar...

O makası yerine bırakmanın vakti geldi artık
Deniz. Her şey yoluna girdi. Sakın ol, derin bir nefes al ve yavaşça yesil kapının bulunduğu odaya doğru ilerle...
Deniz ARSLAN

MINECRAFT'IMA DOKUNMA!

Merhaba sevgili LEVEL ailesi ve ahalisi, ilk defa yazdığım için tedirginliğim var; kusurum varsa af ola. Sorularımıza geçiyorum.
Biz engizisyon mahkemesi değiliz Miraç, rahat olabilirsin. Neden üstüne rahat bir şeyle giy- Pardon, konu karıştı.

1. Yama ile yenilenen Assassin's Creed Unity hakkında düşünceleriniz değişti mi? Daha iyi bir oyun olduğu söylenebilir mi?
O oyunu baştan aşağı değiştirmek lazım bana sorarsan. Fransa falan diye sevmeye çalıştık ama yetmedi...
2. Sizce Far Cry 4 mü, yoksa 3 mü daha iyi

bir hikaye ve oynanışa sahip?

Kesinlikle üçüncü oyun! Dördüncü oyun bildiğin kopya. Yarısına gelip de oyundan sıkılmayan var mı acaba...

3. Sizce Ubisoft'un çıktırdığı en iyi oyun hangisi?

Rayman serisi bana sorarsan.

4. GTA 5'in çıkış tarihi atıldırdı. Sizce bunun sebebi nedir? Beklediğimize delegecek midir?

Valla ben bir çeşit pazarlama stratejisi olduğunu düşünüyorum. Ya da feci yadırlar, o tatil senin, bu tatil benim gezip durdular, oyun da geciktikçe gecidi.

5. Minecraft şiddet içeriği için ülkemizde yasaklandı. Peki bizler alternatif olarak hangi oyunları oynayabiliyoruz?

Hah, iyi sordun. Minecraft çok şiddet içeriği için herkese GTA V'te tank kaçırıp herkesi öldürmelerini, Outlast'te korkudan travma geçirmelerini, Call of Duty'de insanları kafalarından vurmanın



püf noktalarını öğrenmelerini öneriyorum. Nihayetinde bunları hepsi Minecraft'ten çok daha "masum" oyunlar...

Sorularım bu kadardı. Yanıtlaşanız sevinirim. Başlangıçta da dediğim gibi ilk yazım; hatta tam veya kusurum varsa affola. İyi yarınlar...

İnsan hatalarıyla vardır Miraç, kendini bu kadar germe. Neden üstümüze rahat bir şey! - Hayda! Görüşürüz Miraç, kendine iyi bak.

Miraç Kaan ÖZER

SENEDE BİR GÜN

Selam Tuna Abi. Her sene dediğim gibi, "Beni hatırladınız mı"? Nasilsınız? Umarım iyisinizdir. Her sene yazıyorum size böyle, Nisan ayında愧küğü doğum günü ve yazmaya da devam edeceğim. Elinizde büyüğüm valla... Dergiyi ilk aldığında 7. sınıfı gidiyordum şimdi ise 11. sınıfım, YGS - LYS öğrencisi oldum. Her şey değişti, bir tek bu dergiye olan sevdam değişmedi. Neyse sorulara geçeyim ben.

Mesela başka neler değişti bu dört senede? Çünkü benim o yaşılarımda maşallah hiçbir şey değişmiyordu hayatımda. Ha, desen ki liseden üniversiteye doğru bir geçiş hallerindeyim, o zaman eyvallah. Ama şimdî ne değişti yani? (Gereksiz çıkışlarımla ünlü olduğumu biliyor muydun?)

1. Abi The Last Of Us'ı bekliyor musun? Yapımcılar PS4'e 2. Bir oyun yapmaya caklärını açıklamışlardı ama sence fikirleri değişim mi?

Ben pek olası görmüyorum o işi. Olsa da iyi olacağını sanmıyorum.

2. The Order: 1886'ya IGN 6.5 vermiş. Açıkçası benim beklentimin çok altında bir puan, ben en az 9.5 falan bekliyordum. Sana göre nasıl olmuş oyun?

Dergide birçok oyun inceliyorum, herkes biliyor bunu. Bana incelediğim bir oyunla ilgili ne düşündüğüm sorulunca da biraz afallıyorum ne yalan söyleyeyim. Sanırım herkes, her ay alımı bizim dergiyi. Bunda bir problem yok ama eğer dergiyi alıp da incelemeyi okumuyorsanız olmaz! (Gerildim; tüm sinirim de sana čikiyor Alperen! Doğum günün diye sanırım... (Kıskandım.) The Order muhteşem bir görselliğe sahip, oynanışı ve senaryosu hiçbir şeye benzemeyen bir oyun, o kadar...

3. Battlefield: Hardline bence iyi bir oyun olmayacak. Gerçekten CoD serisi ve Battlefield serilerinin suyu çıktı. Amaçları para kazanmaktan başka bir şey değil, sürekli aynı şeyler yapıyorlar.

Lafi ağzından aldın Alperen. Aynısını diyecektim. Bak mesela bu ay Hardline'ı Emre inceledi, bir dakika bile üzülmembed. Oyunu başka şekilde temin edip oynayacağımı da sanmıyorum.

4. Abi yeni bir telefon alacağım da şu an S4 kullanıyorum. iPhone dışında bir telefon önerebilir misiniz? Çünkü iPhone gerçekten çok kompleks bir telefon, sevmiyorum, bir kere kullandım bir daha da kullanmam. **Geçen gün Galaxy Edge'i biraz kurcaladım, çok beğendim. Sonra oradaki genç arkadaş bana 2800 TL dedi, 2800 milisaniyede oradan uzaklaştım. (Yine yavaş gitmişim.) Paran varsa onu al.**

5. Bu ise son sorum: Aslında sorudan çok sohbet amaçlı. Dan Brown okur musun abi? Eğer okumuyorsan gerçekten öneririm. Senin de bana önerebileceğin Dan Brown tarzı yazar var mı?

Okumaz mıymış... Da Vinci Şifresi'ni askerdeyken okumuştum ve toplamda 2 gün bile sürmemiştir. Aynı şekilde Cehennem'i de elimden bırakmadan bitirdim, onu da çok beğendim. Özellikle sonu çok iyidi bana sorarsan. Dan Brown tarzı kitap çok bilmiyorum ama Stephen King'ler, Dean Koontz'lar seni mutlu edebilir.

Hepsi bu kadardı Tuna Abi. Her sene olduğu gibi lütfen geleneği bozma abi düzenli doğum günü hediyesi oluyor bu bana senden. Gelecek sene tekrar görüşmek üzere, bütün LEVEL ahalisi olarak kendinize iyi bakın. Mutlu ve oyun dolu günler diliyorum. **Doğum gününü kutluyoruz biz de bir kez daha, nice yașlar!**

Alperen ÖZCAN

LOCK AND PLAY

Selamlar Tuna Abi nasilsın? Nasıl gidiyor? (Kimse hal hatır sormuyordu galiba.) Yanılıyorsam altı ay önce yazmıştım buraya, ben de boş vakit bulunca tekrar yazayımdı dedim...

Hakikaten beni pek soran yok Ömer. Burada yapayalnız ölüp gideceğim, kimsenin haberi olmayacak... (Duygu sömürüsü yapayım biraz.)

1. Tuna Abi Youtube'da herkese hitap etmek ve bolca takipçi toplamak için bana birkaç öneri verir misin?

Yapılmayı yapman lazımdır. Bunun ne

olacağını da bilemedim tabii, o taraflara çok kafam ermiyor henüz.

2. Tuna Abi yeni bir The Elder Scrolls oyununu ne zaman görebiliriz? Adam akilli bir RPG görmeyeli uzun zaman oldu sanırım. Gerçi hepimiz şimdi Witcher'i bekliyoruz ama...

Bak Witcher dedin, bence The Elder Scrolls'u hiç konuşmamalım şimdî. Hele bir The Witcher 3 gelsin, onu oynayıp bitirelim, sonra bu konuyu düşünürüz.

3. Tuna Abi bir sayıda sanırım Şefik Abi'nin animesi olsa da izlesek demissin. Ben de güzel anime çiziyorum aslında. Bak ne diyeceğim, bana senin ve Şefik Abi'nin birkaç vesikalığını yolla, ben de sizin birkaç animeniz üzerinde çalışıyım.

Anime çizdiğine emin misin? Manga çiziyor olma sakın... (Bayağı renkli-hareketli anime çiziyormuşsun meğer!) Şefik artık dergide olmadığı için onu bu işe katamayabiliriz ama benimkini istiyorsan hemen yollayım. Güzel çizemezsen bozuşuruz ama...

4. Tuna abi internetten ve dergilerden çok bakındım ama şu soruma bir cevap almadım: No Man's Sky sadece online bir oyun mu olacak yoksa içerisinde bir senaryo da barındıracak mı?

Evet, online oynanacak. Belirli bir senaryosu olmayacağı. Görevleri takip edip evreni keşfetmeye çalışacağız.

5. Tuna Abi yazılarını çok seviyoruz. (Herkes adına konuştu.) Kimse kırılmasın ama... Bazı biriler... Yeni birileri hani... Senin gibi iyi yazamıyorlar. Oyunculara yönelik bir dergi olduğunu, yazarken de sizin de yetişkin bir kenara bırakmanız öneririm. (Her şey derginin sağlığı için.) Niye köşe yazılarını bırakın diye de bir soru sorsam?

Ooo, birilerine gizli-kapaklı laf gitti. Gerçekten kimi kastettiğini anlamadım ama onlar burayı okuyorsa belki üstlerine alınmışlardır. Köşe yazılarını da bırakıktır çünkü yeterince iyi ve etkili yazılar yazamadığımı fark ettim artık, ben de yeter dedim.

6. Şu zamanlarda çok fazla konsol çekişmesi görüyorum. PlayStation sürekli bünyesine özel oyun katip duruyor. Xbox'ında bundan geri kalmadığını görüyorum. Şimdi de Windows için birçok Xbox içeriği gelmiş. Sürekli olarak Windows, Xbox oyunlarını gözümüze sokup duruyor. Uzun lafin kısası ortada bir düzen yok! Onlarca kullanıcı hesabı, o kadar oyuncu harap oluyor o uçsuz bucaksız piyasada. Ne olurdu sanki Microsoft bir PlayStation desetiyle verseydi Windows'a, Origin ile Steam birleşselerdi, fiyatlar da düşseydi? İnsanlar çok paranın değil de helal paranın peşine düşseydi! (Patlama yaşıyorum şu an.) Biz de güzel güzel oyumuzu oynasaydık...



(Az harçlık alan ergen edasıyla yazdım.)
İçindeki komünist pörtledi, ben sana söyleyeyim. O dediklerin hiçbir zaman olamayacak maalesef; sen çok para kazanmaya bak en güzeli...
 Sanırım çok fazla yazdım ama olsun... Yazmak iyidir. Tekrardan herkese selamlarımı ileterek hoşça kalın diyorum.
Uzun yazı iyidir, biz severiz. Görüşmek üzere Ömer, altı ay sonra iple çekiyoruz.
 Ömer TOKYAY

ÇÖZÜM DİĞER GEZEGENLERDE

Selam sana soruların Sensei'si Tuna Abi. Hazır vakit buldum, hemen birkaç soru sorayım...

Güzel bir hitap. Sevdim seni Berke, geç bakalım en rahat köşemize...
 1. Interstellar'ı nam-i diğer Yıldızlararası'nı nasıl buldunuz? Yakın zamanda ben bu kadar güzel işlenmiş bir film daha izlememiştim, sizin düşünceleriniz nedir? Ayrıca Leonardo Di Caprio yine Oscar alamadı... Interstellar bence çok iyi bir filmdi.

Zaten adam gibi bilim-kurgu filmi az görüyoruz, Interstellar'a da laf ettirmem artık! Leo canım ya... Olsun, bir gün muvaffak olacak, inanıyorum.

2. PS3 için yeni bir oyun almak istiyorum güçlü senaryolu; nasıl bir oyun önerirsiniz?

The Last of Us'ı oynamamışsındır diye önereyim dedim. Oldu mu acaba...

3. The Order PS3'e çıkar mı, ihtimali var mı azıcık da olsa? Ya da benzer atmosferde oyun var mı; bari onu oynayalım...

O iş mümkün değil. Benzer atmosferde de Bioshock olabilir gibi geldi, Steam-punk esanslı.

4. Bence şu ana kadar konsollara çıkmış en iyi yarış oyunu Gran Turismo'dur. Forza, NFS yanında açık kalır. Acaba PS4 için geliştirilir mi?

PS4'e bir Gran Turismo gelecektir ama bana sorsan mesela GT sever misin diye, bayağı olumsuz bir yanıt alırsın.

5. Emre Abi vardi bir ara... "Emre n'aber?" Ne oldu ona? Askerde diye duydum daha gelmedi mi ya? **Emre gitti, gelemedi.**

Sanırım çok sevdi oraları. Bir bakmışsin paşa oluyor! (Beni beğenmediniz galiba? -Burcu)

6. Sorularım bunlar gibiydi. Şu an gidip YGS'ye çalışmam lazımdır zira 6 gün kaldı ama çalışmayıp oyun oynayacağım. Kendinize iyi bakın. Bu arada Lvl 218 olmuşuz, vay be...

Aferin, çalışma böyle. Hoş mu bu yaptığı Berke? Annene, babana söyleyeyim şimdü detektiflik yapıp? Nasıl geçti sınav? Neyse, gelecek yıl söylersin artık... Haydi kendine iyi bak.

Berke UÇKUN

BOYOZ

Bu posta, bir anda gelen, "Ben niye posta atmayayım?" dürtüsüyle yazılmıştır, bilginiye efendim.

Herkese de böyle mi oluyor dersin Miray? Ben de lisedeyken bu şekilde birkaç dergiye mektup atmıştım. Fakat benimki tamamıyla derste sıkılıp kağıda soru karalayarak olmuştu. O dönemde e-posta yoktu, buna ne diyorsun? Bayağı kağıda yazıp postaneden mektup atıyordu. Bildiğin dedeyim!

1. Oyun içi seslendirmelerini beğendiğiniz üç oyunu soracaktım.

Crysis güzeldi.

Killzone'u sevmiştüm. Üçüncüyü bulamadım...

2. Sizce Türkçe seslendirmeler mi daha iyi yoksa İngilizce seslendirme sektörü bu işte bizden daha mı önde?

İyi bir Türkçe seslendirme oyunu gerçekten farklı yapabiliyor ama şahsim adına konuşacak olursam, ben İngilizce'ye o kadar çok alışmışım ki istemeden yine de bir süre olayı yadırgıyorum.

3. Assassin's Creed için yapılmış soundtrack'lerden en beğendiğiniz hangisi?

Benim favorim Ezio's Family.

Benimki kesinlikle ve kesinlikle Woodkid'in Iron şarkısı. AC Revelations'a müthiş bir sempati duymama yol açmıştı o şarkısı ve şarkının bulunduğu fragman...

4. En beğendiğiniz Call of Duty oyunu? Modern Warfare çok iyidi, öyle böyle değil. Resmen bir çagi başlattı. Black Ops da hiç fena değildi.

Izmir'e yolunuz düşerse haberimiz olsun. Buradan LEVEL okuyucuları olarak hepini beklediğimi belirtiyim. Ayrıca buradaki "boyoz" ayrı bir güzeldir. Eğer sorularım yayımlanırsa buradan Eren'e de selamlar zira Mart sayısını okurken bana eşlik etti. :) İzmir'e bir gün geleceğim ama kim bilir ne zaman... Önce ziyaret etmem gereken başka ülkeler var da... (Havam batsın.) Görüşürüz Miray, Eren'e bizden de selamlar.

Miray ÇELİK

BEKLЕНMEDİK MEKTUP

Merhaba Tuna Abi! Nasılsınız, iyi misiniz? Ben çok iyiyim. Zırba, bomba gibiyim. Şu anda Hots oynamamam gerektiğini düşünerek bu mektubu yazıyorum (Questleri bıraktım sana yazıyorum bakın o

derece) ve sorularıma geçiyorum.

Aaa Burcu! Bunu beklemiyordum... Ben iyiyim. Bana bu mektubu atmandaki sebep acaba yine Posta kısmında eksik kalması mı? Ne dersin? Yoksa işten kaytarmak mı istedin? Kaytarsan ne olacak, dergiyi yine yapacak olan sensin. (Meğer iteleye itelye Emre'ye bırakmaya çalışıyorummuşsun 3 ayı!)

1. Heroes of the Storm'u çok sevdığınız bariz. Peki Hero League'de nasılsınız? Oyna şimdije kadar hiç para harcadınız mı? (Ben stimpack aldım. Bayağı işe yarıyor.)

Çok sevmekten öte pis bir bağımlılık yaptı. Niye öyle oldu Burcu? Hero League iyi gibi ama orada da takım oyunu zor oluyor tanımadiğin insanlarla. Team League açılsın da adam gibi takım olup oynayalım istiyorum. Para da harcadım elbette ama en başta, sadece bir kez. O da Starter Bundle gibi bir şey içindi. Birkaç karakterim olsun istedim...

2. Şimdi Tuna Abi ben her ay bu Posta sayfalarını tasarlıyorum ama hep 1.5 sütun eksik kalyor. Neden?

Çünkü okurlarımız artık kısa sorular soruyor. (Sanırım.) Ya da sen bazı postaları koymayı unutuyor olabilir misin? (Olamazsınız.)

3. Bu boşlukları doldurmam için yaratıcı bir öneriniz var mı? (Görsel kullanmak, harf ve paragraf aralıkları ile oynamak dışında.)

Görsel kullanmanın yaratıcı şekli olabilir! Ben olsam o sayfaları yeniden tasarlardım iki dakika. Biraz daha renkli bir hale getirdim hatta. Ne o öyle art arda bir ton satır, soru... Ben sıkıldım, başkaları da sıkılmıştır mutlaka.

4. Bu mizah anlayışı ile biz bu sorunu çözeriz gibime geliyor. Yanlış mıyım?

Bu, her ay bana mektup yazacaksın demek mi oluyor? Ekstra telif isterim! Fırat duy sesimi. Kürsat sen de duy! Duyun!

Sorularım bu kadardı. Bu sorularımı bu ay içerisinde cevaplarsanız çok sevinirim. Sizi ve LEVEL ailesini çok seviyorum. Bunun cevabını dergide yayınlamasanız da olur. Sadece bana cevap atsanız bile yeterli. Bi' ara HotS atarız artık...

Dergide yayımlanmayacağından eminim bunun zaten. LEVEL da seni seviyor. (Sanırım.) HotS için her zaman müsaitim. Her zaman!
 Sevgilerimle,
 Görsel Yönetmeniniz Burcu Aycan

TAKVİM NİSAN

9 Nisan

Fire (PC)



14 Nisan

Mortal Kombat X (PC, PS3, PS4, X360, XONE)

GTA V (PC)

Car Mechanic Simulator 2015 (PC)



24 Nisan

Dungeons 2 (PC, MAC)

Kholat (PC, MAC)

Tropico 5 (PS4)



28 Nisan

State Of Decay: One Year Survival Edition
(PC, XONE)

Omega Quintet (PS4)

Syberia: Complete Collection (PC)

Shadowrun Chronicles: Boston

Lockdown (PC)



30 Nisan

Block 'N Load (PC)

Broken Age (PC)

Wander (PC, PS4)

The Sims 4: Get To Work (PC, Mac)

Diger

2 Nisan

Xenoblade Chronicles (3DS)

3 Nisan

Dark Souls II: Scholar of The First Sin (PC, PS3, PS4, X360, XONE)

17 Nisan

Operation Abyss: New Tokyo Legacy
(PSVITA)

21 Nisan

Shovel Knight (PS3, PS4, PSVITA)

POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

BÜYÜK HADRON ÇARPIŞTIRICISINDAN, SİBORG BÖCEK VE SANAL GERÇEKLİĞE KADAR MERAK ETTİKLERİNİZ NASIL ÇALIŞIR ÖZEL DOSYA KONUSUNDА.

- Açık denizlerde korsanlığa karşı.
- Hastalıkları geri çevirmek.
- Teknolojik alerjikler. Karşınızda Einstein.
- Kayıp İnka kendi Machu Pichu.
- Mars'taki eski yaşam izleri.
- Web'in karanlık yüzü.
- Kim işin kılıcı ister?

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



NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Overwatch

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Önümüzdeki birkaç ayın(yıl?) en muhtemel geyik konularından biri Overwatch. Blizzcon'da duyurulan ve FPS'ı MOBA ile birleştiren oyun Blizzard'in Team Fortress'in ocağına incir ağacı dikme planlarını da açığa serdi, piyasaya çıkış tarihi ise... Saka yapıyorsunuz herhalde.



American Truck Simulator

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 10 Ağustos 2015

Euro Truck Simulator o kadar büyük bir hayran kitlesi kazandı ki, wifebeater'ını giyip üç bin dolarlık oyun bilgisayarında 7/24 ETS2 çalıştırın insanların nüfusu bazı Avrupa ülkelerini geçti. ATS aynı esir eden oynanışa benzili Amerikan kamyonlarını ve Nevada çöllerini ekliyor.



Rise Of The Tomb Raider

Platform: X360, XONE
Çıkış Tarihi: 2015

Crystal Dynamics seriyi yeniden yaratırken o kadar başarılı bir iş çıkardı ki (ilk oyunu bir kenara koyarsak) serinin önceki oyunlarını hatırlamıyoruz bile. Yeni crafting sistemi, gece gündüz döngüsü ve hava koşulları gibi yenilikleri getiren oyun şimdilik Xbox platformuna özel.



Fable Legends

Platform: PC, XONE
Çıkış Tarihi: 2015

Fable Legends'in free-to-play olarak piyasaya sürülme ihtimali oldukça yüksek. Kendi başımıza oynayabileceğimiz gibi yanımıza co-op olarak ilerleyebileceğimiz oyun, aynı zamanda Peter Molyneux'nun "artık bol keseden atmama" sözünü tutup tutmayacağı da gösterecek.





Büyük kristalin peşinde...

Final Fantasy XV, farklı bir deneyim olacak

Yıllardan 1300, ben oynuyorum Final Fantasy VII. Oyuna resmen aşık olmuşum; hayatım Sephiroth'un etrafında dönüyor. Oyunu tüm gizli kısımlarını da bularak bitirdikten sonra gelsin FFXVII, gitsin FFXIX. PS2 döneminde FFX, FFXII derken büyük bir hezimet olarak gördüğüm FFXIII çıktı meydana. FFXIII'ten beridir de "iyi" bir FF oyununu bekledim, durdum. İlk bakışta FFXV bu açığı kapatacak gibi durmuyor zira FF atmosferine pek yakın sayılmaz; hem oynanış olarak, hem de görsel olarak. Yine de kendince, farklı bir tarzda bir şeyler vaat ediyor... Oyun günümüz dünyasında geçiyor. Elbette tüm ülkeler, milletler uydurma ama modernlik açısından günümüz örnek alınmış. Dünyadaki tüm milletler dünyanın kristalleri üzerinde hak iddia ediyor ve büyük savaşlar çıkıyor. Bir tek Lucis ulusu elindeki kristalleri tutuyor. Ne var ki Niflheim adındaki ulus Lucis'e savaş açıyor ve kristalleri kaptıyor. Lucis Prensi Noctis Lucis Caelum da ölümden dönerek gizem-

li güçlere kavuşuyor ve Niflheim'in elinden kristalleri almak için büyük bir maceraya čikiyor.

Önceki FF oyunlarının aksine, burada sadece tek bir karakteri kontrol edebiliyoruz ve o da Noctis'ten başkası değil. Diğer karakterler de sabit olarak hep bizimle birlikte olmayacak ve yer yer bizi terk edecekler, yerlerine yeni isimler gelebilecek. Devasa bir alanda özgürce dolaşabileceğimiz oyunda gündüz ve gece geçişleri olacak, her bir gün, bir saatte denk gelecek. Karakterinizi dirlendirmezseniz deavaşlara yorgun girip iyi performans sergileyemeyecek. (Bu iş canımızı sıkçağa benzıyor.) Oyun alanında dilersek yürüyerek, dilersek arabayla, dilersek de kiralayabileceğimiz Chocobo'larla seyahat edebileceğiz.

Savaşlar aynı FFXII'deki gibi gerçekleşecek: Düşmanımızı açık alanda görecek ve onların yakınına girdiğimizde savaşlar otomatik olarak başlayacak, herhangi bir başka ekranla da kesinti olmayacağı.

(FFXII'nin en iyi özelliği de buydu.) Savaşlar gerçek zamanlı olarak gerçekleşeceğin menüden hareket seçme gibi bir konu da söz konusu olmayacağı. Her bir tuşa farklı hareketlerimiz yer alacak, bunları değiştirmek için de oyun içindeki bir menüye ulaşabileceğiz. Takım arkadaşlarınızın nasıl bir davranış sergileyeceğini de yine kendiniz belirleyeceğiz. Onları dilersek destek, dilersek de savaşçı gibi kullanma olasılığınız olacak.

FF serisinin değişmezleri, "summonlar" bu oyunda da yer alacak. Savaş alanına inip esip gürlemek yerine, sizinle birlikte savaşacak olan bu devasa varlıklar elde etmek için ya onları dövüşmeniz gerekecek, ya da farklı bir şekilde, görevleri yaparak onlara kavuþacaksınız.

Halen ne zaman çıkacağı belli olmayan FFXV'in demosu FF Type-0 HD'yi satın alanlara sunuldu, belki yakında farklı şekillerde de elimize geçer. Oyun PS4 ve Xbox One için hazırlanıyor; bana sorarsanız daha sonra PC'ye de gelecektir. ■



Bir çeşit boyband mı, beş büyük savaşçı mı?

Final Fantasy XV karakterleri mercek altında



Noctis Lucis Caelum

Lucis Hanedanlığı aslında bir çeşit mafya gibi işliyor. O yüzünden ki Noctis dahil diğer karakterlerin tümü siyahlar içinde, herkes o yüzden birer mafya üyesi gibi gözükmekte. Noctis diğer FF karakterlerinden farklı olarak daha çekingen, daha az konuşan ve "cool" duruşyla dikkat çeken bir karakter. İnsanların ölümünü önceden görebilmesi de sahip olduğu en ilginç özelliklerden bir tanesi...



Ignis Stupeo Scientia

Noctis'in çocukluk arkadaşı olan Ignis de aynı Noctis gibi cool tayfadan. Küçükken özel bir eğitime tabi tutulduğu için içinde çok iyi olan Ignis, Lucis Hanedanlığı'na strateji uzmanı olarak hizmet vermektedir. Aynı zamanda elbette Noctis'in de sağ koludur. İyi de bir aşçı olan Ignis, oyunda Noctis olarak araç kullanmak istemediğinizde direksiyonu sizden devralıyor.



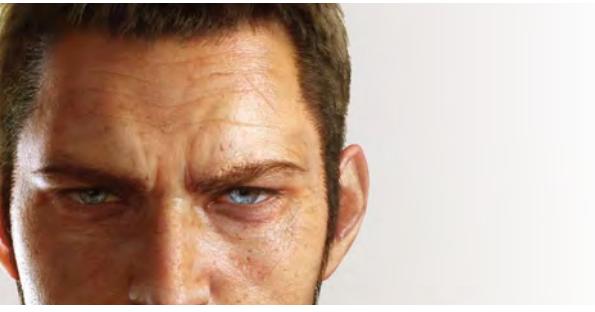
Gladiolus Amicitia

Lucis Hanedanlığı aslında bir çeşit mafya gibi işliyor. O yüzünden ki Noctis dahil diğer karakterlerin tümü siyahlar içinde, herkes o yüzden birer mafya üyesi gibi gözükmekte. Noctis diğer FF karakterlerinden farklı olarak daha çekingen, daha az konuşan ve "cool" duruşyla dikkat çeken bir karakter. İnsanların ölümünü önceden görebilmesi de sahip olduğu en ilginç özelliklerden bir tanesi...



Prompto Argentum

Meğer herkes çocukluk arkadaşımış ya? Prompto da Noctis'le küçüklükten tanışan bir arkadaş ama onların yolu ilginç bir şekilde ayrılıyor: Prompto bir suçlu oluyor! Hatta kaçak bir suçlu... Böyle olmasına rağmen hikayedeki kendine bir yer edinen Prompto, yasak olmasına rağmen ateşli silah taşıyabilmesiyle de savaşlarda kendine iyi bir yer ediniyor.



Cor Leonis

Grubun en Amerikalı görünen karakteri Cor Leonis, asıl grubun bir elemanı değil. Hatta Noctis'in arkadaşı bile değil zira yaşça ondan çok büyük. Cor daha çok Noctis'in babasıyla arkadaş ve hanedanlıkta Ölümüzsüz Shogun olarak biliniyor. Buradan da kendisinin müthiş bir savaşçı olduğunu anlıyoruz.



T-Rex'ten kaçarken Velociraptor'a tutulmak

Dinozorlar ve fazlası **LEGO Jurassic World**'de

Jurassic Park'ı ilk defa sinemalara geldiğinde izlemenin keyfi o kadar başkadı ki... Düşünün o vakte kadar ortada dinozor animasyonu diye bir şey yok ve bir anda inanılmaz bir film geliyor! O dönemde Jurassic Park'ı izleyip de beğenmeyen bir kişi yoktu sanırım ve içindeki unutulmaz sahnelerle hala insanların akıllarında yer etmeyi sürdürüyor.

Bir şeye benzeyeceğini düşünmedigim Jurassic World filmini de desteklemesi adına, TT Games de yeni bir LEGO oyunu hazırlığına giriyor, LEVEL DVD'de fragmanını da bulabileceğiniz LEGO Jurassic World, isminin aksine sadece yeni gelen filmi değil, önceki üç filmi de bünyesinde barındırıyor.

Oyun toplamda 20 bölümden oluşan ve her film için beş tane bölüm ayrılmış durumda, ilk filmden örnekler veren yapımcılar, ünlü hasta Triceratops'u iyileştirme sahnesini gösterime sokmuştu. Burada da yine farklı karakterlerin, farklı özellikleri ortaya çıkıyordu. Yalnız önceki oyunlardaki süper güçler akliniza

gelmesin; buradaki herkes bildiğiniz insan. Lakin bir tanesi dinozor dışmasına elini sokabiliyor, bir diğer bitkileri anında büyütüyor, bir başkası araba kullanıyor, ötekisi uzakları görüyor vs. Bu bölümde Triceratops'u iyileştirdikten sonra ona binip ortalığı darmaduman etmenize izin veriliyor ve o toplamaya doyamadığımız LEGO parçalarına yenilerini ekleyip duruyoruz.

Ve elbette T-Rex'ten kaçış sahnesi... İlk filmin bu unutulmaz sahnesinin bir kopyası da burada yer alıyor ama filmdeki gibi sadece hızlanıp kaçmaya çalışmıyor, karakterler arasında geçiş yaparak T-Rex'e işaret fişekleri de atmaya çalışıyoruz. Filmlere her ne kadar sadık kalınmış olsa da oyunun genelinde birçok değişim söz konusu. Jurassic Park bir korku filmi değildi ama içerisinde az da olsa vahşet vardı. Yani birilerinin dinozorlara yem olmasından kaçınılmamıştı. LEGO oyuncuları daha küçük yaşıta oyunculara hitap ettiği için bu tip sahnelerde değişimler olmuş durumda. Yani kimse ölmüyor, bu anlar daha esprili enstantanelerle değiştiriliyor.

Oyunu tamamlamak elbette çok uzun sürmeyecek ve TT Games de önlemini almış durumda. Oyunu bitirdikten sonra bir özgür dolaşım modu açılıyor fakat bundan daha güzel, çeşitli sahneleri farklı karakterlerle yeniden yaşamanıza izin verilmesi. Üstelik bu karakterlere dinozorlar da dahil!

T-Rex'ten kaçma sahnesini ele alalım. Burada dilseniz T-Rex'i bir Stegosaurus'la değiştirip kaçmakta olan aracın içindeki karakterleri de birer Velociraptor yapabilirsiniz. Saçma mı? Evet. Sıkıcı mı? Kesinlikle hayır!

Sahneleri yeniden canlandırmanın da ötesinde, çeşitli LEGO parçalarıyla kendi dinozorlarınızı da yaratabileceğiniz açıklanıyor. Isimlerini de kendiniz belirleyeceğiniz bu dinozorları başka oyunculara sergileme olağlığı bulunacak mı, bu konuda ise bir bilgimiz yok.

PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One ve Wii U için satışa çıkacak olan LEGO Jurassic World, Haziran ayının önemli oyunları arasında yer alıyor. ■





Ragnaros Nefarian'a karşı

Yeni Hearthstone macerasına hazır mısınız?

Hearthstone fanatikleri etrafına toplansın, yeni bir maceraya çıkıyoruz. Curse of Naxxramas'tan sonra tek kişilik Blackrock Mountain macerası açıldı, herkes bir heyecan kapladı, ben çoktan pre-order'i geçtim bile... Curse of Naxxramas'la neredeyse birebir aynı özelliklerde gelecek olan Blackrock Mountain, Ateş Lordu Ragnaros ile Siyah Ejderha Nefarian'ın mücadeleşini konu ediyor. Biz de Nefarian'ın askerlerinden birinin rolünü alıyoruz.

Yeni eklenti paketinde yine beş tane kanat bulunacak ve bunların hepsi birer haftaya açılacak. Her kanadı ya 700 altın vererek alacaksınız, ya da 6.5\$ gibi bir ücret karşılığında. Beş kanadı birden satın almak elbette indirimle birlikte geliyor, onu da hatırlatalım. Yine her kanadı temizledikten sonra bir tane Legendary ve iki adet de o kanada özel kart kazanacağımız macerada, ilk kanadın boss'u Rend Blackhand olarak açıkladı. Bu

karakteri yendikten sonra kazanacağınız kart ise enteresan bir özelliğe sahip ve bizi ejderha destesi yapmaya iteceğe benzıyor: Bu kartı oynadığınızda, eğer elinizde bir ejderha kartı varsa bir Legendary kartı savaş alanından silinbiliyorsunuz. Kullanması zor ama çok şarşıcı bir hamle olabilir...

Yepyeni de bir oyun tahtasıyla birlikte gelen paket, bir kanadı temizledikten sonra iki farklı karakter için açılan "class challenge'lara da bir kez daha ev sahipliği yapacak. Burada da önceden hazırlanmış bir desteyle, karşılaşışlarınız bir boss'u yenmeye çalışacaksınız.

Sabır taşı olan ve oyuna gerçekten sıkı bir şekilde bağlananların denemesi gereken Heroic modu da yine sahnede... Burada da yine daha önce karşılaşışınız boss'larla karşılaşacaksınız ama önceki hallerinden çok daha güçlüler. Nisan ayı içerisinde yayılmasını planlanan paket heyecan verici; yeni kartları bağırmaza basmak için sabırsızlanıyoruz! ■

Üç kafadar yeniden sahnede

Trine 3 bizi bir kez daha bulmaca dolu bir maceraya sürüklüyor

Trine serisinin ilk oyununu gördüğümde, oynanıştan çok görselliğine hasta olmuşum. Frozenbyte o kadar güzel bir atmosfer yaratmıştı ki oynanışa bakmadan oyunu denemek istiyordunuz. Trine çok başarılı oldu, yapımcılar ikinci oyunu hazırladı ve o da beğenildi. Üçüncü oyun gelir mi diye düşünürken de Trine 3'ün haber doldu meydana. İyi de bir fragmanla birlikte verdikleri haberle, serinin fanatikleri oyunu beklemeye başladı.

Trine 3: The Artifacts of Power, aynı önceki oyunlarda olduğu gibi üç tane, her biri birbirinden farklı özelliklere sahip karakterin macerasını konu alıyor. Bu üç karakter tehlikeli düşmanlarla dolu bir dünyada, kah bulmaca çözerek, kah zorlu platform alanlarını aşarak hedefine ulaşmaya çalışacak. Oyunun görselliği yine önceki oyunları

andırıyor fakat efektlerde, renklerde ve diğer görsel alanlarda yenilenmelerin olduğu da gözle çarpıyor. Oyunu gelen en büyük eklentiye önceki oyunlardaki iki boyutlu oynanışa ek olarak üçüncü boyutun gelmiş olması. Fragmanda çeşitli boss'larla savaşmak adına üç boyutlu ortamlarda hareket ettiğimiz görülüyor. Bunun iyi bir eklenti olup olmadığını da ancak oyunu denedikten sonra göreceğiz lakin bana şu haliyle bile çok gerekli gelmedi; Trine 2D haliyle zaten çok iyi bir oyundu.

İlk aşamada PC için geliştirilen oyunun satışlara göre konsollara da uyarlanması düşünülmüyor -ki bence kesinlikle konsol oyuncuları bu oyunu sevecektir. 2015 yılının herhangi bir zamanı piyasada olacağı söylenen oyunu derhal beklemeye başladık. ■



Tozlu enstrümanları yerinden çıkartma vakti

Harmonix Rock Band 4'ü açıkladı

Bir dönem o plastik gitarları, tak-tuk ses çıkartan davulları, mikrofonları elimizden bırakamıydık. Psikolojik çözümlemesini çok merak ettiğim bir şekilde Guitar Hero ve Rock Band gibi oyunlar bir anda ortadan kayboldu. İnsanlar artık plastik gitarlarla bir şeyler calmak istemiyordu ve satışlar düştü, düştü ve nihayetinde firmalar zarar etmemek adına bu oyunları rafa kaldırıldı. Son Rock Band oyunu, Rock Band 3'ün üzerinden seneler geçmişti ki Harmonix, yeni bir Rock Band oyununu hazırlığında olduğunu bildirdi.

Yeni oyun hakkında çok fazla bilgi açıklanmazken, yapımcıların üzerinde durduğu birkaç önemli konu var. Bunlardan bir tanesi oyundaki etkileşimin daha fazla olacak olması. Önceki oyunlarda, oyunu dört kişi bir salonda oynuyor olsanız bile herkes kendi derdiyle uğraşıyor, bir başkasının enstrümanını dinleyemiyordu. Gerçek bir grupta böyle bir şeyin söz konusu olamayacağını

fark eden Harmonix, yeni oyunda diğer oyuncularla daha sıkı bir etkileşim olacağını açıklıyor.

İkinci konuya, bazı kısa bölümler hariç bir parçayı direkt olarak size verilen notalara göre çalışma zorunluluğunuza. Bu durum da yeni oyuna birlikte çözüleceğe benzeyor zira Harmonix bu defa parçalarda daha özgür takılmamıza olanak sağlayacak.

Bu iki önemli bilginin yanında, Rock Band 4'ün önceki Rock Band oyunlarındaki tüm parçalara da destek vereceği bildirildi. Yani elinizde, önceki Rock Band oyunları varsa buradaki parçaların tümünü dördüncü oyun da kullanabileceksiniz.

Eski enstrümanlarınızı da destekleyecek olan oyuna dillerseniz Mad Catz tarafından hazırlanan yeni enstrümanlardan da satın alabileceksiniz. PS4 ve Xbox One için hazırlık aşamasında olan oyuncunun bu yılın sonlarına doğru piyasada olması bekleniyor. ■



Son bilgiler, son günler...

Mortal Kombat X'in son detayları kapınızda!

1 4 Nisan dediniz mi beni PS4'ün başında, MKX'i saatlerce oynarken bulacağınızdan emin olabilirsiniz. Ardından da güzel bir inceleme patlatırız, herkes mutlu olur. MKX'in çıkışına çok az bir vakit kalmasına rağmen firmadan gelen haberler hiç de azalmıyor, aksine arttıkça artıyor.

Öncelikle yeni açıklanan karakterlere bir bakalım. Cassie Cage'i zaten biliyorduk. Onun yanında Johnny Cage ve Sonya Blade de yerlerini aldı. Kenshi'nin oğlu Takeda ve Kung Lao'nun kuzeni Kung Jin'in yanında Erron Black adında, ilk olarak MKX çizgi-romanında gördüğümüz bir silahşor da oynanabilir karakterler arasına girdi. Erron Black'in dövüşürken bolca tabanca kullandığı da gözlerden kaçmıyor. Jax'in kızı Jacqui Briggs'e ek olarak iki tane de konuk oyuncu açıkladı. Bunların ikisi de heyecan verici, ikisi de son derece karizmatik. Hepimiz Predator'ı tanıyoruz herhalde. Tüm silahları ve yetenekleriyle Predator ilk konuk dövüşümüz. Peki Predator'ın karşısına kimi çıkartsak güzel

olurdu? Alien mı? Olabilir ama onun yerine 13. Cuma'nın kahramanı Jason Voorhees'i seçmiş NetherRealm Studios, çok da iyi etmiş. Bu iki karakterin bolca tercih edileceğinden eminim. Karakterlerin yanında oyunu aniden bırakanlara karşı (Tekken'de çok var bunlardan.) bir savunma da geliştirmiş yapımcılar. Oyunu bırakmaya çalıştığınız an Gamepad elinize elektrik şoku veriyो- Değil tabii. Rakibiniz oyunu terk ederse oyunu otomatik olarak kazanıyor ve bir de üstüne otomatik olarak Quitality adında bir hareket yapıyor ve rakibinizin kafasını uçuruyorsunuz. Keşke rakibimiz bir sonraki maçına kafasız olarak çıksayı da bir "rage quitter" olduğunu herkes görseydi.

Oyunla ilgili son gelişme de MKX'in mobil platformlara da çıkacak olması. Bir dövüş oyunu tablette ne kadar iyi bir performanssta oynanabilir, emin değilim ama yapımcıların bir bildiği vardır herhalde.

PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One ve tablet kullanıcıları: Vakit çok yakın! ■





Herkes Hacettepe'ye!

HÜCON'a katılmak istemez miydiniz?

Ankara'da yaşayan siz old school nerd'ler, gamer'lar ve otaku'lar için Hacettepe'de harika bir oyun toplantıları düzenleniyor! Uzun süredir hazırlıkları süren HÜCON, 4 Nisan Cumartesi günü, Hacettepe Üniversitesi Beytepe Kampüsü Kongre Merkezinde kapılarını ardına kadar aralamak için geri sayımı başlattı.

Başta eski masaüstü FRP'ciler olmak üzere hemen her türlü FPR meraklısının ilgisini çekecek etkinlikte D&D, Vampire the Masquerade, Hunter the Reckoning gibi klasiklerin yanında adını duyduğunuz ama daha önce oynamaya fırsat bulamadığınız Mutants and Masterminds, Little Fears gibi farklı oyunlar da etkinliğin içerisinde bulunacak. Dünyanın en ünlü kart oyunlarından Magic the Gatherer de pek tabii etkinlik alanında yerini alacak. Hatta HÜCON içlerisinde bir Magic turnuvası dahi düzenlenecek. Özellikle son yıllarda ülkemizde de oyuncu sayısında

gözle görülür bir artış yaşanan Warhammer'in ne olduğunu merak edenler, dünyanın en detaylı figür üreticilerinden birisinin ürünlerine yakından bakma fırsatı yaşayacağı gibi, Warhammer'in masaüstü savaşlarına da şahitlik edebilecek. Cosplay sevenler için tabii ki ödüllü cosplay yarışması unutulmadı. En iyi anime karakteri, dizi film karakteri ve oyun karakteri kategorilerinde düzenlenen yarışmada, her bir kategoriden ilk üçe girenler için birbirinden güzel ödüller verilecek. Düşünün; karaoyeli söylemeye bile gerek yok! Bütün bu etkinlıkların dışında çeşitli boardgameler ve kart oyunlarının olacağı HÜCON'da, pek çok indirimli kitap, çizgi roman, zar, figür, maket edinebileceğiniz standlar da olacak. Uzun yıllardır Con'ların değişmezi olan etkinlik sonrası parti tüm etkinliğinin tuzu biberi olacak. Giriş ücretinin 5 TL olduğu etkinlikte, rol yapma oyunlarına, cosplay yarışmasına ve e-spor turnuvalarına katılmak mümkün. ■

Robotun hazır mı?

İTÜ Robot Olimpiyatları (İTÜRO) 2015
bu ay gerçekleşiyor

Her yaştan yarışmacının katıldığı, her yıldır yerli yabancı binlerce ziyaretçi ağırlayan İTÜRO bu yıl da katılımcı ve ziyaretçilerini bekliyor. Öğrenci etkinlikleri arasında saygın bir yere sahip olan İTÜRO için hazırlıklar hız kesmeden devam etmekte. İTÜRO'da 3 gün boyunca yarışmalarla eş zamanlı olarak düzenlenen seminer, söyleşi, panel, sergiler ve workshoplar ile akademisyen, sanayi katılımcıları ve öğrenciler bir araya geliyor! Bu sayede bilgi ve deneyim paylaşımı bu alanda çalışmalar yapmakta olan katılımcılara yol gösterip katılımcıların bakış açılarını genişletmeyi hedefliyor.

İTÜRO 2015 kapsamında ağırlanacak olan akademisyen Prof. Dr. Giorgio Metta, iCup'ı anlatacak. Prof. Dr. Giorgio Metta, Cenova'daki Instituto Italiano di Tecnologia'da yer alan iCub Tesisisinde Avrupa Komisyonu destekli RobotCub projesini yönetmektedir. Aynı zamanda Plymouth Üniversitesi'nde Cognitive Robotics üzerine eğitim vermektedir.

İTÜRO 2015 seminer konuşmacıları arasında yer alacak olan Prof. Dr. Vasif Vagi-

foğlu Nabiyev ise, "Oyun Kuramı" üzerine çalışmalarını anlatacak. Prof. Dr. Vasif Vagifoğlu NABIYEV, Karadeniz Teknik Üniversitesi'nde akademik çalışmalarına devam etmektedir. Uluslararası "Mantıksal Yönetim (Logic Management)" ve "Yapay Zekâ" derneklerinin üyesidir. Araştırma alanları Yapay Zekâ, Ayrık Sistemler ve NP algoritmalarıdır.

İTÜ Robot Olimpiyatları 2015'in altın sponsorlarından olan Autodesk, katılımcıları yarışmadaki başarı kriterini sağlayan robotlarını Autodesk ürünleri ile 3 boyutlu olarak modelleyen yarışmacılardan dereceye girenleri "Dijital Tasarım Ödülü" ile ödüllendirecek.

9 - 10 - 11 Nisan'da İTÜ Süleyman Demirel Kültür Merkezi'nde gerçekleşecek olan İTURO 2015 her yıl olduğu gibi yerli ve yabancı, her akademik düzeyden yüzlerce yarışmacı, 10.000'den fazla ziyaretçi, yurtçi ve yurtdışından 1000'e yakın proje bekliyor. Yarışma ve etkinlik hakkında daha fazla için resmi internet sitesi www.ituro.itu.edu.tr ziyaret edebilirsiniz. ■





SON DAKİKA!

Dört kişinin kıyasıya yarış mücadelesi yaşayacağı Giana Sisters: Dream Runners, yaz aylarında PC, PS4 ve Xbox One'a geliyor.

Metal Gear Solid'in yapımcısı Hideo Kojima ve Kojima Productions'ın MGS V'in çıkışından sonra seriden ayrılaceğiy söyleniyor; büyük ihtimalle de bu söyleti doğru çıkacak.

2010 yılında PS3'te çıkan God of War 3'ün PS4'e "Remastered" takısıyla geleceği açıklanıyor. 1080p çözünürlük ve 60fps hız, Temmuz ayında bizlerle olacak.

Bir "remaster" haberi de Gravity Rush'tan geliyor. PS4 için hazırlanan bu PS Vita oyununun ne zaman çıkacağı bellişiz. Aynı Vita için 2013 yılında açıklanan Gravity Rush 2'de olduğu gibi...

iPhone ve Android telefonlara gelecek olan Hearthstone: Heroes of Warcraft'ın diğer sistemlerdeki Hearthstone'larla "cross-play" olarak oynanabileceği açıklanıyor.

Windows 10 yaz aylarında piyasada olacak. Windows 7 ve 8'e sahip olanlara bedava bir yükseltme olarak sunulması planlanan yeni işletim sistemi, bahsi geçen bu Windows sürümlerini kaçak olarak kullananlara da bedava verilecek.

Dünyanın en muhteşem yazarlarından biri olan Terry Pratchett, geçtiğimiz ay 66 yaşında Alzheimer hastalığına yenik düştü ve dünyaya gözlerini yumdu. Elite: Dangerous'ın yapımcıları da Pratchett'in hayranı olacak ki derhal oyuna "Pratchett's Disc" adında bir starport ekledi. Ellerine sağlık!

Pek bir şeye benzetemediğimiz araç aksiyon oyunu Carmageddon: Reincarnation bu ayın 23'ünde piyasada. Almadan önce iki kez düşünün ya da bizim incelememizi bekleyin...

75 milyon dolar bağış toplayan Star Citizen'ın final versiyonunun 100 GB'lık bir alana ihtiyaç duyacağı açıklanıyor.

Titanfall'un devam oyununun Microsoft sistemleri dışındaki konsollara da geleceği ve yayılacak olan ekstra haritaların da bedavaya sunulacağı belirtiliyor.

Türkiye Minecraft'i yasaklamaya çalışıyor, duyduğunuz mu?

Crytek'in İngiltere ofisinin kapanmasından ve ofisin Deep Silver tarafından satın alınmasından sonra Homefront: Revolution'in hakları da Deep Silver'a geçti. Bu geçiş sürecinin sonucu da oyunun 2016'ya sarkması anlamına geliyor.



Hain kim?

Lost Dimension, alışlagelmedik bir RPG

Altus ve NIS yan yana geldi mi ortaya son derece Uzak Doğulu bir yapının çıkacağını bilmelisiniz. Bu ortaklıktan doğan yeni oyunumuzun adı da Lost Dimension ve Japonya bunu çoktan oynadı bitirdi bile diye düşünüyorum. Amerika ve Avrupa ise yaz aylarında Lost Dimension'la buluşacak ve içerisindeki ilginç bir dokunuş olmasa, bu oyunu burada konuk etmezdi. Sıra tabanlı bir taktiksel RPG olarak adlandırılan oyunda 11 tane güçlü, psik Güçlere sahip karakter yan yana geliyor. Bu ekibin amacıyla The End adındaki uzayıırı durdurmak. Normalde bu karakterlerin tümü birbirileyi iyİ anlaşmalı, değil mi? Fakat yapımcılar

bu karakterlerin bazılarının The End'in casusu olacağını söylüyor. Oyunun belirli kısımlarında kimin hain olacağı size sorulacak ve siz de tahmininizi doğru yapıp haini gruptan İhraç etmeye çalışacaksınız. Oyun boyunca ekipteki karakterlerle etkileşime geçip muhabbet kurabileceğiniz için de kimin hain olabileceği dair ipuçları toplayacaksınız. Eğer tahmininizi doğru yapamazsanız, oyunun sonundaki savaşta tüm tecrübe puanlarını gömüp geliştirdiğiniz bir karakterin size baş kaldırıldıgına şahit olabileceksiniz. Sadece PS3 ve PS Vita için hazırlanmakta olan oyunu merakla bekliyoruz. ■



Behemoth'la randevu

Dört yeni karakter ve fazlası **Monster Expansion Pack** ile geliyor

Geçtiğimiz ay kapağa taşdığımız Evolve'a sadece bir gün önce (Dergiyi ayın birinde aldığınızı varsayıyorum.) bir eklenti paketi geldi, adı da Monster Expansion Pack'ten başkası değil. Daha önce birçok defa tanıtımı yapılan korkunç yaratık, Behemoth'u canavarlar arasına ekleyen paket, aynı zamanda dört farklı karakteri de beraberinde getiriyor. Her birini ayrı ayrı da alabileceğiniz bu karakterler arasında tank klasmanında Torvald bulunuyor ve kocaman bir havan topuyla geliyor. Trapper sınıfının bir üyesi olan Crow'un Batray adında bir pet'i var ve bununla düşmanını bulabiliyor,

bulduktan sonra da Stasis Gun'ıyla onu yavaşlatıyor. Başka yaratıkların sağlığını çalıp bunu dağıtan bir silha sahip olan Slim, Medic sınıfının yeni üyesi ve Sunny de destek sınıfına gelen yeni bir karakter. Sunny'nin ufak bir bomba atıcısı var ve diğer arkadaşlarının jetpack'lerini gülgündirebiliyor. Bunların yanında oyuna yeni bir mod da gelmiş durumda. Artık birçok online oyunda rastlayabildiğimiz "dişarıdan izleme" modu da Evolve'da başkalarının maçlarını izlemeye olanak tanıyor. Tüm Evolve hayranlarına duyurulur. ■



TÜSOT'ta yeni dönem

TÜSOT için tarihi öneme sahip bir dönemi geride bıraktık. Sezon arasıyla birlikte TÜSOT Üst Kurulu önemli bir karar aldı ve yeni bir Yürütme Kurulu'nun oluşturulması için ilk defa bir seçim sürecini başlattı. TÜSOT'un gelecek vizyonu doğrultusunda alınan bu karar tüm üyelerimize yeni Yürütme Kurulunda ve/veya bu kurulun seçiminde rol alma şansı tanrıdı. Seçim sürecin başlamasıyla birlikte İstanbul ve İzmir'den toplam 8 üyemiz Yürütme Kurulunda görev almaya gönüllü oldu. Seçim, facebook üzerinden ve açık oylama usulüyle yapıldı. 3 şehirdeki üyelerimizin yüksek katılımıyla gerçekleşen ve çekişmenin başa baş olduğu oylamanın ardından yeni Yürütme

Kurulunda görev alacak isimler belirlendi. Alınan oy sayısına göre sırasıyla İstanbul'dan İşık Belül, Ural Urgunlu ve Fahrettin Satgan, İzmir'den Çağdaş Coşkun ve Salih Barlak 2015-16 dönemi sonuna kadar geçerli olmak üzere Yürütme Kurulu üyesi olarak seçildiler. Bu ekip aynı zamanda TÜSOT'un seçimle görevde gelen ilk Yürütme Kurulu oldu.

Kendilerine yeni görevlerinde başarılar diliyor, bu yeni dönemin TÜSOT ve oyun camiası için hayırlı olmasını temenni ediyoruz. Unutmadan ekleyelim... Yürütme Kurulunun göreve başlamasıyla birlikte TÜSOT gruplarında organizasyonlar ve üye alımları da yeniden başlıyor. Sezon kapanışına az bir süre kala herkesi organizasyonlarımıza bekliyoruz. ■

Yürütme Kurulu

Fahrettin Satgan (Koordinatör)

33 yaşında ve İstanbul'da yaşıyor. Crytek firmasında topluluk yöneticisi olarak çalışıyor. 2000 yılından beri minyatür savaş oyunlarıyla ilgilendi.

Çağdaş Coşkun (Başhakem)

29 yaşında ve İzmir'de yaşıyor. Evli ve bir çocuk babası. İzmir Bornova Protestan Kilisesinde çalışıyor. 3 yıldır minyatür savaş oyunlarıyla ilgilendi.

Salih Barlak (Yazman)

37 yaşında, İzmir'de yaşıyor. Evli ve bir çocuk babası. Yaşa Holding'de satış şefi olarak çalışıyor. 5 yıldır minyatür savaş oyunlarıyla ilgilendi.



Ural Urgunlu (Sözcü)

35 yaşında. Doğma büyümeye İstanbul'u... Grey Group'ta reklam yazarı olarak çalışıyor. 5 yıldır minyatür savaş oyunlarıyla ilgilendi.

İşık Belül (Başdenetçi)

24 yaşında ve İstanbul'da yaşıyor. Yıldız Teknik Üniversitesi'nde makine mühendisliği bölümünde okuyor. 5 yıldır minyatür savaş oyunlarıyla ilgilendi.



Taiwan Excellence Gaming Cup

Taiwan Excellence Gaming Cup, ESL Türkiye ile League of Legends için geliyor! Online elemelerin ESL platformu üzerinden düzenleneceği, 20.000 TL değerinde bir ödül havuzuna sahip bu turnuvaya katılmak için (www.taiwanexcellencegamingcup.com) adresine giderek ESL hesabı oluşturmanız, profiline oyun hesabınızı eklemeniz ve takım oluşturup tüm takım oyuncularını o takımda toplayarak turnuvaya sistem üzerinden başvurmanız gerekiyor.

20 Nisan' da başlayacak olan online elemeler tek maç üzerinden eleme usulü gerçekleştirilecek. Yalnızca offline finallerde gerçekleşecek 1.'lik müsabakası 3 maç üzerinden oynanacak. İlk 8' e kalan takımlar 10 Mayıs 2015 tarihinde İstanbul Yapı Endüstri Merkezi' nde turnuvanın en iyisi olmak ve büyük ödül için mücadele edecek! ■



TAIWAN EXCELLENCE

ESL One Katowice 2015

Dünyanın en büyük e-spor organizasyonlarından Intel Extreme Masters (IEM) Katowice 2015, 12-15 Mart tarihleri arasında gerçekleşerek sona erdi. En iyi oyuncuların kıyasıya mücadele ettiği bu turnuvada Team Solo Mid, Team We takımını 2-0 yenerek League of Legends şampiyonu oldu. Starcraft şampiyonu ise rakibi Trap'i 4-1'lik bir skorla yenmeyi başaran Zest oldu.

Aynı tarihlerde gerçekleşen ESL One Katowice' de ise Counter-Strike: Global Offensive maçları seyircilere heyecan dolu anılar yaşattı. Grubundan hiç maç kaybetmeden çıkan Fnatic, 2-1'lik skorla Ninjas in Pyjamas'ı da yenerken 250.000 Dolarlık ödül havuzunda büyük pay sahibi oldu. Türkiye'nin oyun ve e-spor kanalı Baze TV 4 gün boyunca 68 saatlik canlı yayın ve Türkçe sunumlarıyla izleyicilere keyifli anılar yaşattı. CS:GO finallerinin ilk gününde anlık 42.000 kişi tarafından izlenen Baze TV, Riot Games Türkiye'den sonra bugüne kadar Twitch'te en yüksek anlık izlenmeye ulaşan Türk kanalı olmayı başardı. ■

CHIP

20 YIL ÖNCE!

Ne internet vardı ne de mobil cihazlar...
Optik medyalar da yoktu, 3D televizyonlar da!

Hepsinin doğumuna tanıklık ettik,
Teknolojiyi bizimle öğrenin istedik!

Bugün,

CHIP 20 YAŞINDA!

Nisan ayında 20. yılımızı müthiş hediyeyle
yine bize yakışacak sıra dışı bir şekilde kutlayacağız!

TÜM CHIP KADROSU "CANLI YAYINDA" TÜRKİYE'NİN
20 YILLIK TEKNOLOJİ GEÇMİŞİNİ DEĞERLENDİRECEK,

SORULARI BİLEN CHIP OKURLARI
**TELEVİZYONDAN, TABLET VE TELEFONLARA
MÜTHİŞ HEDİYELERİ KUCAKLAYACAK!**



DETAYLAR CHIP NİSAN SAYISINDA

Bu yayın kaçmaz, bizden söylemesi!

İLK BAKIŞ



Mad Max

Paslanmak güzeldir!

Sayfa 28



Victor Vran

Diablo'nun arka
bahçesinde...

Sayfa 30



Mordheim

Son yılların en başarılı masaüstü
uyarlamalarından biri olabilir mi?

Sayfa 31



Next Car Game: Wreckfest

Buruşmuş metall!

Sayfa 32



Yapım Avalanche Studios Dağıtım Warner Bros. Games Tür Aksiyon
Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 4 Eylül 2015 Web www.madmaxgame.com

Mad Max

Çöl gezegeninde hayat

Bir an düşündüm ve dedim ki, "Demek Mars'ta hayat kursak ama bu medeniyet bir süre sonra çökse, demek Mad Max'teki gibi bir ortam olacak..." Zira Dünya'nın bir çöl gezegenine dönüşmesi mi daha hızlı olur, Mars'a yerleşmek mi, şu aşamada tam emin olamıyorum fakat Mars olasılığı daha ağır

bastı. Hangi senaryo olursa olsun, durum pek de iç açıcı değil. Su yok denecek kadar az. Yemek deseniz zaten... Fakat petrol hala mevcut. Petrol demek, arabalara benzin demek; benzin demek bolca sürüş demek. O zaman neden duruyoruz? Atlayalım Magnum Opus'a, neler oluyor bir bakanım... ■ **Tuna Şentuna**



İste karşınızda yeni nesil Mad Max! Görsellik muhteşem. Magnum Opus da tüm gerçekçiliğiyle ekranda... Şaka bir yana, Mad Max aslında 1990'da piyasaya çıkmış ve bu oyunun da adının geçmesi gerektiğini düşündük. Bakın 25 yılda neler değişmiş...



1990'a dönüp, "Sizin oyun bakın böyle bir şey olacak 2015'te..." desek herhalde bize inanılmazdı ama gerçek ortada... Mad Max ve Magnum Opus tüm ihtişamıyla ekranlara geliyor. Oyun artık önceki nesil için tasarlanmadığından görSELLikte de güzel detaylar göreceğiz.



Şunu bilmelisiniz ki Mad Max'te aksiyon, büyük oranda araçlar arasında olacak. Bolca araç patlatacak, kendi aracımız Magnum Opus'u da geliştirecek daha da güçlü bir hale getirmeye çalışacağız. Oyunda benzin bolca bulunacağı için de yakıtsız kalma olasılığımız az olacak.



Araçların birbirinin üzerine çıkışının ötesinde yumruk ve tekmeleri de konuşturacağız. Buradaki oynanış da Batman'deki aksiyona bir hayli benzeyecek. Bolca kontur atak, bolca savuşturma, aralara da tekmeler, yumruklar...



Açık dünya konseptinde tasarlanan oyunda sınırlar net bir biçimde çizili değil. Bir oyun alanı bulunacak fakat bunun dışına çıkmak da mümkün olacak. Ne var ki bu alan çok daha tehlikeli olacak ve susuz, yiyeceksiz kalma olasılığınız artacak.



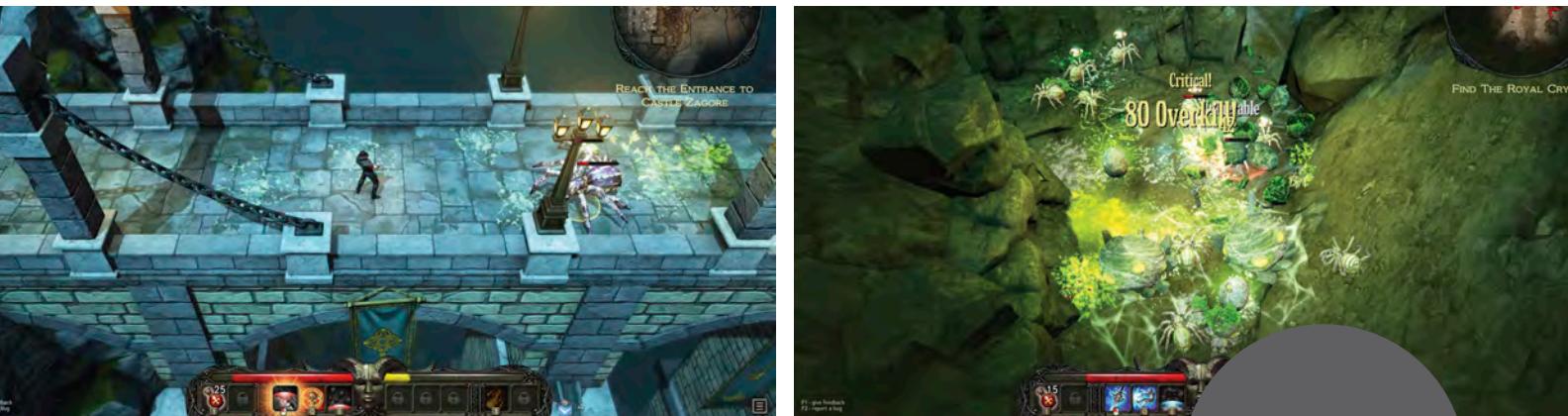
Peki neden bu tehlikeli alanın dışına çıkmak isteyeceksiniz? Magnum Opus'u geliştirmek için birçok parça bulabileceğiniz oyunda, daha az bulunan parçalar hep bu tehlikeli bölgede yer alacak. Onları bulunca da düşmanlarımıza karşı daha iyi bir konuma geleceğiz.



Oyun boyunca bize Chumbucket adında bir arkadaş da yardımçı olacak. Aracımızda bizimle birlikte seyahat edecek olan Chumbucket, görseldeki gibi tepemizde beliren düşmanlarımızı da bir bir ortadan kaldıracak.



Bolca psikopatla mücadele edeceğimiz oyun, gösterime girecek olan filmle birlikte bizi Mad Max'e doyuracağa benziyor. Umalım da Avalanche Studios oyunun atmosferini de sağlam tutsun ve bize boş bir aksiyon oyunu sunmasın.



Yapım Haemimont Games Dağıtım EuroVideo Games
Tür RPG, Hack & Slash Platform PC Web victorvran.com

**TEST
ETTİK!**

Zindanlar

Victor Vran içerisinde bolca zindan bulunuyor. Her zindana girmeye çalıştığımda, karşısaklarla hızkârda kırıldığınıza, karşılaştığınızda, her zaman bonusları beklediğini görebiliyoruz. Yapılan bonus görevler, tamamlımla yetenek puanı ziyaftine dönüşüyor. Deemedi demeyin!

✓ Satrançta kralını tanımadığın yokken, ben.

Victor Vran

Zindanların adamı!

İzometrik kamera ile oyun oynamaya fazlaıyla alıştık. Günümüzde bu kamera modelini benimsememiş envai çeşit oyun bulunuyor. Bir dönemler sadece RPG ile adı anılan izometrik kamera açısı, özellikle Diablo 2 ile daha hızlı oyun modellerinde de kullanılabilğini bizlere göstermiş. O gün bugündür birçok dev yapımı bu açıdan baktık ve öyle gözüküyor ki bir süre daha bu bakış sürdüreceğiz... Görsellerden anlayacağınız üzere Victor Vran da izometrik kamera açısı kullanan oyuncuların saflarına katılmak üzere kolları sıvamış durumda. An itibarıyle erken beta sürecinde olan oyunu, bizzat sizler için test ettim ve bakın bu test esnasında neler neler öğrendim...

Karizmatik Karakter

Victor Vran'ın hikayesini çok didiklemek istemiyorum; oyun çok açık ve açık bir şekilde hikayeyi anlatıyor. İçerisinde bulduğumuz karakterin dünyaya fazlaıyla ayak uyduran karakterimiz, ilk olarak görünüşü ile dikkat çekiyor. Bu hack & slash türünde bir oyun olabilmek için Victor Vran gibi isme sahip bir adamın olması gereken tüm özellikleri üzerinde barındıracak kadar detaylı tasarılandığı da gün gibi ortada.

Hack & slash dedim orada bir yerde ama Victor Vran türünün klasik temellerinden ziyadesiyle sıyrılmayı başarmış

ender yapımlardan. Nasıl mı? Bir kere oyun haritasını istediğim gibi çevirebiliyoruz. Ayrıca ziplamak da mümkün... Öylesine bir ziplamadan bahsetmemenin sevgidim okur; ziplama hem gelen saldırılardan kaçmamızı sağlıyor, hem de gizli hazırları bulmamızı yardımcı oluyor. Duvardan duvara ziplamak suretiyle daha yüksek noktalara ulaşabilen ana karakterimiz sayesinde çok farklı bir hack & slash deneyimi yaşıyoruz. Etrafımızdaki objelerin bir çoğu kırılıbileceği için, tipki Diablo 2'de olduğu gibi tüm dünyayı kırma döke ilerliyoruz.

Düşman birimlerden bolca bulunuyor. Farklı özellikle, farklı zorluk seviyelerine sahipler ve kelimenin tam anlamıyla "sonsuzlar!" Hele arada yanlışlıkla ölüseniz, son check point'ten sonraki tüm canavarların yeniden üzerinize yürüdüğünü göreceksiniz. Fakat merak etmeyecek, onları yok edecek çok fazla sayıda silahımız bulunuyor. Benim test sürecinde karşıma, Rapier, Shotgun, Sword ve Hammer olmak üzere dört farklı silah modeli çıktı. Farklı sınıflar yaratmak yerine silahlar ile karaktere farklı özellikler yükleyen yapıcı firma, o an kullandığımız silaha göre farklı yetenekler kullanmamıza ön ayak olmuş bulunuyor. Rapier ile tipki bir Rogue gibi hızlı ama ufak darbeler verip, düşmanımızı olabildiğince sersemletirken, Hammer ile yavaş ve çok büyük darbeler verip, silahımızın etkisini olabildiğince geniş tutabiliyoruz. Konu hack & slash olunca yetenek puanından bahsetmeye gerek yok sanıyorum...

Victor Vran olabildiğince yaratık öldür ve yetenek kazan teması üzerinde yükseliyor. Her yeni seviye genelde beraberinde farklı özellikler getiriyor. Oyunun sanıyorum ilk seviyelerdeki en önemli özelliği üçüncü seviyede geliyor; iki silah taşıyabilme. Bu sayede üzerimizde bulunan iki silah arasında geçiş yaparak, oyunu tam anlamıyla deneyim edebiliyoruz. Dört farklı silahın kullanılacakları anlar o kadar farklı ki, iki opsiyondan birisine gitmek büyük önem arz ediyor. İkinci seviye ile açılan "Destiny" kartlarısa bir hayli kritik. Karakterimize ufak gibi gözüken büyük bonuslar sağlayan kartlar için, boş Destiny slotu gerekiyor. Başlangıçta iki adet olan slot zamanla artacak mı onu bekleyip beraber göreceğiz. İşte böyle sevgili okuyan insan, bir hack & slash daha yolda ve bu sefer farklı fikirlerle geliyor gibi duruyor ama Diablo 2'nin bir adım ötesine gitmek inanın çok zor! ■ **Ertuğrul Süngü**



COUNTER-ATTACK

TEST
ETTİK!

Yapım Rogue Factor Dağıtım Focus Home Interactive Tür RPG, Strateji
 Platform PC Web mordheim-cityofthedamned.com

Mordheim-City of the Damned

Çetenin topla; savaşa katıl!

Yillardan 1999; Sihir Kafe'de bir Warhammer çırılığında başlamış. İnsanlar ufak ufak bu minyatür oyunun yüksek maliyetli ürünlerinin kollarına atıborlar kendilerini. Ben de aşağı katta bir yandan Bataklık Suyu içerken, diğer bir yandan Ejderha Mızrağının o derin dünyasının içerisinde kaybediyorum kendimi. Sonra bir anda Mordheim çöküyor. Devasa Warhammer Fantasy ordularına nazarın, sadece beş, bazen altı karakter ile deneyim edilen bir yapım. Farklı farklı şehir temalarının arasında düşmanla yüzleşerek, her bölüm sonunda farklı hazinele kavuşuyor, karakterlerimizi geliştiryorum. Anlayacağınız kurulan ufak bir çetenin, Kaos dolu dünya içerisindeki macerasını balıklama dalyoruz.

Masaüstünden dijitalde

1999 yılında üretilen kurallar halen geçerli. Masaüstünde Mordheim oynamak istediğimizde halen aynı kitabı kullanıyoruz. Geçen yıllarda oyuna bazı düzenlemeler eklendi ve bunları da internet ortamından edinmek mümkün. Bu da demek oluyor ki oyun teorik olarak düzgün çalışan bir mekanike sahip. Bilgisayar oyundan da benzeri kurallar ile karşılaşmak beni gerçekten sevindirdi. Hentüz beta aşamasında olan yapımı, Human Mercenaries, Skaven, Sisters of Sigmar ve Cult of the Possessed isimli irklardan birisini seçerek başlıyoruz. Bu irklar zaten Warhammer evreninden tanıdığımız isimler olduğu için seçim yapmak kolay. Büyük bir Kaos hayranı olsam da Skaven ordusunun o korkunç şirinliğine karşı koyalımayarak ilk denememi onurla yaptım. Başlıktan da anlayacağınız üzere oyunda kelimenin tam anlamıyla bir çeteye kontrol ediyoruz. TPS kamera açısına sahip olan Mordheim'da, modeller ve şehirler tipik

masaüstü oyundakine benzer şekilde yaratılmış. Detaylar gerçekten görülmeye değer ama büyük ve darbe animasyonlarının biraz zayıf olduğunu söylemek zorundayım. Genelde shooter gibi gözüken oyun, aslında sıra tabanlı ki zaten böyle de olmalı. Oyun içerisinde kullanılan Strategy Point (SP), Action Point (AC), Offense Point (OP), Defense Point (DP) gibi özellikler bulunuyor. Haricinde, geleneksel Warhammer özelliklerini hemen her karakterde bulmak mümkün. Critical Strike, Out of Action, Fear, Terror gibi özellikler oyunun genel gidişatını büyük ölçüde etkiliyor. Tüm bu özelliklerin ne işe yaradığını bilmeden ve hangi rakibin hangi özelliğe sahip olduğunu anlamadan oyunu deneyim etmenin hiçbir anlamı yok zira tüm karakterler bu özelliklere karşı "zar atıyorlar." Yani düşmana hiç saldıramıyor olmak ya da saldırına açık olmamız isten bile değil. Tek bir kişinin iki kişiye karşı saldırması bile başı başına bir iş. Tek kalan karakter her tur "All Alone Test" atıyor ve geçemezse iki düşmandan da birer tane saldırıyor. Eh, saldırı altında kalınca illa savaşmak da gerekmıyor; kaçmak da bir seçenek! "Disengage" şeklinde kaçarsak, 2 SP harcayıp kurtulabiliyoruz. Eğer "Flee" dersek yine otomatik olarak kaçıyoruz ama karşımıza gelen tüm düşmanlar kafamızı bedava yarabiliyor. Taktik strateji konusunda gerçekten kaliteli bir oyun olduğunu düşünüyorum Mordheim'in, tamamlanmış olarak piyasaya çıkışmasına bir süre daha var. Sıra tabanlı stratejiyi gerçekten harika bir kural sistemi ile birleştirmeyi hedefleyen Mordheim, öyle görünüyor ki bilgisayar oyunlarında detay arayan herkesin başucu oyunu olacak. ■ Ertuğrul Süngü

Karakter

Her karakterin kendisine has yetenekleri, savaşların sonuçlarında büyük oranda rol oynuyor. Zamanla bazı karakterler "Impressive" versiyona dönüşüyor. Her ne kadar ortalamadan daha güçlü olsalar da "search" özelliğini kullanamıyor.



▲ Taktik harita gerçekten evimizin her şeyi



Yapım Bugbear Dağıtım Bugbear Tür Yarış Platform PC
Web <http://nextcargame.com>



Next Car Game: Wreckfest

Tabutta rövaşata

“Hani çok duyulan bir espri artık komik gelmez ya? Derken yeterince zaman geçer, yeniden duyarsınız ve bir anda yepyeni olur. Neden bu kadar sevdığınızı animsarsınız.”

- Big Fish

FlatOut'un 2004 yılında yarattığı etki çok az oyuna nasip olmuştu. "Early Access" denen bir şeyin henüz icad edilmediği vakitlerde Bugbear adlı bir firma olmuş ve zamanı için ütopya kabul edilebilecek hasar modellemelerini çok keyifli bir oynanışla birleştirerek Destruction Derby türü yarış oyunlarına yeniden hayat vermişti. Kah çanak şeklindeki bir arena'da kapılarımız, motor kaputumuz olmadan, köfteci dükkanı gibi tüte tüte en son hayatı kalan olmaya çalıştık, kah bir gösteri stadyumunda sürücümüzü ön camdan mümkün olduğunca uzağa fırlatmaya. Bugbear sonraki iki oyunda kendisini tekrar edip aynı başarıyı yakalayamasa da son sözünü henüz söylememiş belli ki. Aslında bu yazımı hiç yazamayabilirdik de. Arkasındaki yayıcı desteği yitiren ve 2007 yılından beri piyasaya yeni bir oyun çıkartmamış olan Bugbear, 2013'ün Kasım ayı içerisinde önce hedeflediği

rakamın beşte birine dahi ulaşamadığı başarısız bir Kickstarter kampanyası başlattı; kapıyı çekip gitmenin eşiğine geldi, küsmedi, kullanıcılar için bir teknoloji demosu hazırladı. Çok olumlu kullanıcı yorumlarını önce ön sipariş, ardından da erken erişim aşamaları takip etti ve NCG: Wreckfest her geçen gün piyasaya çıkmaya bir adım daha yaklaşıyor.

Oyun henüz Alpha aşamasında olduğundan pek çok özelliği henüz kullanıcılar sunulmuş değil. Menü şu an oldukça basit, 6 farklı araçtan istedigimizi seçiyor, bazı parçalarını değiştirebiliyor ve nihayet önce yarış(klasik veya destruction derby), sonra da pist türünü seçip yarışa giriyoruz. Grafik motoru şu anda bile oldukça optimize durumda; ortalığın karıştı, araçların buruşturulmuş kola kutularına döndüğü anlarda bile fps kesinlikle düşmüyor. Araçların fizikleri de FlatOut'tan bu yana oldukça mesafe kat etmiş, buna rağmen keyifli sürüş ve kontrol hissi aynen yerinde duruyor. Wreckfest henüz Alpha aşamasına olduğundan grafikler hakkında bir şey söylemek doğru olmayacaktır, "şimdilik" takısı ekleyerek diyebiliyorum ki grafikler pek ileriye gitmemiş, hasar modellemesi ise bazen araçlar mum gibi erimiş hissi vermesine rağmen hayal edebileceğimizden bile iyi durumda. İki yarış arkaya arkaya aynı hasarları almadım desem yeridir.

Bugbear'in şaşırtma potansiyeline rağmen test etmeden önce oyunun FlatOut'un üzerine ne katabileceği konusunda şüphelerim vardı, hala da var. Tam da bu noktada siz, yaziya giriş yaptığım alıntıyı tekrar okumaya davet ediyorum sevgili arkadaşlar. ■ **Kürşat Zaman**



NİSAN 2015 SAYI 4 FİYATI: ₺5.50



DB

50 POSTER 200 STICKER



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**

Zombi kardeşlerimiz de bilim kurgucu mudur?

Zombileri biliyorsunuz. Dünya kültürünün bir hayli önemli bir parçası haline gelen bu kader mahkumu arkadaşlarımız sinemalarda, televizyonlarda korku türünde eserler olarak karşımıza çıkıyorlar. Ancak ben bu kategorilendirmeye karşıym ve ne zaman televizyonda, sinemada bir zombi filmi görsem ve yanındaki film türü açıklamasında "korku" kelimesine şahit olsam yüreğim parça parça oluyor. Aslında zombiliğin gelişimine bakacak olursak, hadnın korku türüne ait olduğunu görüyoruz. Tamam. Zombi dediğimiz arkadaşlar teorik olarak Afrika toplumlarında, lanetlenmiş ölülerin hayatı dönüşü ve insanların kötü niyetli büyütülerin kölesi olması gibi tanımlarla açıklanıyor. Zombiliğin ortaya çıkışının da zaten Amerikanya

sinemacılarının Afrika kültüründeki bu korku öğesini keşfetmesine dayanıyor. Hollywood'daki ilk zombi filmlerine de bakacak olursak, bu kardeşlerimizin toprağın altından elliğini falan çırparıp çürümüş etleriyle böyle paytak paytak yürüyüp çevredekileri çiftlik evlerine vs saldırgı karşısına çıkan insanları yediklerini görürüz. Evet, bu açıdan bakınca

zombilik gerçekten de korkunç bir şey ve bu filmler de korku türüne aittir.

Peki ama bugün zombilik evriliş, gelişip bilim kurgu türüne yükseldi mi? Bir düşünün. Bugün zombiler nasıl ortaya çıkıyor? Afrikalı voodoo büyücüler gelip insanlara hokus pokus yapıp onları büyütüp zombiye mi dönüştürüyor, yoksa bilim insanları gizli laboratuvarlarda tehlikeli biyolojik

Zombi dediğimiz arkadaşlar teorik olarak Afrika toplumlarında, lanetlenmiş ölülerin hayatı dönüşü ve insanların kötü niyetli büyütülerin kölesi olması gibi tanımlarla açıklanıyor

silahlar denerken yanlışlıkla insanları zombiye mi dönüştürüyorlar? Bugün karşımıza çıkan zombi filmlerinde zombiler, çoğunlukla ters giden bilimsel bir deneyin kurbanları değil mi? E o zaman, zombilik bildiğimiz bilim kurgu değil de nedir şimdi? Son derece gizli, son derece teknolojik, zamanın ötesinde laboratuvarlarda, bilimsel araç gereçin içinde üretilmiş bir mikroben, bir salgının insanları zombiye çevirmesi, çatır çatır bilim kurgudur. Şimdi o laboratuvara geliştirilen biyolojik silah vasıtıyla bilim insanların süper askerler üretmiş oldukları bir düşünün. Yani deneyler ters gitmesin, insanlar zombiye dönüşmesin de süper askerler olsun... Bu öykü, bilim kurgu değil midir? Tabi ki öyledir. Peki aynı laboratuvara, deneyler





kötü gidip de insanlar zombiye dönüşünce niye bilim kurgu olmuyor da, korku filmi oluyor?

İşte gördüğünüz gibi, zombilik, bilim kurgudan çalınmış ve insanların "korku" yanıyla kandırıp akılları bulandıran bir kavramdır. Aslında dünya çapında zombilere hasta olan, zombi seyretmek için teve önünde bekleyen, sinema kapısında kuyruk olan insanlar, bildiğiniz bilim kurgu seyircileridir. Ama bu saftırık arkadaşların çoğu, bilim kurgu hayranı olduğunun bile farkında değiller, çünkü medya zihinlerini yanlış yönlendiriyor. "Sen bilim kurgu filmi seyretmiyorsun, sen korku filmi seyrediyorsun," diyerek insanların bilincini sahte bilgilerle doldurup kendilerine yabancılışıyorlar. Bilim kurgu adına ne kadar üzücü ve acıklı bir durum olduğunu görebiliyor musunuz? Aslında okulda bütün dersleri yapan, arkadaşlarının bütün ödevlerini yapan, bütün sınavlarda arkadaşlarına süper kopyalar verip, herkese süper notlar alırdan bir çocuk olduğunu düşünün. Ama siz herkese yardım edip onların süper notlar almasını sağlayınca öğretmenleriniz gidip o başarılı arkadaşlarınızın başını okşayıp onlara övgüler yağdırırken gelip de size, "arkadaşlarına bakıp örnek al, sen de biraz gayret gösterip çalışırsan, onlar kadar başarılı olursun" dese... Bilim kurgunun başına gelenleri buna benzetiyorum. Ama dikkatli olalım, biz bu oyuna gelmeyeelim. Eğer zombi kardeşlerimizi seviyorsanız ve onlara dair filmleri, dizileri kaçırmadan seyrediyorsanız, siz muhtemelen bilim kurgu seversiniz. Bu küçük bilgi aklınızın bir yerinde dursun. ■



PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!

 Web tarayıcı testi
Internet Explorer, Chrome,
Firefox, Opera... En iyisi hangisi?

 Apple Watch
Apple'in akıllı saatı
bileklerimizi süsleyecek

Müzik servisleri
Spotify ve Deezer'i kıyasladık,
en iyi özelliklerini anlattık

PC net

Teknolojiyi seviyoruz Nisan 2015 · Yıl 18 · Sayı 211 · Fiyat 7,90 TL

NASIL YAPILIR?

**13 YENİ PROJE
ADIM ADIM 33 SAYFA**

- ✓ SKYPE GÖRÜŞMELERİNİ KAYDEDİN
- ✓ PARALI YAZILIMLARI BEDAVA İNDİRİN
- ✓ HARİTALARDA HER ŞEYİ BULUN

ŞİFRELİ USB BELLEK
Verilerinizi güvenle cebinizde taşımak için USB flaş belleğinizi ve harici diskinizi bedavaşa şifreleyin

ANDROID, İPHONE VE İPAD İÇİN



MUHTEŞEM OYUN

MASAÜSTÜŞÜART DEĞİL
**DİZÜSTÜNDE
VERİMLİLİK**



DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLarda
SAATLERCE VERİMLİ ÇALIŞMAK
ZOR. DAHA RAHAT ETMENİN 6
YOLUNU AÇILIYORUZ.

DOSYA

Kablosuz tehlike
Halka açık Wi-Fi ağlarında her şeyiniz
çalınabilir. Bu yazıyı okumadan
kablosuz ağlara bağlanmayın!

2015/4/11248
(KTC: 9,75 TL)



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

MOBİL

Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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



Dungeon Hunter V

Gameloft'tan çok iddialı bir RPG

Sayfa 40



Chains of Darkness

CRPG'leri özleyen kart
oyunu tutkunları için

Sayfa 39



Super Soccer Club

Herhangi bir menajerlik
oyunu mu?

Sayfa 41



Blokshot Revolution

Devriimsellik adında
mi kalyor?

Sayfa 41



Görsel kelime oyunu keyfi

Rebus geliyor

Jutiful'un yeni oyunu Rebus yüzünden bir gülümseme yaratcak. Puzzle türündeki Rebus'ta ekranda çözüme ilişkin harfler ve fotoğraflarla oluşan görsel bir ipucu belirliyor ve siz buna bakarak doğru cevabı tahmin etmeye çalışırsınız. Basitçe anlatmaya çalışırsak, tam da oyunun kendi adını anlattığı logosu gibi. Üzerinde RE harflerinin yer aldığı otobüs görselinin Rebus'u anlattığı gibi, ekranda yer alan B harfi ve yağmur damalarının Brain'i anlatması gibi. Kısa sürede salgın gibi tüm "boynu büük" mobil oyuncularının elinde olacağını tahmin ediyoruz. ■



Angry Birds unutuldu mu?

Açı gerçek!

Bir zamanların efsanevi mobil oyunu Angry Birds'ün yapımcı şirketinden yapılan açıklamalar, oyunun artık kimsenin umurunda olmadığını ortaya koyuyor. Rovio'nun açıkladığı kar rakamları, şirketin 2014'te sadece 10 milyon dolar kar ede-

bildiğini ortaya koyuyor. 2013'te bu rakam 40 milyon dolar. 2012'de ise 90 milyon dolardır. Öyle görünüyor ki, artık insanlar gece gündüz takıntıları şekilde şeker patlatmaktan, mançıkla kuş fırlatarak domuz vurmaya vakit bulamıyor. ■



GTA'nın ikinci baharı

Efsane seri yükselişte

PS'de hayatlarınızın bir bölümünü esir eden ve PC'ye çökmek üzere olan GTA V'le buluşma günümüz yaklaşıırken, GTA San Andreas ve GTA Vice City'nin mobil versiyonlarının satışları da ciddi bir yükseliş gösterdi. Her iki oyun da iOS ve Android platformlarında en fazla satın alınan ücretli oyular arasına tekrar girerken, talepkar sistem ihtiyaçları ile hafiften eskiyen telefonlarınızın değişme zamanının geldiğini de hatırlatmayı ihmal etmediler. ■



Namco eski oyunları çekti

Listede neler neler var

Namco Mart ayı sonundan itibaren aralarında bazı Pac-Man, Katamari ve Noby Noby Boy oyunlarının da olduğu bazı eski oyunları mobil store'lardan geri çekeceğini ve 30 Mart'tan itibaren herhangi bir destek vermeyeceğini açıkladı. Elbette daha önce indirdiğiniz hala telefonunuzda olan oyular varsa

oynamaya devam edebileceksiniz. Listedeki oyular; Katamari Amore , Rally-X Rumble , Namco Sound Player , Noby Noby Boy, Ridge Racer Accelerated HD, Pac-Chomp, Time Crisis 2nd Strike HD, Pac'n-Jump App Store üzerinden indirebilir ve strateji yeteneklerinizi konuşturabilirsiniz. ■



Tür Kart Oyunu Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Chains of Darkness *

Kart oyunları ve CRPG birleşirse...

Chains of Darkness, türünün güzel örneklerinden biri, hatta iki farklı türün güzel örneklerinin yine güzel bir birleşimi gibi. Eski usul TCG'lerde (Trading Card Game) bulunan kart sistemini bir RPG oyununun görselleri ve deneyimleriyle birleştiriyor. Bu noktada da bize oynamak kiyor. Oyundaki amacımız kendimize Demon kartlarından oluşan bir deste yapmak. Bunu yapmak içinse düşmanlarımıza dövüp, para kazanıp Booster Pack'ler alıyoruz. Bu booster pack'lerin içinden rastgele bir demon ve diğer güç kartları çıkıyor. Aktif takımımızda ise 4 Demon bulunuyor. Aktif takımımızı seçtiğten sonra, ister PVE ister PVP olarak oynayabiliyoruz. PVE de dalga dalga üzerimize gelen düşmanlarla savaşırsak, PVP de başka bir oyuncunun destesindeki Demon'larla mücadele ediyoruz. Oyunda enteresan bir dövüş sistemi var. Düşmanlarımıza Demon'larımız ile enerji kükreleri fırlatıyoruz. Dolayısıyla verdiğimiz hasarı artırmak için hedef almayı öğrenmek gerekiyor. Oyunun hikayesine baktığımızda da derin ve güzel bir hikayesi var. Bu hikaye oyuncunun güzel görselleriyle birleşince, keyif gerçekten artıyor. Unutmadan, Chains of Darkness App-Store 'da bedava, ama eğer istersek, daha güçlü Demon kartları için oyun içi satın alımlar yapabiliyoruz. Chains of Darkness TCG ve RPG türlerini eğlenceli bir şekilde bir araya getiriyor ve beklenenin üzerine geçiyor, denemenizi tavsiye ederim!

■ Puan: 8

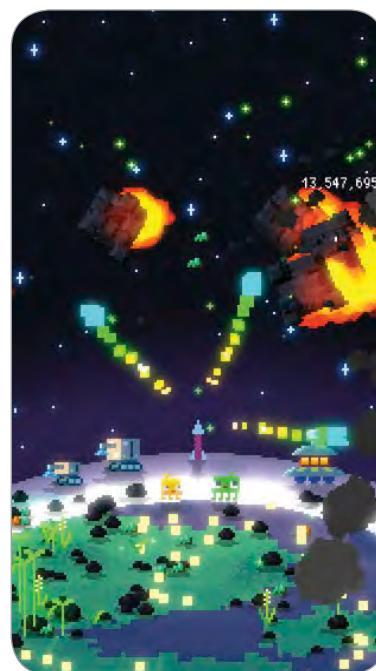


Tür Shooter Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Green The Planet

Evrenin en sıkıcı gezegeni

Nasıl anlatısam? Nerenin başlasam? Bir oyun düşünün, oyun boyunca tek yaptığınız şey havadan sürekli geçmekte olan meteorları farklı şekillerde patlatıp, üzerinde bulunduğuuz gezegenin düşürmek ve bu düşen parçaları enerjiye dönüştürüp üzerinde bulunduğuuz gezegeni yeşillendirmek. Ve yeşillendirmek, ve yeşillendirmek. Oyunda değişen hiçbir şey yok. Hedef almamızda bile gerek yok çünkü üzerinden meteorlar sürekli geçmeye devam ediyor. Biz de parmağımızı çekmeden yukarıya ateş ediyoruz, yerler altın ve siyah renkli materyallerle dolduğunda da bir tıkla onları topluyoruz. Başka bir tıkla gezegenin rengini yeşile çevirmeye başlıyoruz. Tıklamak da mi istemiyoruz? O kadar çok şey yaptı ki, menüde duran temizlik robotunu alıyoruz, bizim için o temizliyor yerlerdeki materyalleri ki biz sadece parmağımız ekrana basılı bir şekilde boş bekleyip ekrana bakalım. Hatta ve hatta 100 Milyon enerji puanına oluşursak, silahlarımızı biz oynamazken ve basmazken de ateş edebilecekleri bir versiyonlarına geliştirebiliyoruz, taa ki bizim büctümüz puanı ulaşıp bize haber verene kadar. Eh artık oynamasak da olur biz bu oyunu. Sahi, zaten niye oynuyoruz ki? ■ Puan: 2

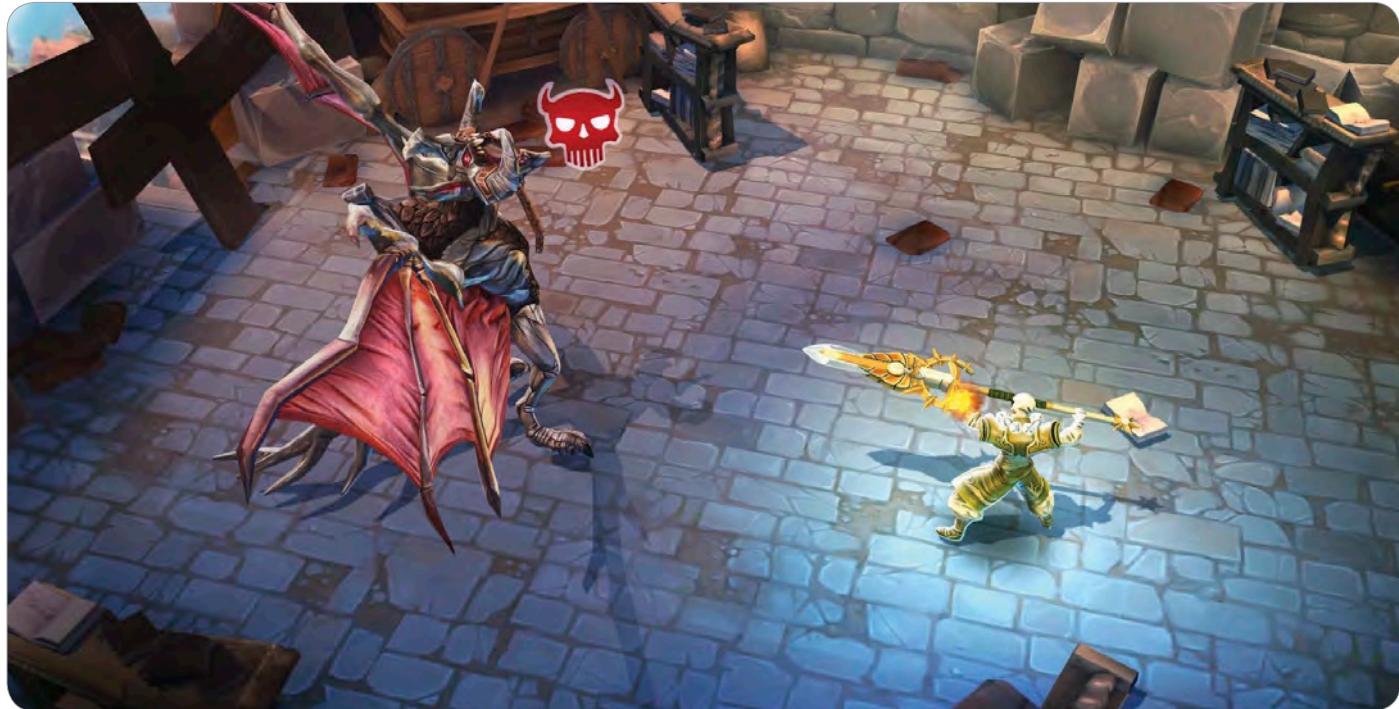




Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Dungeon Hunter V

Kendi türünün en iyilerinden



Uzun zamandır söyle uzun uzadiya oynabileceğim bir mobil oyun çıkmamıştı karşıma, hatta bu kadar mobil oyun oynamama rağmen telefonumda bulundurduğum tek oyun Shadowmatic'ti. Sanırım buna artık Dungeon Hunter V 'de eklenecek. Bunun ilk ve en önemli nedeni ise kolayca erişebilir olması. Bedava olarak indirdiğimiz oyunu açtığımız zaman, keyifle takip edip saatlerce takılmamıza gerek olmayan bir hikaye ve oynanışla karşılaşıyoruz. Her şeyi anlamak oldukça kolay, kontroller basit ve kısa bir intro'dan sonra kendimizi direk oyunun içinde buluyoruz. Bu kolay erişebilirlik bütün oyun boyunca devam ediyor. Bana bir çok noktada

birişim. Oyunda seçebileceğimiz beş sınıf var. Bu sınıflardan hangisini seçtiğimizin hikaye üzerinde pek bir etkisi yok, bu daha çok "nasıl yaratık öldürmek isterdiniz?" tarzında bir seçim. Ben ilk seferinde iki el ile kullanılan, kılıç/mızrak arası devasa bir silah kullanmayı tercih ettim. İkinci seferimde ise büyüğü sınıfını seçtim. İkinci kez bu seçimi yaptıktan sonra fark ettiğim şeyle bu seçimin daha önce de söylediğim gibi bizim atak ve düşmanların ölmeye görsellerinden başka pek bir şey değiştirmemiği oldu. Fakat bunu pek bir sıkıntı olarak gördüğümü söyleyemem. Bunun asıl nedeni ise bunun bir adım ilerisine gittiklerinde

girip bir düşman öldürüp bir çok farklı zırh ve silaha erişebiliyoruz. Düşürüdüğümüz silahlara bizi mutlu etmedi mi? Hepsini birleştirip daha güçlü bir zırh veya silah yaratmak da elimizde. Düşmanlarımız çok mu güçlü geldi, hop tek bir tuş yardımıyla oyunda olan başka oyuncularla kendisini zevkle öldürmeyi deneyebiliyoruz. Başarılı olduk ve az önce boss'u öldürmemize yardımcı olan yabancı sevdik mi? Tek bir tuşla ona bir davetiye yollayıp arkadaş olabiliyoruz. Basitlik derken demek kastettiğim şey de tamamen buydu zaten. Bedava bir oyun olmasına rağmen bunların hepsini hemen hemen reklamsız yapıyor olmamız da kabası. Oyunun ana birimleri olan elmas ve altın gerçek para ile satın almak da mümkün. Ben gerek duymadım ama geniş bir fiyat aralığında elmas ve altınlara erişip, çok daha hızlı bir şekilde istediğiniz zırh ve silahlara sahip olmanız da mümkün. Görseller ve bülbülere gelirse hepse oldukça renkli ve güzel tasarılanmış. Nasıl yaptığınız önemli değil, bir düşmanı öldürdüğünüz sürece size tatmin edici bir görsel geri dönüş sunuyor. Ayrıca oyunu oynadıkça ses efektleri ve seslendirmelerin de bir o kadar başarılı olduğunu görüyoruz. Tek şikayetçi olabileceğim konu, oyundaki düşmanların çok çeşitli olmamasından dolayı uzun periyodlarda oynadığınızda aynı şeyi yapıyormuşsunuz hissi veriyor olması. Ama dediğim gibi, bu sadece uzun periyodlarda oynadığınızda karşınıza çıkan bir problem. Toparlamak gerekirse, Dungeon Hunter V, hack and slash türünün mobil platformda güzel bir örneği bence kaçırılmayın! ■ **Puan: 2**

Düşmanlarımız çok mu güçlü geldi, hop tek bir tuş yardımıyla oyunda olan başka oyuncularla kendisini zevkle öldürmeyi deneyebiliyoruz

mobil bir Diablo oyunu oynuyormuşum izlenimi verdi. Evet Diablo'yu Diablo yapan karakter derinliği ve yetenek ağaçlarına sahip değil ama oynanışı hissisiyle öyle gerçekten. Sınırsız düşmanı kesip her zaman daha iyi bir item bulabileceğinizi bildiğiniz bir oyun bu.

Bir zamanlar kahramanlar vardı, şimdi ise...

Oynaya girerken kısa bir intro ile bize içinde bulunduğumuz evren anlatılıyor. Eskiden kahramanların olduğu bu evren, şimdi savaşlar ve sonuçlarıyla yüzleşmiş ve kahramanların yerini ödül avcıları almıştır. Biz de bu ödül avcılarından

bir çok başka mobil oyunun düştüğü bir hata olan, oyuncunun bekłentisi ve isteğinden çok daha komplike bir hale gelebilmesi. Şahsen gerçek bir RPG derinliğindeki bir oyunu mobil platform yerine bir konsol ya da bilgisayarda oynamayı tercih ederim. Bir çok oyun ya bunu yakalamaya çalışıp içinde kayboluyor, ya da sadece yaptık diyebilmek için yarı yamalak birer yetenek ağaçları ekliyorlar oyna. Dungeon Hunter V' te bunun olmaması beni mutlu etti açıkçası. Oyun ne olduğunu biliyor ve bunu göstermekten çekinmiyor. Bu noktada da başarıyı yakalıyor. Bir çok zindana



Tür Shooter Platform iOS Fiyat Ücretsiz



Blokshot Revolution

Başka bir gün, başka bir shooter?

Artık hepimizin oynamaya alıştığı arcade-shooter türünün bir yeni örneği Blokshot Revolution. Adında bahsettiğim kadar devrimsel olmasa da türünü keyifli bir örneği bu oyun. Amacımız ekranın alt kısmında bulunan bir ışık kaynağından ışık hüzmeleri atarak üzerimize düşmekten nesneleri yok etmek. Bu sefer "sapan"ımız ekranın altında yer alıp, nesneleri düşmeye başladığını tükürmek için tıpkı bir yorum getirmiş de denilebilir. ışık hüzmesi fırlatan sapanımızla doğru hedef alıp üzerimize düşen kutulara ölüm saçılıcka aldığımız puanlar katlanıyor ve daha da

siddetli ışık hüzmeleri atmaya başlıyoruz. Renkler keyifli ve oyunun akıcılığıyla güzel bir uyum içinde. Eğer arcade shooter türünü seviyorsanız bir deneyin, farklı renkler ve konseptiyle ilginizi çekebilir. ■ **Puan: 7**



Tür Puzzle Platform iOS,Android Fiyat Ücretsiz

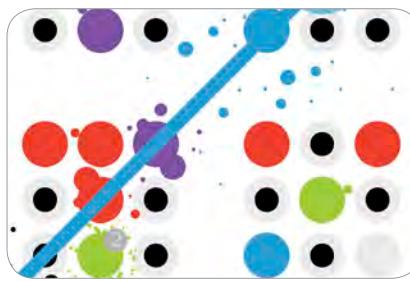


Dotello

Two Dots'tan sıkılanlara..

Dotello, puzzle oyunu türüne yeni eklenen üyelerden biri. Bana ilk bakışta Dots ve Two Dots'un minimalist ve güzel dünyasını hatırlattı fakat oynadığça bunun aslında pek de böyle olmadığını gördüm. Amaç klasik olarak 3 ve daha fazla noktayı, noktaları kaydırıp bir araya getirmek. Fakat oyun burda problem yaşıyor bence. Noktaları klasik kaydırma veya yer değiştirme yöntemiyle hareket ettirmek yerine, istediğimiz noktayı alıp istediğimiz yere koyabiliyoruz. Bu, en azından benim için oyunun zorluğunu ve asıl bulmacasını içinden çekip alıyor. Bu noktadaysa

elimde sadece Dots ve Two-Dots'un kötü bir versiyonu gibi bir hissiyat veriyor. Her türlü puzzle oyununu oynarım diyeşsanız, deneyin, yoksa Dots ve Two-Dots'a devam derim! ■ **Puan: 5**



Tür Spor Platform iOS Fiyat Ücretsiz



Super Soccer Club

Futbol tutkunlarına yeni eğlence

Super Soccer Club'ı sanırım en iyi sıra tabanlı menajerlik oyunu olarak açıklayabilirim. Bir yandan kulübünüzün durumunu açığınız mağazalar ile iyileştirmeye, stadyumu büyütmeye ve taraftar kulüpleri ile iyi ilişkiler kurmaya çalışırken, bir yandan da sanki bir sıra tabanlı strateji oyunundaki gibi karşı takımın oyuncu kartları ve sizinkileri karşılaştırıp kimin kazanacağını tahmin edebiliyorsunuz (Bir oyuncunuz crit'lemezse!). Taktiklerinizi ayarladıkten sonra mağlardaki "skip" seçenekinden de anlaşılacığı gibi izlemenize pek gerek yok. Futbol tutkunları için yöneticilik/menajerlik oyunu diyeBILECEĞİMİZ değişik bir örnek. ■ **Puan: 7**



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. aa



2. Marvel Contest of Champions



3. Mr Jump



4. Modern Combat 5: Blackout



5. Candy Crush Saga

En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Construction Simulator 2014



2. Plague Inc.



3. Minecraft: Pocket Edition



4. Hugo Retro Mania



5. GTA: San Andreas



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Subway Surfers



2. GT Racing 2: Real Car Experiment



3. CSR Classics



4. Call of Duty: Heroes



5. Pou

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Construction Simulator 2015



2. Minecraft: Pocket Edition



3. The Room



4. GTA: San Andreas



5. GTA: Vice City



NO MΛN'S SKY

“Uzay çok büyütür ve inanın düşündüğünüzden ya da hesapladığınızdan çok ama çok daha büyütür”

- Douglas Adams





Douglas Adams'ın, dilimize "Otostopçunun Galaksi Rehberi" olarak çevrilen efsane eserinin bir noktasında "Uzay çok büyük ve inanın düşündüğünüzden ya da hesapladığınızdan çok ama çok daha büyütür" diye bir anlatım vardır. Gerçekten de uzayın büyüklüğü biz insanoğlunun tahayül sınırlarının fazlasıyla dışında kalıyor. Sanayi devrimini takip eden teknolojik gelişmeler ile kelimenin tam anlamıyla varoluşumuzun en büyük sıçrayışlarını yaşıyor olsa bile, halen uzayı tam anlamıyla kavramaktan çok uzağız. Aslında ilginç bir şekilde bizlerin sahip olduğu bilgi ve birikim ile her şeyi bildiğimizi, her şeye hükmedecek kudrete sahip olduğumuz yanlığını yine Douglas Adams, yine aynı kitapta vurguluyor. Yunusların bizleri uyarmaya çalıştığı ama bir yandan da içten içe bizimle dalga geçtikleri bir gerçeklik bu ve hiç de şakaya gelinecek cinste değil. Gerçekten de uzay hakkında konuşuyoruz, halen bilinmeyenin çok ufak bir parçası. Fakat uzay, beraberinde boşluk ve aynı sebepten ötürü yaşamı da akillara getiriyor. Yine de tüm bu varoluşların arasında esas soru, herhangi bir noktasında yaşayan canlıların, diğer noktalar hakkındaki merakından ileri geliyor.

Douglas Adams aslında bu konuyu da harika şekilde özetliyor; "Tam orada bir nokta olan C noktasında yaşayan insanlara sık sık şunu merak ederlerdi: A noktasında ne var ki bunca insan B noktasından oraya gitmek için can atıyor? Çok kez insanların hangi lanet olası yerde olmak istediklerine kesin bir karar verip bu duruma bir son vermelerini dilerdi." Merak başlı başına yaratılmışımızın içerisinde yer alıyor ama bir de "diğerlerinin" ne yaptığını düzenli olarak merak eden bir anlatı söz konusu. Yani nedir B noktasını bu kadar ilginç kılan? Oraya gitmek gerekir mi? Peki ya bir başka

B noktasına ulaşırsam? Ya vardığım nokta D noktasını olursa?

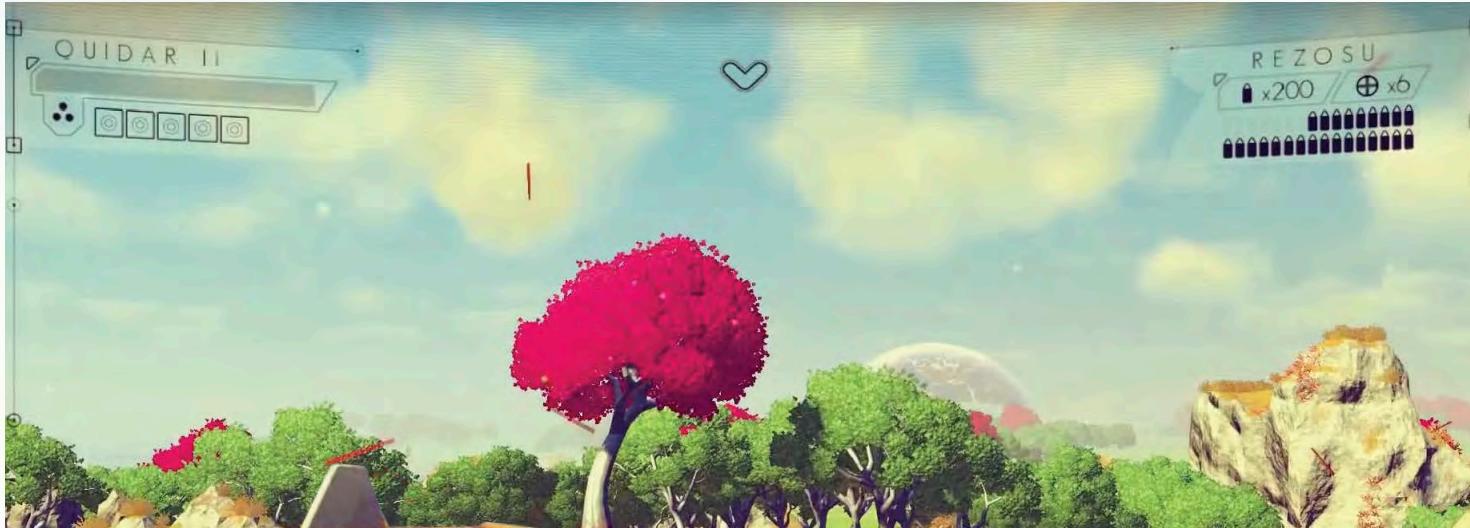
Varoluşculuk her daim yanı başımızda belki ama esas olan her daim meraktır. Merak ettiğe araştırırız, araştırdıkça kendimizi tehlkiye sokar, tehlikeleri aşıkтан sonra da gelişiriz, değişiriz. Vikinglerle başlayan Batıya göç sevdası, Amerika'nın keşfi ve bugün Mars üzerinde yapılan araştırmalar bir noktada öyle bir kesişiyor ki insan şaşımadan edemiyor. Peki, ucu bucağı olmayan uzay içerisinde sonsuza kadar seyahat etme şansınız olsun ister miydiniz? Her gittiğiniz yerde farklı bir şey bulmak? Araştırmalarınız esnasında uzay savaşlarını tatmak ama bir yandan da yeni gezegenler keşfetmek? Eğer cevabımız evet ise buraya kadar yazılan aşırı ciddi yaklaşımı bir kenara bırakın ve sonsuzluğun kollarına kendinizi bırakmaya hazır olun!

Maceranın böylesine hiç atılmadınız!

Bugüne kadar çok fazla oyunun şefkatli kollarına attık kendimizi; nicelebine sarıldık, nicelemini sevgiden boğazladık. Bizim neyi sevdigimizi bir kenara bakıp, şimdi iki dakika objektif olmak gereki. Dünyada gerçekten en çok hangi oyun modeli revaçta? Hangisi için deliller gibi para dökülüyör? Eğer konu multiplayer'sa şüphesiz cevap MOBA ama özellikle tek kişilik oyunlarda en çok Sand Box yapımlar tercih ediliyor. Sand Box denildiği zaman akla ilk gelen yapımların başında bulunan Grand Theft Auto serisi, özellikle üçüncü oyunu ile çığır açmış, biz oyun severleri bambaşa bir noktaya ışınlamıştı. İşte GTA'nın beraberinde taşıdığı Sand Box, yani sonu gelmeyen haritalara sahip bir oyun daha piyasaya çıkacağı gün için geri sayımı geçmiş bulunuyor: No Man's Sky. >

Uzayın Merkezi

Uzayın merkezi demek, bir anlamda her şeyin sonu anlamına gelebilir ama aynı zamanda oyunun en zor kısmı. Burada galaksinin en iyi gemileriyle karşılaşacağız. Oyunun başlangıcına nazaran, hemen her dakika saldırısında olmamız söz konusu zira merkeze yaklaşılırsa, diğer insanların kurduğu ticaret yollarına denk geleceğiz.



"Yeşilin ortasında gelinçik gibi."

Üretici firma konumunda bulunan Hello Games'i daha önce pek duymamış olabilirsiniz ama emin olun, bundan sonra çok duyacaksınız! 2009 yılında kendisini gösteren firma, Criterion, EA ve Kuju gibi firmalarda çalışmış olan son derece deneyimli bir ekip tarafından yönetiliyor ki biz de bir noktada proje içerisinde bulunan isimler sayesinde şu anda bu satırları karalayabiliyoruz. Joe Danger ve Joe Danger 2 ile sahne alan Hello Games, nihayet VGX ödül töreni esnasında yeni projesi olan No Man's Sky'dan bahsetmişti. 2015 yılı için tarihlenen oyun, halen yapım aşamasında. O yapım aşamasında ama biz onu ensesinden tuttuğumuz gibi masanın üzerine yatırmayı bildik! Dediğim gibi uzayın sonsuzluğunu ayaklarımıza getirecek bir yapımdan bahsediyoruz ve sarf edilecek her yeni cümle bile beni heyecanlandırmaya fazlaıyla yetiyor.

Oyun kisvesi altında 18 kentilyon yıldıza sahip bir evren yaratabilecekler. Bunca gezegeni barındıran bir oyunun içinden çıkmak pek de kolay olmayacak

Sand Box mekaniğinin zirvesi olan GTA serisine bakın; bakın, bakın, iyice bakın ve gördüklerini-ze emin olun. Üçüncü oyundan, beşinci oyuna geçerken yaşanan değişikliklere iyice bakın. Ne görüp sunuyuz? Sürekli hareket halinde olan bir dünya mı? Evet. Tıpkı gerçek hayatı gibi yaşayabilme şansı mı? Kuvvetle muhtemel evet! İçerisinde kaybolacak kadar büyük mü? Evet! Hah, şimdü tüm bu bildiklerinizi unutun! Bakmayın öyle yahu, unutun diyorum unutun zira No Man's Sky, resmen GTA serisini milyarlara katlamayı başaracak,



çok fantastik bir proje. Oyunun temelinde genelde kullanılan 32 çarpan sayısı (Tipki Windows 32 bit ve 64 bit'in arasındaki devasa fark gibi), piyasaya çıktığı zaman 64 bit üzerinden yapılacak ve bu sayede 18 kentilyonluk dev bir gezegen havuzuna ulaşabilecek. Bu rakam tam olarak 18 olmasa da üç aşağı beş yukarı bu dolaylarda cereyan

↗ İlk görseller teknik açıdan muhteşem olmasalar da yeterince dikkat çekici

etmesi bekleniyor. Derdimi şimdi anlatabildim mi? Adamlar oyun kisvesi altında 18 kentilyona sahip bir evren yaratabilecekler. Sizlerin de hesaplayabileceğiniz üzere, bunca gezegeni içerisinde barındıran oyunun içinden çıkmak pek de kolay olmayacağı. Rakamlar biraz yüksek gelebilir ve bunca gezegeni sadece yapmış olmak için yaptıktan sonra oyunun pek bir manası kalmayacaktır ama merak etmeyin; yapımcı firma bunu da çok net düşünerek, her biri kendisine özel yaşama sahip gezegenler ile çıkışın gelmenin peşinde. Orada bir "Yuh artık hocam" >

No Man's Sky da uzayda yalnız değil!



Battlecruiser 3000 A.D. - 1996



Universal Combat - 2004

Bir adam daha vardı; Derek Smart. Braben ve Roberts'in oyun piyasasından uzaklaşmaya başladığı, Smart'in ise olağanüstü vaatleri ile spot ışıklarını üzerine çektiği 90'ların ortalarında yolları kısa süreliğine de olsa kesişti. No Man's Sky'in vadettiği onca şeyi 1996 yılında

gerçeğe dönüştürmeyi hedefleyen oyun belki de tüm oyun tarihinin en büyük hayal kırıklıklarından biri oldu. Geliştirilmesi seneler süren, defalarca yapımcı değiştiren, defalarca ismi değişen oyuna hala ulaşabilir, rezil kullanıcı arabirimini ve kontrol mekanikleri ile sınırlarınızı test edebilirsiniz.



X Beyond The Frontier - 1999



X Rebirth - Egosoft - 2013

Cem Şancı'nın X: Beyond The Frontier'i incelerken, "Chris Roberts ve David Braben birleşip beraber bir oyun yapmalydılar" diyerek özlemi ifade ettiği, hayatına Elite ve WC serilerinin bir gölgesi olarak başlayan bu saga uzun soluklu olmayı başardı. Öyle ki, arada çıkan

Darkstar One gibi düzgün örnekleri bir kenara koyarsak geçtiğimiz on sene 4D türüne hükmetti. X serisinin son oyunu X: Rebirth ise yazılımsal açıdan tam bir mühendislik faciasıydı. Tam olarak kaç kez kritik patch yediği, kaç kez elden geçirildiği ile alakalı detaylar oldukça karışık.

›daha neler!“ şeklinde isyanlar duyar gibiyim ama Nasrettin Hoca'nın da dediği gibi “Ya tutarsa?”

Gezegen gezegen dolaşıyoruz!

No Man's Sky bilim kurgu temelleri üzerinde yükselsecek bir yapıp. Yani fantastik öğeler bekleyenlere buradan üzgün surat yapmakla yetinmeyeceğim. Fakat böyle bir oyunu daha ileri teknolojinin hâkim olduğu gelecekte var etmek kesinlikle çok doğru bir karar. Tamam, oyun bilim kurgu ama biz ne yapıyoruz? İşte bu noktada devreye Adventure yani macera kısmı giriyor. Yapımcı firmadan gelen açıklamalara baktığımız zaman gezegeni gezegen dolaşarı bir bünyeyi kontrol ettiğimizi görüyoruz. Anlayacağınız olayımız daldan dala gezmek ve bir yandan da farklı maceralara atılmak. Bak şimdi böyle

yazınca çok basit bir şeymiş gibi oldu ama inanın durum bundan çok daha farklı! No Man's Sky içerisinde yaratılan dünya o kadar büyük ki girişte verdığım rakamları da hesaplayarak “Aca-ba evrende yalnız mıyız?” gibi saçılışlardan çoktan arınmış olduğunuzu düşünüyorum. Bir oyuncu ne yapsın milyarlarca gezegeni değil mi okur insan?

Efendim, No Man's Sky dünyası herkes tarafından paylaşılacak, dev gibi bir arazi. Oyunu gözlerini açan her oyuncu gezegenin farklı bir köşesinde var olacak. Verilen bilgilere baktığımızdaysa her oyuncunun, galaksinin en uzak köşelerinde oyuna başlayacağı ve galaksının merkezi olarak beyan edilen noktaya ulaşmasının 60 ile 100 saat arası oyun deneyimin ardından gerçekleştirebileceğini öğreniyoruz. Oyunlarla



Dün gibi hatırlıyoruz David Braben'in Elite 2'sinin güçlüğü satın alabildiğimiz 386DX'lerimize nasıl acı çektiğini, nasıl detaylar arasında kaybolduğumuzu, nasıl hayatımızın en önemli taşıma işini yapıp vuracak iken galaktik güvenlik güçleri tarafından yakalandığı-



mizi... Serinin son ürünü Elite Dangerous 130 bini gerçek datalardan türetilmiş 400 milyardan fazla yıldız ev sahipliği yapıyor ve aldığı tüm olumlu puanlara rağmen hala potansiyelini tam anımlıyla açığa çıkarmış değil.



Türün tutkunları için Braber/Roberts rekabeti Magic/Bird gibidir. Wing Commander serisinin yaratıcısı Chris Roberts'in başında olduğu Star Citizen projesi üstelik henüz beta aşamasında ve piyasaya sürülmemesine iki seneye yakın zaman var. Roberts bir kaç sene evvel finansman konu-



sunda darboğaz içinde olan projeyi işlerin tıkırında olduğu bir noktaya getirmiş durumda, üstelik bunu 75-300 dolar gibi fiyatlara oyun içi içerek (gemî) satarak yapmayı başardı. Hep söyleyiz, eski oyunculara sevdiklerini verirseniz bu ineğin süt verme potansiyeli oldukça yüksektir.

biraz haşır neşirseniz bu rakam diliminin neye tekabül ettiğini zaten çok iyi biliyorsunuz. Ha, konuya esas gizemli kılan nokta, yapımcı ekibin neden gezegenin merkezini baz alarak bilgi paylaşımında bulunduğu. Tamam, oyunun sonu merkezde anladık da nasıl bir yer burası; işte o kısım tam bir sırr, tam bir muamma. Fakat bildiğimiz bir gerçek var, o da her gezegenin kendisine has bir özelliğe sahip olacağı. Hal böyle olunca da merkezde ne ile karşılaşacağımız iyiden iyiye güleşiyor doğrusu... Arada "Her gezegenin kendisine has bir özelliğe sahip" dedim o kısmı okudunuz değil mi? Vallahi yalan söylemiyorum! Adamlar tek seferde sadece milyarlarca gezegen yaratmakla kalmıyor, aynı zamanda tüm bu gezegenleri baştan aşağıya dolduruyor. Biz mi? Oyuncu olarak yapacak

işlerimizin başında önmüze serpme kahvaltı gibi serilen bu gezegenleri keşfetmek ve karakterimizi sürekli geliştirmek. Aslında No Man's Sky'in yaratacağı çerçeve içerisinde tek bir amaç hakkında yapıp çizmek yalan olacaktır zira karşımızdaki dünyanın her noktasını didiklemek elimizde. Bahsi geçen gezegenlerin her biri, kendisine özel fauna'ya ve tabiatı sahip olacak. Hiçbir gezegene birbirine benzemeyecek ve kuvvetle muhtemel ortak yaşam formu barındırmayacak. (Belki birbirine yakın ve gelişmiş gezegenler içerisinde benzeri türleri görebiliriz.) Aracımızdan gezegene adımıza attığımız anda ise tipik bir FPS oynuyormuşçasına etrafta koşup zoplayabileceğiz. Gezegenin neye benzediğini her yanı arşınlayarak, her bir yaratığı tek tek keşfederken öğreneceğiz. Bu öğrenme kısmı özellikle yayınlanmış oyun içi videolarda harika şe- >

Bu sırada No Man's Sky evreninde...



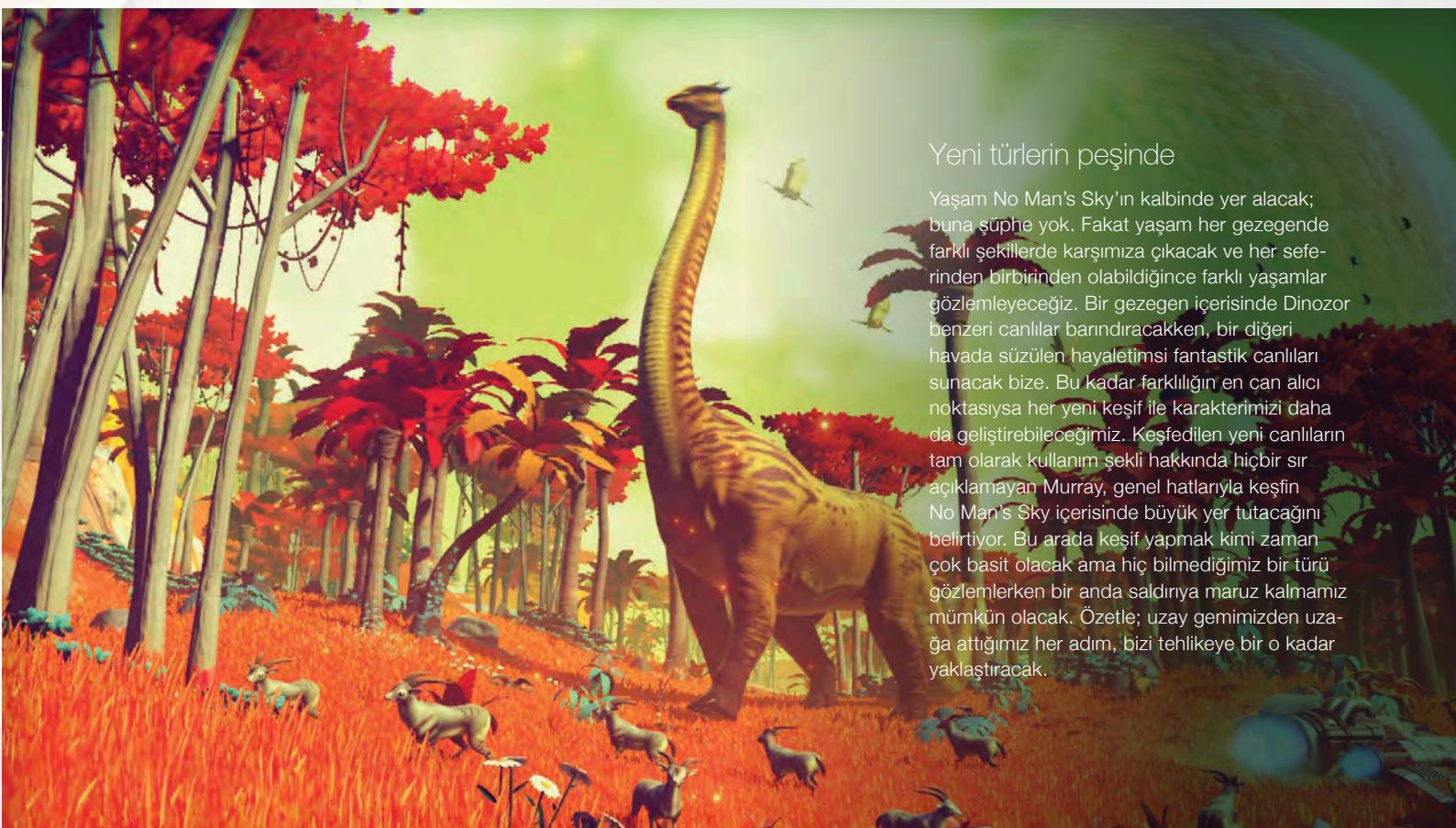
Kokpit mesaisi

No Man's Sky içerisinde en çok vakit geçireceğimiz cihaz, açık ara uzay gemimiz. Oyunun genelinde olduğu gibi, gemi içerisinde de FPS kamera açısı hâkim olacak. Şimdilik olası diğer kameraları hakkında herhangi bir bilgi verilmemi ama videolardan anlaşıldığı kadar ile ana perspektif FPS olacak. Yazının genelinde de dediğimiz üzere, gemimizin birçok noktasını geliştirebileceğiz. Fakat No Man's Sky'in gemi konusunda esas dikkat çeken özelliklerinin başında sunduğu detaylı kokpit paneli oluyor. Anlaşıldığı kadar ile ucu bucağı olmayan gezegen içerisinde bir oraya bir buraya uçarken, karşısındaki radar sayesinde hayat çok daha kolay olacak. Aynı zamanda diğer verilerin ne kadar gerçek zamanlı olduğunu şimdilik bilmiyoruz ama bu kadar detaya önem veren bir yapımin, böyle bir noktayı es geçeceğini hiç zannetmiyorum.



Major Tom'u ararken

Farklı gezegenlerden bahsedip duruyoruz. Fakat elimizde değil, adamlar bu konu hakkında o kadar iyi iş çıkaracağa benziyor ki biz de kadr-jimizi gezegen modellemelerinden alamıyoruz. Efendim her gezegene kendisine has bir yaşam barındıracak ama aynı zamanda her gezegende olan farklı yaşamışlıklar da bulunacak. Bizden önce burayı ziyaret edip uzay gemisi düşürülmüş bir oyuncu ya da yapay zekâ ile karşılaşabilecek, etrafta daha önce hiç görmediğimiz binalara denk geleceğiz. No Man's Sky bu noktada da çok dikkatli davranışağa benziyor çünkü tanıtım videolarından da anlaşılabilcecği üzere hemen her bina bir işlevle sahip; demem o ki bu binalar sadece modelden ibaret, içi boş kaplamlardan oluşmuyor! Bazlarının içini keşfedecekken, bir bakmışsınız meğer içine girdiğiniz bina boyut kapsımış.



Yeni türlerin peşinde

Yaşam No Man's Sky'in kalbinde yer alacak; buna şüphe yok. Fakat yaşam her gezegende farklı şekillerde karşımıza çıkacak ve her seferinden birbirinden olabildiğince farklı yaşamalar gözlemlleyeceğiz. Bir gezegen içerisinde Dinozor benzeri canlılar barındıracakken, bir diğer havada süzülen hayaletimi fantastik canlıları sunacak bize. Bu kadar farklılığın en can alıcı noktası her yeni keşif ile karakterimizi daha da geliştirebileceğimiz. Keşfedilen yeni canlıların tam olarak kullanım şekli hakkında hiçbir sırr açıklamayan Murray, genel hatlarıyla keşfin No Man's Sky içerisinde büyük yer tutacağını belirtiyor. Bu arada keşif yapmak kimi zaman çok basit olacak ama hiç bilmediğimiz bir türü gözlemlerken bir anda saldınya maruz kalmamız mümkün olacak. Özette; uzay gemimizden uzağa attığımız her adım, bizi tehdİYEYE bir o kadar yaklaştıracak.



Boşlukta bir nokta

No Man's Sky büyük, hem de çok büyük. Sanki yazı ile yeterince anlatamamışım gibi geliyor. O yüzden size şöyle bir görsel üzerinden anlatıtmı bulmak istedim. Gördüğünüz üzere, kim bilir hangi Galaksi içerisindeki, hangi sistem içerisinde bir gezegen halkasındayız. Teknik olarak oyunda Galaksilerin ne kadar efektif çalışacağı bilinmiyor ama içerisinde milyarları barındıracağı iddia edilen bir oyun, sanychız en az birkaç yüz bin adet Galaksi halkasına da sahip olacaktır. İşte böyle düşündüğüm zaman gerçekten oyunun sonuna nasıl ulaşacağımı çok merak etdim. Hani 40 saat, 100 saat gibi bir iş değilmiş gibi geliyor bana. Tabii tüm bu galaksilerin kendi atmosferi olduğunu da belirtmek isterim. Özellikle atmosfere gemi ile yapılan girişte yaşanan o yüksek sıcak kaynaklı zorlanma duygusu çok iyi şekilde oyuna yedirilmiş.



Şimdiye kadar yayınlanan ekran görüntülerinde yapımcı genellikle zengin bitki örtülü yaşam alanlarını tercih etse de oyun evreninde karşılaşacağınız gezegenlerin pek çok Mars'dan halice, tek bir çiçekin bitmediği diyarlar. Palme'yi gördüğünüz yere çadırı kurun, fazla düşünmeyin.

kilde gözler önüne seriliyor. Gezmek güzel ama etrafa bizim orada olmamızı istemeyen organizmalar da olacağından, savaşmaya da hazır olmak gerekiyor. Şimdilik yeni bir şeyler gördüğümüz zaman onu listeleyebildiğimizi biliyoruz ama direkt olarak örnek almak suretiyle daha fantastik şeyler yapıp yapamadığımız tam bir muamma. Oyuncular tarafından harcanan uzun saatler sonucunda, galaksi üzerindeki farklı noktalardan da haberdar olabileceğiz. Her oyuncu, eğer isterse, bulduğu yerler ve keşfettiği canlılar hakkında herkesin görebileceği şekilde bilgiler nakledebilecek. Bu ortak bilgi havuzu, bir anlamda oyunculara insanlıklarını da hatırlatacak gibi geldi bana ama bunu sonra konuşuruz.

Uzaktan kontrol

Hello Games'in kurucusu koltuğunda oturan Sean Murray, şimdilik yayınlanan kısa videolarla yetinmemizi istiyor ve bizi röportajları ile baş başa bırakıyor. Özellikle yaptığı bir konuşmasında No Man's Sky'i tam anlayıla anlatmayı başaran Murray; "Eğer sadece uzay simulasyonu deneyim etmek istiyorsanız, buyurun, No Man's Sky sizin için bunu sağlayacaktır çünkü sadece başka uçakları avlamaya çalışmak bile başı başına bir oyun deneyimi! Şunu unutmayın, videolarda gördüğünüz oyun ilerleyisi herkes için aynı olmayacak. 11 saatlik No Man's Sky deneyimi, her oyuncu için bambaşka farklılıklar sunacak ve kimse benzeri oylar silsilesine denk gelmeyecek." şeklinde oyunu izah etmeye çalıştı. No Man's Sky'in büyülüğu kesinlikle hepimizi endişelendiriyor. Hello Games'in anlattığı üzere, yaratılan bir algoritma aracılığı ile hayat bulacak olan milyarlarca gezegen, ne kadar düzgün çalışacak? Gerçekten firmanın iddia ettiği gibi her biri birbirinden farklı dünyalar görebilecek miyiz? İşte

biz bu konu hakkında kafa patlatırken, Hello Games gayet halinden memun bir şekilde yoluna devam ediyor. Özellikle tasarım ekibinin başında bulunan Andrew Duncan için her şey yolunda. Fakat milyarlarca gezegen içerisindeki her bir canlının ve etrafımızda göreceğimiz doğanın ne kadar detaylı şekilde resmedileceğinden halen şüpheliyiz. Duncan ise bu şüphelerin farkında olacak ki bir açıklamasında "Kimsenin hayal bile edemeceği detayları gözler önüne sermek için ter döküyoruz." Şeklinde bir açıklamada bulundu. Pek tabii Hello Games'in 64 bit mekanikleri ile yarattığı

algoritmik sistemde, birbirinden farklı dünyalar yaratmak teorik olarak mümkün ama işte detaya geldiği zaman, nerede ne olduğunu, kim nasıl anlayacak? Tasarım ekibi nasıl her bir gezegene ulaşacak? Cevabı basit: Probe!

Oyunun online kısmında olan benziyor. Sahip olduğunuz b kişi birlikte oynayabileceğiniz

Farklı olmaya çalışmak ve olmak arasında bir yerde

Bugüne kadar oynadığımız tüm oyunların farklı temaları bulunuyor ama bir noktada benzeri şeyler için uğraşıyoruz. No Man's Sky da kâğıt üzerinde birbirinden farklı sonlara sahip bir oyun olacak ama aynı zamanda da çok daha farklı bir oyun deneyimi sunacak. Herkesin farkında olduğu üzere, yillardır fuarlarda karşımıza çıkan oyunlar belirli bir parametrenin dışına çıkmıyor. Hemen hepsinin neye benzeyeceğini iyi ya da kötü hesaplayabiliyoruz. Artık biraz oyun oynamış kişiler bile ne ile karşılaşacağını farkında. Hele hele günümüzde patlama yapan "Survival" temali oyunlar, ne yazık ki birbirlerinin



Yapımcı her hangi bir bilgi vermese de muhtemelen giriş seviyesi bir yük taşıma gemisi, bir nevi uzay Toros'u. Kamyonculuk zor meslek, yer çekiminden kaçsanız da fazla bir şey değişmiyor.

Şu aşamada bile atmosfere giriş, yatay uçuşa geçiş ve yere iniş animasyonları hiç fena durmuyor. Kokpit görüntüsü ve gemi tasarımları henüz detaylı olmasa da bu konuda beklentimiz yüksek, malum yapımcı çeşit ile alakalı konularda oldukça bonkör.

kopyası olmaktan ileri gidemiyor. Ne yapacağı belli, oyunun nasıl sonlanacağı belli; kısaca her şey, yine, tahmin edilebilir durumda. İşte No Man's Sky bu tahmin edilebilirliği ortadan kaldıracak. Bu oyunda ne olacağını kestirmek çok zor olacak zira ne kadar hayatta kalabileceğimizi bile bilmiyoruz. Sean Murray'in anlatımı bakacak olursak, karakterimiz oyuna fazlaıyla savunmasız başlayacak. Bir

uzay gemisi ve belki de bir silah ama hepsi bu. Zaman içerisinde

farklı gezegenleri arşınlayarak (Uçarak olmadı yani.) gemimizi geliştirecek, daha da önemli karakterimizi daha oturaklı bir hale dönüştüreceğiz. Yapay zekâ tarafından sıkça tahrif edileceğimizi de dile getiren Murray, dönem dönem diğer oyuncuların da peşimizde olacağının altını koyu bir kaleme çizdi. Fakat kimin yapay zekâ, kimin gerçek oyuncu olduğunu anlamak için kendilerini yüzünden görmemiz gerekecek. Hani bir oraya bir buraya uçuyorken saldırdığımız düşmanın ne olduğunu bilmek şimdilik imkânsız. Anlatımlarından anlaşıldığı üzere ticaret için bizlere yardımcı olacak yapay zekâ karakterler bulunacak ve alım satım konusunda düşündüğümüzden daha az yorulacağız. Toplanan kaynaklar, direk olarak paraya dönüşecek ve hemen her türlü upgrade'imi bu para aracılığı ile yapacağız. Galaksinin merkezine ulaşmak bir noktada oyunun sonu gibi bir şey ama bu noktaya yaklaşmak her seferinde daha da zorlaşacak. Başladığımız noktada uğraşmamız

gereken düşman birliklerine nazaran, daha zorlu uzay ve karar savaşları ile karşılaşacağız. Unutmamak gerekiyor ki merkeze ulaşmak isteyen sadece biz değiliz. Diğer insanlar da aynı amaç içinde olacağından, karşılaşacağımız amansız bir saldırı karşısında tüm planlarımızın alt üst olması işten bile değil. Murray'in açıklamalarına göre uzayın merkezine ancak en iyi gemilerin seyahat edebileceğini, her adımda daha iyi anlayacağız. Yani bu da demek oluyor ki belirli upgrade'leri yapmadan, koştura koştura oyunu bitirmeye çalışmak bir hayli zor olacak. Tabii bu fikir aynı zamanda gözler önüne serilen milyarlarca gezegenin oyuncular tarafından ziyaret edilmesini zorunlu kılmaktan başka bir şey değil. Böyle yazınca olumsuzmuş gibi geliyor ama eğer her gezegen iddia edildiği gibi özel olacaksı, zaten ne yapayım uzayın merkezini değil mi okur insan?

Kapanış

Bugüne kadar çok oyun deneyim ettim; çok fazla ön inceleme yazdım ama hiçbir şekilde No Man's Sky gibi bir oyun ile karşılaşmadım. Hani oyunun videoları olmasa, "Atıyor abi adamlar." diyeceğim ama görüntüler de var. Tamam, Hello Games'in iddialarına göre çok yetersiz kalıyorkar bu bir gerçek ama yine de ortaya çıkmayı bekleyen bir yapım söz konusu. Şu "milyarlarca gezegen" fikrini halen kabullenemedim sevgili okur. Yani bir o yanından, bir bu yanından bakıyorum ama bir türlü olası gelmiyor. Diğer taraftan, oyunun tam da anlatıldığı gibi piyasaya çıktığını düşünüyorum: Acaba bir süre oynayıp, bir köşeye mi atarım? Gerçekten böyle bir oyundan sıkılmak mümkün olur mu? Kafamda o kadar çok soru var ki yanıtlanmayı bekleyen; bu adamların bir şekilde yapım hakkında daha fazla bilgi vermeleri gerekiyor. İncelediğim kadari ile şimdilik her şey tırında ama oyun piyasaya çıktığında ne gibi bir şey ile karşılaşacağımızı bekleyip hep birlikte göreceğiz. ■ **Ertuğrul Süngü**



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Merhaba en sevdigim RPG'ci bünyeler! Bu ay nasılsınız? Dev bir sınav geçti gitti biliyorum; umarım herkes anlinin akiyla çıkmıştır. Şimdi bir sonraki sınavda herkese başarılar. Sınav haricinde tabii hayat devam ediyor, her ay olduğu gibi alt kültür semalarında birçok gelişme yaşanıyor. Bildiğiniz üzere her türlü gelişme ile karşınızda olmak için çabalamıyor ve bu ay da ülkemizde minyatür konusunda dev adımlar atan Orhun Toys'dan Serhat Duger ile ziyadesiyle keyifli bir röportaj gerçekleştirdik. Ülkemizde görmeyi belki de hiç ummadığımız figürler ve arkasında yatan hikâyeleri için şimdilik mikrofonumuzu Serhat'a uzatıyoruz...

Ertuğrul Süngü: Önce klasik röportaj sohalarımızdan bir tane atayım önüne; Orhun Toys nedir? Yenir mi, içilir mi? Ne zaman

kuruldu? Ne amaçla yola çıktı? Bizi biraz aydınlatırsan çok seviniriz.

Serhat Duger: Orhun Toys en kısa tanımıyla tarihsel gerçeklere ve belgelere dayanarak minyatür model kalitesinde fakat oyuncak masumiyetinde figürler üreten bir Türk model ve oyuncak firmasıdır. 2012 yılında bu yola çıktı ve iki sene boyunca sadece araştırma ve geliştirme çalışmaları yaptı. Heykeltıraşlık, maket model ve boyama dersleri aldı, kütüphane oluşturduk, kitaplar okuduk. Bu alanda mevcut yeteneklerimi geliştirdik. Görsel kaliteyi en üst düzeyde tutmaya çalıştık ve bununla birlikte tüm uluslararası sahil standartlarına uygun seriler ürettik. Amacımız, yıllardır sadece oryantasyonalist bir bakış açısı ile değerlendirilmiş olan Anadolu, Doğu ve Asya kültürlerini, Türk medeniyetlerini, somut oyun-

cak modeller haline getirip, masalarımızın üzerine koyabilmek; sanal dünyada yaratılan harika oyunlara alternatif olarak koleksiyonculara ve masa üstü oyun oynayan arkadaşlara harika modellerle hitap edebilmekti. Çünkü eninde sonunda sanal oyunlar sadece görme ve duyma duyularımıza hitap etmekte ama bir oyuncak dokunma duyunuzu da harekete geçirir ve sanılanın aksine dokunma hafızası, en kuvvetli ve insanı hafızalardan biridir.

ES: Ülkemizde Orhun Toys ebatlarındaki figürlerle ilgi sizce talep görüyor mu? Zira daha büyük Action figürlerle olan ilgi bir hayli yüksek.

SD: Aslında bizim insanımızda müthiş bir koleksiyonculuk var. Birçok kişi tarihe ve tarihsel olaylara büyük ilgi duymaktır; buna şüphe yok. Orhun oyuncaklarına olan ilgi de oldukça yüksek. Tabii ki yıllarca film ve televizyon endüstrileri tarafından tekrar tekrar konu edilmiş ve reklamları yapılmış popüler kültür ikonlarının figürleri ile yarışıyoruz. Bizim hedefimiz insanların gen hafızalarına hitap etmek. Hiçbir zaman olamayacağı bir şeyi değil, zaten dedelerinin olmuş olduğu kahramanları ona hatırlatmak. Bu bilinçle bakıldığından asıl 14. yüzyılda cenc eden bir Alp beyi ya da Conk Bayırı'nda Mustafa Kemal'in sözleriyle yüreklenip, düşman üstüne hücumu kalkan o nefer zaten biziz. Bizim vaat ettigimiz şey tarih sahnesindeki kendimiz.

ES: Peki, şu ana kadarki satışlarınızdan yola çıkararak, tüketicilerin en çok hangi millete ait figürleri tercih ettiklerini söyle-



NE İZLEDİM ▼

Sleepy Hollow

Amerikan Bağımsızlık Savaşından sonra birçok insanı katleden süvariyi yok etmeye çalışan Ichabod Crane isimli asker, tam 250 yıl sonra dünyaya gözlerini yeniden açıyor! Fakat öldürdüğü dündündüğü süvari ile birlikte Başsız Süvari efsanesinin modernize edilmiş bir versiyonu Sleepy Hollow. Oyuncu kadrosu ile beni ilk etapta etkilemeyi başlayan dizi, her ne kadar klişé gibi duran bir senaryo üzerinde yükseliyor olsa da, karakterler ve dizi içerisindeki etkileşimler izleyiciye bambaşa bir duyguya yaşıyor.



NE DINLEDİM ▼

Fferyllt

Sibirya soğuklarını yiye yiye kendimi Rusya'nın Krasnodar bölgesinde çıkan Fferyllt'in kollarında buldum. Genelde Batı Avrupa'ya ait enstrümanlarla senfonik folk metal yapan abilerimiz, müzikerlerinde birbirinden farklı eşzüler kullanıyorlar. 2003 yılında piyasaya çıkan grup, özellikle 2009 yılında üretikleri Dance of Druids albümü ile tanınıyor zira bu albümde Arkona, Folkearth, Oneiros, Suada ve Ensiferum gibi grup üyeleri ile birlikte, bambaşa bir müzik deneyimi yaşamamıza ön ayak oldular.



NE OKUDUM ▼

Osmanlı'da Efsaneler ve Gerçekler

Kimileri için fantastik, kimileri için fazlaıyla gerçek bir yüzü vardır Osmanlı İmparatorluğunun. Anlatılan hikâyeler, çoğu zaman epik destanlara dönüşür. İşte bu büyülü dünyanın kapıları, tüm dünyanın tanıdığı Prof. Dr. Halil İnalçık tarafından kaleme alınan bu kitap ile aralanıyor. İstanbul ve Boğazların fethinden, Kösem Sultan'ın hayatı hakkındaki esrarengiz bilgiler gibi konuları gerçek belgeler aracılığı ile yeniden yorumlayan İnalçık, okuyucularını hem fantastik bir yolculuğa çıkarıyor, hem de gerçeklerle yüzleşteriyor.



yabilir misiniz? Sizce bu eğilimin sebebi ne olabilir?

SD: Şu anda elimizde satışa açık 12 adet Osmanlı Kuruluş Dönemi askeri bulunmaktadır. Fakat bunlarla birlikte 450 adet her dönem ve medeniyete ait askerlerin tasarım ve prototipi hazır. Bunların içerisinde Moğollar, Bizanslılar, Haçlılar, Selçuklular, Macarlar, Bulgarlar, Çanakkale Türk ve Anzak askerleri aklına ilk gelen milletler... Bazen bu prototipleri Facebook sayfamızdan paylaşıyoruz ve çok güzel geri dönüşler alıyoruz. Şimdiye kadar en çok ilgi gösteren prototipler Moğol ordusuna ait olanlar oldu ve bu ilgiyi de yine Moğollar gösterdi. Bunun en önemli sebebi Moğolların atalarına olan bağlılık ve sevgileri olmalı diye düşünüyorum. Moğolistan'daki Cengiz Han heykelini görmüş müydünüz? Eğer kadrayı Osmanlı tarafına çevirecek olursak, 12 askerlik Osmanlı figür koleksiyonumuz içerisinde en büyük ilgiyi Gazi Süvarımız ve at üzerinde dörtnala giderken ileri o atan Alp askerimiz gösteriyor. Burun sebebi canlı ve dinamik pozlamaları diye düşünüyorum.

ES: Malum, Games-Workshop'un Warhammer serisi gibi birçok farklı figür bulunuyor. Nitekim bu figürler aynı zamanda bir strateji oyunun parçası. Siz de Orhun Toys figürleri ile deneyim edilebilen masa üstü bir oyun yapmayı düşünüyor musunuz?

SD: Kesinlikle evet! Ben kendim de bu isimlendirmiş olduğunuz oyunlarla ve bu oyunların minyatürleri ile büyüğüm. Bu minyatürleri biriktirerek ve boyayarak koleksiyon ve hobi dünyasına ilk adımlarımı attım. Oyuncaklarla hayal kurmak çok güzel bir şey, onları minyatür figür olarak

sergilemek de öyle fakat onlarla bir strateji geliştirmek, onları matematiksel ve analitik bir zekâ ile çarpıştırmak bana hobiyi bir üst düzeye taşımak olarak geliyor ve inanın bu çok zevkli bir şey. En kısa zamanda Orhun Oyuncaklarının da masası oyunu ve kural kitaplarını piyasaya çıkaracağız. Çalışmalarımız bu yönde hızla devam etmekte.

ES: An itibarıyla bulunan milletlerle yetinceğinizi sanmıyorum. Yakın zamanda farklı milletlerin birimlerini de görebilecek miyiz? Ayrıca, kale, ev gibi döneme yansitan ürünlerle karşılaşma ihtimalimiz var mı? Hani şöyle bir savaş sahnesi yaratabilsek süper olurdu.

SD: Dediğim gibi şu an 450 askerimiz hazır. Her bir orduyu ortalama 25'er askerden düşünürsek bu farklı dönemlere ait ya da birbirleriyle çarpışmış 18 farklı ordu eder. Daha durmaya da niyetimiz yok, başarılı oldukça daha birçok medeniyeti ve ordularını somutlaştmak istiyoruz. Tabii ki sadece askeri hayatı hedeflemiyoruz. Sivil hayatı dair de birçok şey olacak. Çadırlar, kaleler, surlar, mimari eserler, kuşatma araçları ve daha birçok obje. Örnek olarak koleksiyonlerimiz, limanı, Aya Sofya'sı ve sarayı ile Bizans İstanbul'un oluşturabilecekleri gibi, aynı şekilde göçebe yaşayan bir Türk yurdunu da çadırları ve hayvanları ile oluşturabilecekler. Tüm bu teçhizat ile Kale muhasaraları canlandırılabilmek de mümkün olacak. Savaş sahneleri yaratmak bizim işimizin önemli bir parçası. Sipariş üzerine büyük sahneleri de kendimiz hazırlayıp müşterilerimize sunuyoruz.

ES: Son olarak sizin söylemek istediğiniz bir şey var mı?

SD: Orhun Toys İngilizce bir isim barındırıyor içinde. Bu konuda çok eleştiri aldık, fakat bu konuda bizim de bir argümanımız var tabii ki. Artık dünyaya hâkim olmak topla tükiele olmuyor. Bir ülke eğer diğer ülkeleri fetihetmek istiyorsa bu ancak ve ancak ihracatla olur. Eğer siz kendi ürettiğiniz bir malı yurt dışında bir ülkenin vatandaşlarına satabiliyorsanız, başarılı olmuşsunuz ve o topraklara adım atmışınız demektir. Bu sebeple stratejik olarak adımız Orhun Toys' tur. Çünkü bize göre, dünyanın oyuncak kelimesinin Türkcesinden çok Orhun kelimesinin anlamını öğrenmesi daha önemli. Tüm koleksiyoner ve oyuncu arkadaşları ürünlerimizi incelemeye davet ediyoruz.



POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

BÜYÜK HADRON ÇARPIŞTIRICISINDAN, SİBORG BÖCEK VE SANAL GERÇEKLİĞE KADAR MERAK ETTİKLERİNİZ NASIL ÇALIŞIR ÖZEL DOSYA KONUSUNDА.

- Açık denizlerde korsanlığa karşı.
- Hastalıkları geri çevirmek.
- Teknolojik alerjikler. Karşınızda Einstein.
- Kayıp İnka kendi Machu Pichu.
- Mars'taki eski yaşam izleri.
- Web'in karanlık yüzü.
- Kim işin kılıcı ister?

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



NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

İNCELEME

Altın ★

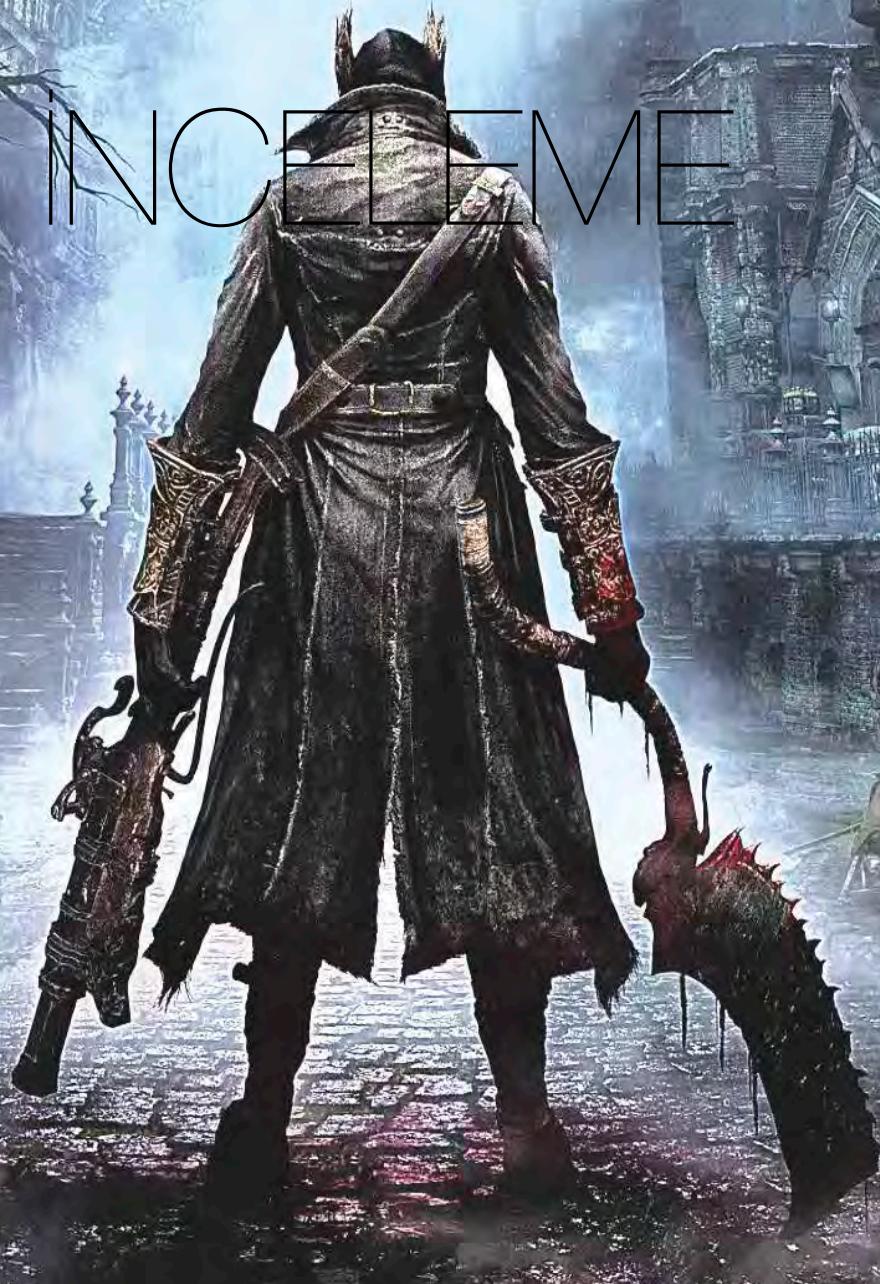
9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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



Bloodborne

"ve onlar, karanlığı seçtiler..."

Sayfa 72



Battlefield: Hardline

Kask, cop, biber gazı ve kalkan...

Sayfa 56



Cities: Skylines

SimCity'nin karşılayamadığı tüm beklentiler için
burada

Sayfa 66



Etherium

Nihayet teşrif etti, son nefeste!

Sayfa 78



Yapım EA

Dağıtım Visceral Games

Tür FPS

Platform PC, PS4, PS3, XONE, X360

Web <http://www.battlefield.com/hardline>

Türkiye Dağıtıcı Aral





Suç ve Ödül!

Rozetim yeterince parlak, saçları taralı, Ray-Ban'lerim gözümde, ucuna lazer takılı 44.Magnum'um da dolu olduğuna göre, kaldırın bakayım ellerinizi havaya, teslim olun işte, hazırlıklı geldik. Adım Nick Mendoza, Battlefield Hardline'a hoş geldiniz! Çocukluğumda ilk oynadığım oyunlardandı Battlefield 1942. Counter-Strike ve Half-Life dönemini atlattıktan sonra, 2002'de piyasaya çıkışlarıyla birlikte internet kafelere gitmek için yeni nedenimiz oluvermişti arkadaşlarla. Şimdi bakıyorum da, 13 sene önceymiş, 26 yaşında bir insan olarak dile kolay diye geçiriyorum içimden, hayatımın yarısı boyunca oynamışım bu oyunu. Dolayısıyla pek sevgili editörüm Fırat geçen ay evde Evolve ile baş başa romantik bir akşam geçirirken arayıp "İngiltere vizen vardı mı senin? Vardı vardı, ben hatırlıyorum, 2 haftaya Battlefield'ın EU basın lansmanı var, ona gidiyorsun haberin olsun, haydi konuşuruz" gibisinden çok cool bir konuşma yaptıktan sonra, evde yaklaşık

konseptinin ne kadar güzel bir şekilde değiştirildiği. Genelde artık savaş oyunları şunun üzerine: bir ülke başka bir ülkeyi dövmeye çalışıyor, çünkü o ülkenin başındaki çığın/dahi/bilim adamı/seytani lider aslında diğer ülkenin gizli servisinin çığın/dahi/bilim adamı/seytani liderine hizmet etdiyormuş falan filan. Bize sunulan ise iki ülke arasında seçim yapmak ve birinden biri adına savaşmak. Özellikle Call Of Duty, Medal Of Honor ve Battlefield gibi oyunların Multiplayer modları sayesinde ne kadar uzun oynandıklarını düşünürsek, artık bu formül fazlaıyla sıkıcı gelmeye başlamıştı. EA Visceral ekibi rakiplerinin yaptığı gibi zaman çizelgesini değiştirmek yerine, bu politik savaşın içinden çıkmaya karar vermiş

EA Visceral ekibi rakiplerinin yaptığı gibi zaman çizelgesini değiştirmek yerine, bu politik savaşın içinden çıkmaya karar vermiş

yarım saat koşturup sesim kısılana kadar bağırdığım için komşularımdan özür dilerim, ööhöm. Velhasıl gün geldi, toparlandık gittik Londra'ya, EA Visceral'ın düzenlediği etkinliğe ve yerinde gördük sevgili Hardline'i. Hazırsanız karşınızda yepyeni bir Battlefield! Öncelikle bahsetmem gereken şey oyunun

yansıtıldığı için başarılı. Mesela oyuncunun yeni modlarından, oyundaki araçları çalıp mobil kontrol noktaları olarak hiç durmadan sürekli elimizde tutmak amacıyla giden Hot-wire, ordusal savaş çerçevesinde düşündüğümüzde ne kadar anlamsız olacağsa (Şehir yıkılıyor yahu kim umursar bir tane >



> çalınan Humvee'yi?), hırsız/polis konseptinde canlandırıldığından bir o kadar anlamlı bir hal alıyor. Bunun sonucu olarktan her zaman CoD serisinin rakibi görülen BF, bir anda GTA V ile karşılaşırılmaya başlıyor ki GTA V'in türünün en iyilerinden biri olduğunu düşünürsek, bu fazlaıyla iyi bir sonuç seri açısından. Hırsız/Polis konsepti ayrıca sadece multiplayer'da değil, single player'da da karşımıza BF Bad Company 2'den beri çıkan

tağımız Khai'yi ise, Arrow dizisini izleyenlerin yakından tanıyacağı China White'ı canlandıran Kelly Hu seslendiriyor. Çok ufak detaylar gibi gözükse de, aktörlerin katıldığı gerçekçılık hissi inkar edilemez. EA Visceral'ın basın lansmanında oyunu üstüne inşa ettikleri üç temelin hız, strateji ve hikaye olduğunu söylemesini çok iyi anlayabiliyoruz bu noktada. Oynanışa gelince yine fazlaıyla memnun kalıyoruz. Oyunda silahlarımız ne kadar önem-

alarmları, silahlarını ve ipuçlarını görünür hale getirebiliyoruz. Bu üç unsur birleştiğinde karımıza eğer istersek tek bir mermi bile ateşlemeden bitirebileceğimiz bir Single Player Campaign çıkıyor, ki Battlefield gibi ateş etmeye dayalı bir savaş oyununda bu çok değişik ve güzel bir deneyim oluyor. Oyun da bunu ön plana çıkarmak istercesine, her tutuklama için puanlar saçarak bizi suçluları öldürmek yerine tutuklamak konusunda cesaretlendiriyor. Tabii her zaman bu mümkün olmuyor, Los Angeles'ta son model polis arabamızla suçluları kovalarken üzerinize roket atan bir suçluya rozet çekmek kolay değil, denemek serbest, ama kolay değil. Nitekim bize Battlefield oyunlarında görmeyi özlediğimiz, keyifli bir deneyim yaşıyor bu yeni özellikler. Evet bazen yanyana duran yedi suçluya rozet çekip, hepsinin elinde birer Uzi olmasına rağmen kuzu kuzu tutuklamak garip olsa da, oyun bunun çok farkında ve bunu yaptıktan sonra bize sunduğu "Vay be bu heriflerin de niye suçu olduğu belli, tam salaklaşmış, 7 kişiyi birden tutukladım"

Oynanışa gelince yine fazlaıyla memnun kalıyoruz. Oyunda silahlarımız ne kadar önemliyse, rozetimizi çekip suçluları tutuklamak da bir o kadar, hatta daha da fazla önemli

en iyi (kimilerine göre tek iyi) BF hikayesini çıkartmış oluyor.

Zor iş bu kanun adamlığı!

Oyunun campaign'ı bir dizi gibi yapılmış ve bölümleri aynı bir dizinin bölümleri gibi ilerliyor. Kahramanımızın adı ise Nick Mendoza. Nick ve polis arkadaşlarının etrafında dönen 10 bölümlük keyifli hikayeyi oynamak aşağı yukarı 8 saatimizi alıyor. Kendi karakterimiz Nick pek bir sıradan ve klise bir polisken, etrafımızdaki karakterler Nick'e göre çok daha ilgi çekici. Dünyanın kendisi, görselleri ve seslendirmedeki detaysa fazlaıyla takdire şayan. Hatta polis şefi Capt' Dawes'u sessendiren kişi The Shield, Sons Of Anarchy gibi dizilerden tanıdığımız Benito Martinez'ken, or-

lyse, rozetimizi çekip suçluları tutuklamak da bir o kadar, hatta daha da fazla önemli, çünkü tutukladığımız bir suçludan alacağımız puan bir suçluyu öldürerek alacağımızdan çok daha fazla. Oyunca yeni eklenen iki diğer dinamik bu unsuru tamamlamak için yapılmış gibi ve bunu da çok iyi başarıyorlar. Buna ilki, Battlefield oyunlarında ilk kez gördüğümüz gizlenebilme özelliği. Artık eğildiğimizde sadece daha ufak bir hedef haline gelmiyoruz, aynı zamanda gizlilik moduna da giriyoruz ve etrafımızdaki düşmanların (-aynı eski Metal Gear Solid'lerde olduğu gibi) konik bakış açılarından gizlemeye çalışıyoruz. Diğer ise Scan. Oyunca girdiğimiz ve başladığımız her bölümde tarayıcıyı kullanıp etrafımızdaki düşmanların yerlerini,





gibi diyaloglarla bu gariplikleri mizaha çevirmeyi iyi biliyor. Single Player'daki tek sıkıntı, açtığımız silahların oynayış şeklimizle bağlantılı olmaması. Gizlilik ve suçluları tutuklamaya bağlı oynarken daha fazla puan kazandığımız için bolca shotgun ve makineli tüfek açıyoruz fakat oyun tarzımız olarak bunları pek kullanmıyoruz. Tam tersi silahlarımızı çekip herkesi öldürme yoluna gittiğimiz ise, suçluları tutuklayarak alabileceğimizden daha az puan aldığımız için ihtiyacımız olan bu silahlara sahip olamıyoruz. Ama iki oyun tarzını dengelediğimiz zaman bu da büyük bir problem teşkil etmiyor.

Hazır, Nişan al, ateş!

Gel gelelim BF serisinin asıl dünyaya hediyesi olan Multiplayer modlarına. Şahsen oyunun hırsızlar ve polisler arasında geçeceğini ilk duyduğumda şüpheye düşmediğimi söylesem yalan söylemiş olurum. "Hani benim tanklarım, hani benim uçaklarım, hani benim uçak gemilerim?!" diye bayağı bir darlamıştım kendimi fakat bu geçiş hiç beklediğim kadar da yabancılaştırmamış oyunu bana. Tam tersine, çok doğru yapılmış olan araç, mod ve harita seçimleri belki de 64 kişisinin birbirine girdiği bir savaş alanından çok daha kaotik ortamlarda bulmamıza neden oluyor kendimizi. Bir de üstüne single-player'da olduğu gibi multiplayerde da mizah oldukça fazla. Mesela sizin son hızla geldiğiniz farketmeyen bir oyuncuya ezdiginizde "Of yine ön camıma beyin bulaştı, bıktım bu aracı yıkatmaktan!" tarzında espriler ve laf atmalar duyuyorsunuz karakterinizden ve beklemediğiniz bir anda sesli gülmenize neden olabiliyor bu espriler. Ayrıca değişim gereken bir başka şey de oyunda artık roketatar ve ağır makinalı silahlar seçilemi-

yor. Bunun yerine haritada bazı noktalarda gidip almamız için bizi bekliyorlar. Haritalarda bizi bekleyen şeyle bunlarla sınırlı da değil, bazen zipline, bazen grapple hook da olabiliyor. Oyunda şu an sadece 9 harita var, bütün oyun modları bu haritaların değişik varyasyonlarında geçiyor. Özellikle The Bank Heist, Motel ve Downtown Los Angeles haritaları dikkat çekiyor. Yeni haritalarda aldığı bilgilere göre yakında geliyor, firmanızda çıkmak üzereler. Oyunda yedi adet multiplayer modu bulunuyor. Bu modların beşi yepyeni modlarken ikisi BF'yi BF yapan modlardan.

53 Modifiye edilebilir silah, 28 gadget ve kullanıma hazır 27 farklı aracı, Battlefield Hardline next gen 'de oynadığım en iyi multiplayer deneyimini bana sunduğunu rahatça söyleyebilirim. Tüm silahların sesleri ve görselleri, bütün araçların kullanımlarındaki farklılıklar hesaba katarsak, detay seviyesi inanılmaz. Hayal kırıklığına uğradığım bir nokta ise oyunun next gen'in önemli unsurlarından olan full hd 1080P'de oynanmaması. Xbox One 'da 720P çözünürlükte oynanırken, PS4'te bu rakam 900P ye çekiyor.

Sonuç olarak, Battlefield Hardline yeni ve taze konsepti, onlarca yeni araç ve silah seçenekleri ve adrenalini yükseltti Hotwire ve Bloodmoney modlarıyla çok keyifli, üstelik yeni olduğu kadar kadar tanıdık bir yolculuğa çıkarıyor. Bu yolculuğa bir de güzel yapılmış bir single player campaign eklenince, keyfim iyice geliyor ve yapacak tek bir şey kalmıyor. O da son seviyeye gelene kadar arabaları çalıp, gökdelenlerden paraşütle atlayarak helikopter vurmak, çünkü bunu yapabilmenin keyfi paha biçilemez!

■ Emre Aydoğan

► Ekipman seçeneklerimiz buradan köye kadar

Oyun Modları



Hotwire

Oyunun beş yeni modundan biri olan Hotwire'da mobil kontrol noktaları olan arabaları ele geçirip, olabildiğince hızlı bir şekilde sürmemiz gerekiyor. 32 kişilik bu modda ne kadar uzun süre yüksek hızlarda aracı elimizde tutabılısek, o kadar çok puan kazanıyoruz. Gerçekten takım oygununu inanılmaz ön plana çıkarıyor bu mod. Dört kişilik ufak bir takım olarak doğru silah ve sınıf seçenekleriyle gerçekten durdurulamaz bir hale geliyorsunuz ve aracın içindeki dört kişi de en az bir diğer kadar önemli hale geliyor. Basın lansmanında da en çok üzerinde durulan mod oldu Hotwire. EA Visceral'in kreatif direktörü Ian Millhan da kendisine bu modu sordduğumda: "Eski bir BF oyuncusu olarak hatırlayacağın gibi, büyük haritalarda özellikle birbirinden tamamen bağımsız üç savaş dönüyor gibiydi. Uçaklar uçaklarla, tanklar tanklarla, insanlarsa binaların arasında insanlarla çatışıyordu. Konsepti değiştirirken uçakları kaybedeceğimizin farkındaydık, ama it dalaşlarının verdiği adrenalini kaybetmek istemiyorduk. Hem bu savaşları birbirileye bağlılı, hem de tipki bir it dalaşındaki gibi dinamik ve adrenalin yüklü yapmak amacıyla tasarladık Hotwire'ı. Yani bir nevi, yerde geçen bir it dalaşı bu bizim için ve şahsen bundan fazlasıyla keyif aldığımı söyleyebilirim" diyordu bana. Son derece de haklıydı. Hotwire'da her şey inanılmaz hızlı gelişiyor. Kendinizi bir an tırın yan camından çıkışmış elde M16A1 ile arkanızdan gelen spor arabayı tararken, bir an helikopterde tırın peşinde koşma sırası sizdeyken ya da tepenin üstünde keskin nişancı tüfeğinizin dürbününden spor arabalardan birinin şoförünün

yüzüne bakarken bulabiliyorsunuz. Kaos ortamı çok gerçek ve bu inanılmaz zevkli. Bu modda özellikle Mechanic sınıfı çok etkili, bunun en önemli nedeni gadgetler arasındaki grenade launcher ve sabotage'ı, her sınıfı bulunan Stunt Driver ile birleştiribilmesi. Oyundan roketatarların kaldırıldığını düşünürsek hedef arabaların düşmanın elinde olması halinde grenade launcher bir vrousta bir çok düşmanı öldürmek için ideal. Stunt Driver ise kullandığımız araçlarda bize Need for Speed oyuncularındakine benzer bir nitro boost veriyor. Bu da hem kaçarken hem kovalarken doğru kullanıldığında çok etkili olabiliyor. Sabotage ise adı üzerinde sabotaj. Hedef arabalardan birine bir bomba yerleştirerek çocukların arasına gizlenip onu çalan ilk kişinin havaya uçuşunu seyrediyoruz. Bu modda karşılaşlığım tek sorun haritaların azlığı, bir noktadan sonra kaçış yollarını keşfedin kendinizi sürekli aynı daireleri çizerken

bulabiliyorsunuz. Haritalar farklı oynanış tarzlarına el verse de çoğalsa çok çok güzel olur.

Blood Money

Yeni 32 kişilik modlardan bir diğeri olan Blood Money' de (kelime anlamıyla kanlı para) ise, kanun güçleri suçlularla haritanın ortasına yerleştirilmiş devasa bir para yığını için savaşıyor. Polisler paraları kanıt olarak almak isterken, hırsızlar Ferrari ve kokteyl'ler için peşinde. Amaç ortadaki yığından parayı alıp, takımınızın kasasına ölmeden geri götürmek. Bir yandan da olası saldırılara karşı kendi kasanızı korumak. Takım oyunu bu modda inanılmaz önemli gerçekten. Herkes yerlere atlayıp parayı almaya odaklırsa şayet, elinde bakkal shotgun'ı ile dolaşan bir arkadaş dört kişiyi iki vrousta öldürebiliyor. Bunun yerine takım olarak gaz maskesi ve gaz bombası almak inanılmaz acımasız



ve keyifli olabiliyor, paranın etrafını saran gazlara yaklaşan herkes hızlı bir şekilde öürken siz rahat rahat paranızı alıyorsunuz. Yine de çok rahat olmayın, her zaman etrafa keskin nişancılar olabilir, ne de olsa bir BF oyunu bu. Bu modda başka bir anahtar nokta da her zaman paraya yakın bir araç bulundurmak. İnanın bir çanta dolusu parayla koşarken bir anda ölmek sinirlerinizi bozuyor. Gözüme çarpan başka bir yöntem ise, Zipline ve Grappling Hook ikilisinin kullanımı. Binadan çıkışınızı doğru zamanlarsa-

Hotwire'da kendinizi bir an tırın yan camından çıkışmış elde M16A1 ile arkanızdan gelen spor arabayı tararken, bir an helikopterde tırın peşinde koşma sırası sizdeyken ya da tepe nin üstünde keskin nişancı tüfeğinizin döerbününden spor arabaların birinin şoförünün yüzüne bakarken bulabiliyorsunuz

niz, normalde çıkalamayan yüksek bir binaya grappling hook ile çıkıp, sonrasında (doğru açıya yakalarsanız) kendi kasanıza kadar zipline ile bir kerede gitmeniz mümkün.

Heist

Soygun anlamına gelen bu 32 kişilik modumuzda olay gayet keyifli. Hırsızlar olarak bir kasayı patlatıp kasada bulunan değerli nesnelerle dolu iki çantayı kaçış helikopterine ulaştırmak. Polislerin amacı ise haliyle bizim bunlardan herhangi birini yapmamıza engel olmak. Ama asıl eğlence kasa patlayıcılarını çantaların dışından sonra başlıyor. Zırhlı devasa jipler, polis muscle car'ları ve helikopterler dahil bir çok araçla kovalamacı başlıyor. Bu modda size tavsiyem Enforcer sınıfını denemeniz olur. Özellikle hırsız tarafındayken kasaya patlayıcıları yerlestirdiğiniz anda sırtınızda kalkan olması önemli bir detay haline gelebiliyor. Blood Money'de olduğu gibi

bir kaçış aracı bulabiliyorsanız çok şahane, şayet çantayı bir kez ele geçirdiniz mi bütün polislerin hedefi haline geliyorsunuz. Polislere tavsiyem ise çıkış noktalarını iyi kontrol etmeleri. Kaçılabilcek noktaları iyi kapatırlarsa, hırsızları kontrol altında tutmak kolaylaşıyor. Aynı şekilde gaz bombası ve gaz maskesi de etkili bir kombinasyon haline gelebiliyor.

Rescue

Oyunca yeni gelen bu mod 5'e 5 oynanan iki moddan biri. Bir can hakkımız olan ve

haritalar, uçaklar, tanklarla bildiğimiz BF'ye hem Hardline'in konseptini hem de o konsept doğrultusunda yaratılmış gadget'ları devreye sokup bin bir strateji ile suçuların karşısına çıkmaksa pek bir zevkli.

Crosshair

Oyundaki diğer beşe beş modda ise hırsızlar olarak polislerin korumaya çalıştığı bir VIP'yi öldürmek amacımız. Polisler olarak sevgili VIP'yi korumak. VIP'nin de oyunculardan biri olduğunu düşünürsek, eğlence

respawn olmadığımız bu modda, polisler olarak oynadığımızda suçular tarafından rehin alınan insanları kurtarmaya çalışırken, suçular olarak oynadığımızda rehinelerimizi polislerden korumaya çalışıyoruz. Üçü polis, üçü suçlu olarak totalde altı el oynadığımız oyun oldukça aksiyon ve kaos yüklü yine. Sadece bir canımız olduğu gerçeğini unutmamanın belki de en önemli unsur olduğu oyunda takım oyunu kesinlikle çok önemli. Kuratılacak rehinelerin haritanın iki ayrı yerinde olması da bu modu tamamen hırsızların lehine çevirmenin önüne geçen unsur. İki rehineye dağılan suçularla mücadele etmek çok daha kolay oluyor. Bu modda takım arkadaşlarınızın doğru bir koordinasyon içinde olmanız çok önemli. Enforcer, Operator ve Mechanic'ten oluşan bir üçlü mesela ölümcül olabilir. BF'nin stratejilerini bu kadar hızlı bir modda bu kadar yüksek seviyede tutabildikleri için tekrar EA Visceral'a şapka çıkarıyorum. Genelde devasa

başlasın! Aynı Rescue modunda olduğu gibi bu modda da oyun başına bir can hakkımız var ve iki taraftan üçer olmak üzere totalde altı oyun oynuyoruz. Bu modda en önemli unsur VIP'ının kim olduğunu hızla çözüp (ki VIP olduğunu anlamadıklarından olsun kafa üstü düşmana koşan pek fazla cici oyuncu gördüm), takım olarak onu koruyup ona kaçış noktasına kadar eşlik etmek.

Conquest Small

Klasik BF modlarından Conquest'in yirmiye yirmilik versiyonu. Bu versiyonda üç kontrol noktası bulunurken amacımız yine conquest'te olduğu gibi hedef noktaları ele geçirip olabildiğince düşmanı bu noktaların uzak tutmak. Bu arada harita dizaynları da bir o kadar keyifli.

Conquest

En klasik BF modu, amaç ister asker olarak ister kullandığımız araçlarla, beş kontrol noktasından birini ele geçirip, düşmanın puanlarını bitirmek. Devasa haritalarda oynanan bu modda oyunda bulunan her türlü aracı ve gereci bulmak ve kullanmak mümkün (hatta tavsiye edilir). Oyundaki her şeyi sırasıyla deneyebileceğiniz asıl mod bu. Gökdelenin en üst katından köprü altlarına kadar değişik lokasyonlarda bulunan kontrol noktalarını almak ve bunu yaparken yaşanan kaos yüklü adrenalın tek kelimeyle mükemmel. Ayrıca artık 64 kişilik haritalarda oynamanın keyfi de kabası.

Team Deathmatch

64 kişi, araç yok ve iki takım var. Amaç belli, rakip oyuncuları öldürerek puanlarını sıfırlayan! Fazla bir açıklama yapmama gerek yok diye düşünüyorum, silahını doldur, hedef al, ateş et!



Bu araca mayın işlemez

Röportaj

Ian Millhan'ı Londra'da kilitledik!



Detay seviyesinden bahsederken, oyunu daha detaylı incelemek adına 10-11 Mart'ta EA Visceral'ın basın lansmanına gittim, bir de yerinde oynadım. Bu arada da şirketin ve oyunun kreatif direktörü Ian Milham ile bir röportaj da koparmayı başardım, işte o röportaj:

Emre Aydağan: Merhaba Ian, öncelikle nasılsın?

Ian Milhan: Çok teşekkürler Emre, heyecanlıyım biraz açıkçası, ilk basın testimiz, umarım hepiniz keyif alıksınız, çünkü biz oyunu yaparken çok keyif aldık. Şu ana kadar gayet keyifli her şey. Ian, zamanından çalmak istemiyorum, arkamızda bir kuyruk birkılmekte, bu nedenle direk konuya giriyorum rahatsız olmazsan.

IM: Tabii dinliyorum.

EA: Sana sormak istediğim şeylerden biri bütün Battlefield deneyimi değişmiş gibi gözükse de, hissiyatı korumayı çok

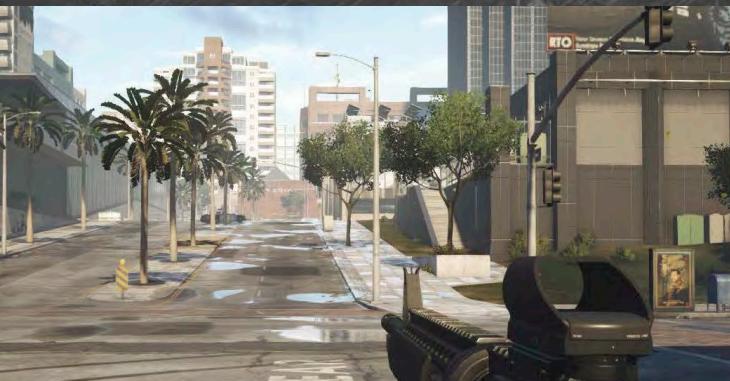
iyi başarmışsınız, fakat havada it dalaşları ve etrafta dolanan tanklar yokken her şey çok daha ayakları yere basar bir şekil almış. Sence bu Battlefield'da alışık olduğumuz devasa savaş senaryolarıyla karşılaşıldığımızda alışık olduğumuz dinamikleri değiştiriyor mu?

IM: Oyunun arkasındaki felsefe ve temeller aynı olsada bunların uygulanışı ve yorumu farklı diyebiliriz bu sefer. Battlefield'ı Battlefield yapan tek bir şey yok, takım oyunu, araçlıavaşlar, takımına katkıda bulunmak için tek seçenekinin rakip oyuncuları vurmak olmaması, oyunda hedeflerin olması gibi. Bunların hepsini alıp farklı bir set ve düzenekte inşa ederek hem eski BF oyuncularına, hem de oyunu ilk kez oynayacak insanlara hitap edebilmekti amacımız. Hızı artırmak oyunda başka bir amacımızdı, araçlar ve piyade birliklerini birbirleriyle daha fazla iletişime geçebilecek hale getirerek bir noktada bir taş kağıt makas oyunu gibi olan şansa bağlı bir

şekilde "Bana tank geldi, dolayısıyla ben kazandım" modunu ortadan kaldırımdı. Daha önceki BF'ler çok güzel oyunlardı ama zaten yapıldılar ve aynı oyunu tekrar yapmaya gerek yok diye düşünüyorum, asıl konu BF'nin temellerini ve BF'yi BF yapan öğeleri kaybetmemek.

EA: Evet ve bunu bence gerçekten güzel başarmışsınız. Sonraki soruya geçiyorum o zaman; sen de son dönemde "The Order: 1886"nın çıkışıyla başlayan tartışmaları duymuşsun-dur sanıyorum, bir çok kişi oyunun görseller ve hikayeye bağlı kalmak adına oynamanabilirliği feda ettiğini ve multiplayer da olmadığı için tek seferlik bir oyuna dönüştüğünden şikayet etti. İnsanlar single player ve hikayeden uzaklaşırken, sizin bir BF oyundan genel olarak alışık olmadığınız şekilde single player'i bu kadar önemsemeyiz ve BF'lerde ilk kez olan bir oyun sistemi getirerek (gizlilik sistemi) yapay zekayı tamamen değiştirmeniz çok ilgimi çekti, bu kararın arkasında ne vardı?

IM: Biz bu haline bayılıyoruz açıkçası. Bak dü-





▲ Donut Amca huzur verse de ortam gergin

rüst olacağım sana, Visceral'da bir çogumuz işe single player hikayeler anlatmak, single player oyunlar yapmak hayaliyle başladı ve bu oyun bununla beraber güzel bir multiplayer yapmak için inanılmaz bir şanstı, ama bu sevdigimiz şeyi yapmayı bırakacağımız anlamına gelmiyor. Ve bence BF evreni bunu yapmak için çok güzel bir evren. Belki bu sefer normalde BF oyunlarında single player oynamayan insanları da oyuna çekebiliriz, ya da oyunu ilk kez alan insanlara oyunun sadece multiplayerden ibaret olmadığını gösterebiliriz. İyi bir iş çıkarmak için güzel bir fırsatı, biz de neden olmasın diye sorduk kendimize. Sonrasında her şey ardı ardına geldi, multiplayer yerine singleplayer'a önem

verdik gibi algılanmasın, ama bence yarattığımız dünya ve bununla gelen sahne değişimi (suçlular ve polisleri kast ederek) güzel bir single player yapmak için çok iyi olanaklar sağladı ve bizde artık klasikleşmiş, bir aşağı bir yukarı koşturduğumuz tek seferlik bir oyun yapmak istemedik. Sonuçta geldiğimiz noktadan da çok memnunuz.

EA: Bunları duymak kesinlikle çok güzel, iyi bir hikayeye dayanamayan bir insan olarak, single player'ı oynamayı bekliyorum. Çok teşekkürler zaman ayırdığın için!

IM: Ne demek ben teşekkür ederim, iyi oyunlar, umarım tadına varırsın oyunun.



Battlefield Hardline

- + Suçlular ve Polisler!
- + Diziselleştirilmiş single player
- + Yeni kaos ve adrenalin yüklü multiplayer modları!
- 1080p desteği yok
- Single player hikayedeki dengesiz unlocklar

■ Alternatif **Battlefield 4**

8,6

Resident Evil Revelations 2 *

Bir dizi Resident Evil...

Dizi Mantığında Oyun

Oyunların dizi mantığıyla yapılmaya başlandığı zamanlar da geldi ya, daha ne diyeyim. Çokumuzun huyu bir oyunu bir kere satın almakta ama dizi mantığıyla bu huy bile değiştiyor.

Oyun piyasası açısından akılalı bir adım bence.

“Düşüncelerim beni tekrar geçmişime sürüklüyor.

Görevime başladığım ilk gün ve kaderimin gözünü kırmadan hayatıma sunduğu felaket şehri... Asla unutamayacağım çok şey yaşadım orada. Adımlımı atmamla başlamıştı rüya olmadığını bildiğim kabusum. Üzerine doğru bilincsizce gelen, beni hiç de sıradan olmayan bir ölümle belki de o anda ödüllendirmek isteyen o şey, yaşayacaklarının giriş cümlesi gibi idi. Orası cehennemin ta kendisiydi; belki de cehennem daha sevecen bir yerdii. Tanrı bu şehrde böyle bir gazabı nasıl verebilmiştir? Bu şehir bu cezayı hak edecek ne yapmıştır?

Ruhumun artık bedenimde olmadığını biliyordum. O şehirde artık güzellik yoktu, merhamet yoktu, duygular düşünceler kaybolmuştu. Bense bu lanetin tam ortasındaydım; ne yaşamanın bir anlamı, ne de ölüm ihtimalinin o ilk rehaveti vardı. Zaten ölmüş olanları öldürmek; yapabileceğim tek şey buydu. Gittikçe koyulaşan korkularımla yüzleşmeliydim, karşılaşduğum her vahşet sahnesiyle kopmaya yüz tutan umudumu ve cesaretimi ayakta tutmaliydım. Sorularımın cevapları böylece ortaya çıktı; insanlık, yine kendi felaketini yaratmıştı. Her şeyin sonunda, yaşayan bedenimle yok olan bir şehri izledim. Ama içimdeki ses, bana bazı şeylerin burada sonlanmadığını fısıldıyordu...”

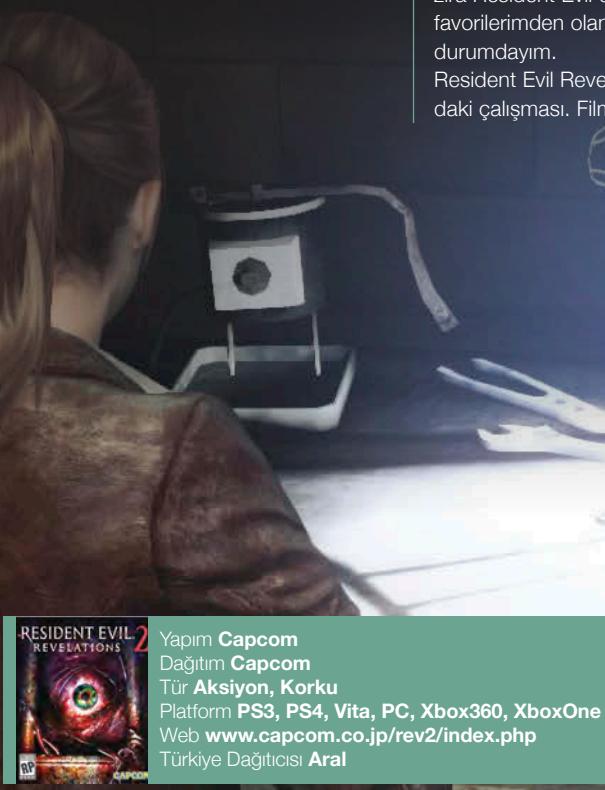
Bu dizeler benim ilk dizelerimdir ve Resident Evil 4 için dökülmüştür. Gerçi Leon'un düşünceleri olarak yazmıştım bunları ama Claire de o hikayedeki olduğu için aklıma geliverdiler. Bu aralar çok Resident Evil var başında. Önce Resident Evil HD Remake geldi, sonra da bu. Şikayetim yok aslında bu durumdan zira Resident Evil 6'ya küsüp elimi sürmedigim için favorilerimden olan bir seriden uzun zamandır uzak duruyorum.

Resident Evil Revelations 2, serinin ilk dizi kıvamındaki çalışması. Filmlerden sonra bir de dizi furyası

başladı ya şimdilerde – ki müptelası olduğum bir furyadır – RE Revelations 2 de bu furyanın bir parçası oldu ve hatta bence çok iyi bir giriş yaptığı da söylemem lazımlı yeri gelmişken. Ayrıca şöyle bir özelliği de var; bundan önce çıkan diğer dizi oyunları gibi bölümler arasını soğutmadan, toplam 1 ayda 4 bölüm olarak çıktı piyasaya. Bu arada, aslında geçen ay olacakmış bu inceleme karşınızda ama ilk bölümün çıkış tarihi dergi sonuna çakışınca buaya kismet olmuş. (Kürşat öyle dedi.) lıy de oldu; çünkü tüm bölümleri oynayıp oyunu bitiremeden (!?) yazma fırsatım oldu. Oyunu bitiremediم çünkü son bölüm o kadar çözmesi zor ki tikandım bir yerde. Başından çok şey geçti, inanın. Gerildim, üzüldüm, eğlendim, tanık oluyorlardı, tanımadıklarıla tanıştım derken sonunda yazının başına oturabildim. (Çok şükür.)

Nerde kalmıştık?

Şu an itibarıyle bir yerlerde farkında olmadan spoiler verirsem kusura bakmayın; çünkü anlatmam gereken çok şey var. Hikayeden spoiler vermem ama... Rahat olun. Hikaye demişken, oyundaki karakterlere bir bakalım önce. Claire'i tanırsınız, hani şu Redfield olan. (Bkz. Resident Evil 2, ikinci CD.) Claire'in yanında da Barry Burton'ın (Bkz. İlk Resident Evil.) kızı Moira var. Kızını ararken hikayeye bizzat Barry Burton da dahil oluyor ve yanına Natalia'yı alıyor. Hikayede genel olarak Claire – Moira ve Barry – Natalia ikilisiyle birlikte ilerliyoruz. Yani önce bir ikili, sonra diğeri. Kötü tayfada da önemli isimler var ama oraya hiç girmeyelim şimdi. (Spoiler alert!) Şu virüsü bir türlü çözemediler arkadaş. Birini çözseler öbürü patlak verdi. Koskoca Racoon City havaya uçtu, virüs gitti bakteri geldi derken kaçınca Resident Evil senaryosu oldu bu, emin değilim. Ama harika bir senaryo olduğunu inkar edemem. (Bu hikaye burda kalmaz ayrıca, devamı da gelir mutlaka.) Hikayemizin başında, Claire'i Moira ile birlikte bir partide buluyoruz. Derken ortama bir anda silahlı amcalar katılıyor ve ne olduğunu anlayamadan kendimizi bir hücrede uyanmış bulunuyoruz. Kolumuzda yesil ışığı yanayan elektronik bir bileklik var. Sonradan öğreniyoruz ki bu ışık kırmızıya dönerse, ne ara enjekte ettiğini anlamadığım sevimli virüsümüz devreye girip bizi ele geçirecek ve kim bilir neye dönüşeceğiz. Bu ışığın kırmızı olması için korkmamız yeterli. Yani korktuğumuz an kendi fişimizi çekmiş olacağız, düşünün. Hani önmüzde rahat, sakin bir



Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Tür Aksiyon, Korku
Platform PS3, PS4, Vita, PC, Xbox360, XboxOne
Web www.capcom.co.jp/rev2/index.php
Türkiye Dağıtıcısı Aral



yolculuk olsa eyvallah ama öyle de değil. Overseer diye biri konuşuyor o bileyliklerden habire. "Öleceksiniz!" diyor, "Korkacaksınız" diyor... Yalan da söylemiyor; çünkü 4 bölüm boyunca korku testinden geçiriliyoruz bir anlamda. Korkmayanı da hikayenin sonu, yani Overseer'in tuzağı bekliyor. (Spoiler'ı tam patlayacakken yutmak çok eğlenceli, deneyin.)

Online co-op yok mu? Nasıl yanıt...

Bu muhteşem hikayeyi isterseniz tek başınıza ya da local co-op şeklinde arkadaşlarınızla birlikte oynayabilirsiniz. Burası Capcom'a dellendiğim bir nokta aslında çünkü oyunun hiçbir modu şuna anda online co-op olarak oynanamıyor maalesef. Beraber oynarız diye bir arkadaşımıza zorla alındım ben bu oyunu bir de. Aslında duyduğum kadaryla yakında bir patch yayınlanacakmış ve oyunun Raid modunu online co-op şeklinde oynayabilecekmişiz. Hayırlısı...

Hikayedeki karakterler iki sınıfa ayrılıyor. Claire ve Barry silahları kullananlar. Moira ve Natalia da destekçi ve toplayıcı sınıfında yer alıyor. Karşımıza çıkan bulmacaları çözmek için bazen iki karakteri de kullanmamız gerekiyor. Dolayısıyla karakterler arası geçiş yaparak her iki karakteri de kullanabilmemiz mümkün. Claire ve Barry'nin kendilerine has silah tarzları var ve bu silahlar, toplanan silah parçalarıyla geliştirilebiliyor. Moira ve Natalia'nın da kendine has yetenekleri var. Moira elindeki el feneriyle karanlık köşelerdeki alet edevatı ortaya çıkartabiliyor. Natalia'nın da buna benzer bir olayı var ama Natalia'yı Natalia yapan, duvarların arkasından canlıları hissedebilmesi; hatta görünmez olanları bile... Ama işte bu şahane yapının online co-op olarak oynanamaması hakaret gibi resmen. Capcom bu hatasını acilen düzeltmek zorunda. Raid'den sonra Campaign'e de online co-op gelmeli. İstiyorum arkadaş!

Oyunda toplam 4 bölüm var demiştim. Hatta



isimlerini de söyleyeyim hemen yeri gelmişken: Penal Colony (Ceza Kolonisi), Contemplation (Derin Düşünce), Judgment (Yargı) ve son bölüm Metamorphosis (Metamorfoz). Bu bölümlerin her birinin diğerinden farklı bir tadi var ama itiraf etmek gerekirse en sağlam bölüm üçüncü sırada ki kendisi tek başında bir oyun olabilmiş biraz daha zorlusa. Diğer bölümler üçüncü bölüme göre biraz kısa bile kalyor hatta. Şöyle bir gerçek de var, uzun zamandır bir oyunda bu kadar sağlam bir bulmaca çözme keyfi yaşamamışım. Hikayenin arasına serpiştirilmiş mekan bulmacaları o kadar keyifli ve bazen de bir o kadar zor ki diyorum ya, son bölümde takıldım kaldım. (Şu yazı bitsin, icabına bakacağım, o ayrı.)

Hazır yerim varken şöyle de bir tavsiyem olacak; bir arkadaşınızı yanınızda alıp oyunu local co-op şeklinde bitirin. Gerçi şu an bu yazıyı okurken oyunu bitirmiş olan kişi sayısı epey fazladır ama olsun, sözüm oynamayanlara zaten. Ben ilk 3 bölümü farklı 2 arkadaşla birlikte oynadım ve aldığımdan zevki anlatamam. Belli olmaz, bir gün karşınıza hikayeyi baştan sona oynadığım bir videoyla da çıkarabilirim. Hatta yanına o arkadaşlardan birini de yanına alırım belki. Ama şimdilik benden bu kadar. Kesinlikle tavsiye ediyorum bu zevki size. Kaçırmayı, pişman olursunuz. . ■ **Ertekin Bayındır**

^K Şu sağıdaki velede dikkat edin, benden söylemesi...

Resident Evil Revelations 2

- + Klasik Resident Evil tadi
- + Akıllica tasarlanmış bulmacalar
- + Karakterlerin özgün yetenekleri
- + Merak uyandıran senaryo
- Online co-op'un olmaması tek ve en büyük eksik

■ Alternatif **Evil Within**

8,5



Yapım Colossal Order
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Simülasyon
Platform PC, Mac
Web www.citiesskylines.com
Türkiye Dağıtıcı Playstore



Twitter

Şehrinizdeki halkın tepkilerini, görüşlerini takip edebilmeniz için oyuna Twitter benzeri ve "Chirper" adlı bir sistem eklenmiş. Ekranın tepeşinde yer alan Chirper, şehirdeki insanların attıkları tweet'leri ve bunlara göre de neler yapılması gerektiğini takip etmenizi sağlıyor.

Cities: Skylines ★

Eskiden buralar hep bostandı

Bundan iki yıl kadar öncesi, 2013'ün Mart ayı, tam tarihse 7 Mart. Oyun tarihinin en önemli markalarından, serilerinden biri olan SimCity, yıllar sonra yeni bir üyeye kavuşuyordu. O ana kadar yayımlanan ekran görüntüleri o kadar güzeldi, videolar o kadar etkileyiciydi ki oyunu sabırsızlıkla bekliyordum. Sonunda beklenen tarih geldi, oyun satışa sunuldu ve gece yarısı itibarıyle sunucular açıldı, kaos başladı. Yeni SimCity'yi eskilerinden ayıran en önemli detay, oyunun internet bağlantısı gerektirmesi ve kurulan şehirlerin de sunucularda barındırılması idi. Hal böyle olunca ve oyuna da ciddi bir talep gösterilince sunucular çökmeye, yapılan şehirler kaybolmaya başladı. Bir şehir kurduk, yatırımyayduk, bir uyandık ki şehir yok!

Hem oyuncular isyan ettiler, hem inceleme notları beklenenin çok altında geldi ve SimCity markasının yok oluş süreci başlamış oldu. Şubat ayında çıkan Cities XXL feci bir oyundu, şehir simülasyonu türünün dirilişini bekleyenleri tam anlayımla hayal kırıklığına uğrattı. 4 Mart'ta SimCity'nin yapımcısı Maxis'in kapandığı açıklanmış ve bir kez daha üzüne boğulduk ama bundan sadece altı gün sonra, yani 10 Mart'ta Cities: Skylines öyle bir çıkış yaptı ki oyun önce Twitch'in en çok izlenen oyunları arasına girdi, sonra da beklenmedik satış rakamlarına ulaştı. Ben de ilk SimCity oyunundan beri şehir kurma tutkunu biri olarak oyunun başına geçtim ve ağızım açık bir şekilde şehrimi yönetmeye başladım.

Öncelikle şunu belirtmek isterim ki Cities: Skylines'i oynamak için ne sunucu, ne de internet bağlantısı gerekiyor. Bunu en baştan dile getiren yapımcılar, potansiyel problemleri baştan çözerken multiplayer defterini de rafa kaldırılmışlar. Doğru karar, aferin. Yapımcıların SimCity'nin

hatalarından çıkardığı tek ders bu değil tabii ki. SimCity'de en çok neden şikayet ediyorduk? Ufacık şehirlerden... İşte bu konu da gayet güzel bir çözüme kavuşmuş. Oyunla başlarken bölge seçimimizi yapıyor ve belli bir alanda şehir kurmaya başlıyoruz. Oyunda bir seviye atlama sistemi mevcut ve nüfus arttıkça seviye atlıyor, her seviyede de yeni özellikler açıyor. Bu özelliklerden biri de şehrin alanını büyütmek ki bu sayede ilk başladığımızdan katbekat geniş bir alanı yönetebiliyoruz.

Oyunun seviye atlama sistemini biraz daha açıklamak fayda var. Öncelikle oyuna başladığınız ilk anda "hem ev kurarım, hem polis istasyonu yaparım, bir de üstüne kredi çekerim" diyemeyorsunuz çünkü bazı özellikler ilk aşamada kapalı durumda. Aslında bu durum bir yandan da gereksiz harcama yapmanızı engelliyor çünkü bir şehri batırmak oldukça kolay. Seviye atladıkça önce polis ve itfaiye gibi servisler açılıyor, sonrasında şehri ilçelere bölmeye sistemi devreye giriyor. Bu süreçte yeni binalar, yeni kanunlar ve şehir planlama detayları gitgide dallanıp budaklanıyor ve oyunun ne kadar detaylı olduğu, SimCity'nin de eksikleri birer birer ortaya çıkıyor. En basitinden oluşturduğunuz sanayi bölgelerindeki muhtemel yangınları azaltmak için o bölgeye özel sigara yasağı kanunu getirmek cidden ince bir detay. Evcil hayvan gezdirmeye sağıdan tutun da her eve ücretsiz yangın alarmı dağıtmak gibi daha birçok kanun ve uygulama mevcut oyunda. Detaylar böylesine fazlayken şehrin çabucak büyümemesini istemeyeceksiniz.

Yeni başlayanlar için

Buraya kadar anlattıklarımın hiçbir şey anlamadıysanız, daha önce hiç şehir simülasyonu oynamamışsınız demektir. O halde bazı temel konuları

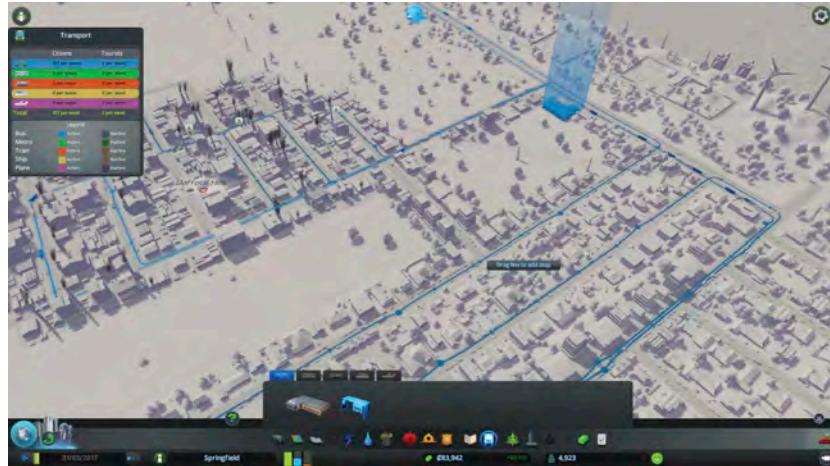


anlatayım. Cities: Skylines, son SimCity'nin aksine tek bir şehri yönettiğimiz bir oyun. İlk olarak kendimize farklı özelliklere sahip bölgelerden birini seçiyor, sonrasında şehrde giren yolu içeriye doğru uzatıyoruz. Giriş ve çıkış olarak paralel bir şekilde bölgeye giriş yapan yolu bir noktada birleştirmek gerekiyor ki şehrde girenler aynen çıkabilsinler. Yolları çektiğten sonra konut, ticaret ve sanayi olmak üzere üçe ayrılan alanları yol kenarlarına döşemek gerekiyor. Bu noktada SimCity ile kıyaslama yapmak gerekirse SimCity'de düşük (Low), orta (Medium) ve yüksek (High) olarak kendi içinde üçe bölünen sınıflandırmanın bu oyunda düşük ve yüksek olarak ikiye indirildiğini belirtiyim. Döşeme işleminden sonra önce insanlar ev sahibi oluyor, ardından iş buluyorlar. Şehir büyündükçe ev ya da iş talebine göre döşeme işlemine devam etmeniz gerekiyor. Eğer evler yetersiz kalırsa kiralar yükseliyor ve şikayetler artıyor, aynı zamanda iş yerleri de çalışan bulamadığı için bir bir kapanıyor.

Nüfus artarken ihtiyaçlar baş gösteriyor; güvenlik için polis, yangın için itfaiye, sağlık için hastane, ulaşım için toplu taşıma, eğitim için okul, yaşam kalitesi için çevre düzenlemesi, ölüler için mezarlık ve daha saymakla bitmeyecek birçok sistem devreye giriyor. (Mezarlık yapmazsanız, ölen insanlar evde duruyorlar ve bu da aynı binada yaşayanlar üzerinden son derece kötü bir etki yapıyor.) Tüm bu ihtiyaçları giderirken ya da giderdikten sonraya iki konuya ağırlık vermeniz gerekiyor; trafik ve sanayi.

SimCity'de olduğu gibi, Cities: Skylines'ta da sanaayı belli konular üzerinde uzmanlaşmak mümkün. Oyunda sanayi sektörü ormancılık, çiftçilik, madencilik ve petrol olmak üzere dörde ayrılıyor. Ha, bunların hiçbirine girmezseniz de sanayi bölgeleri genel ihtiyaçlara yönelik olarak hizmet veriyor. Belli bir alanda uzmanlaşmak istediğinizde oynadığınız haritanın kaynak dağılımını gözden geçirmelisiniz ve sanayi bölgelerinin konumlandırılmasını ona göre yapmalısınız. Maden olmayan yerde madencilik, orman olmayan yerde ormancılık yapmaya kalkarsanız sonuç hüsran olacaktır tabii ki.

Gelelim trafîge... SimCity'nin temel yapıtaşlarından biriydi trafik ama bir türlü de rayına oturamadı tam olarak. Trafîğin önemi şu ki eğer trafik akmazsa hizmetler de hedefine ulaşmaz, halkın memnuniyeti azalır ve şehri terk etmeler başlar. Düşünsüniz, bir ev yanıyor ve itfaiye o eve ulaşamıyor, insanlar işe gitmek istiyorlar ama otobüsler bir türlü yol alamıyor. Hal böyle olunca yavaş yavaş ekonomi de çöküşe geçer ve işin altından kalkamazsınız, iflasa sürüklenebilirsiniz. Neyse ki Cities: Skylines'in trafik sistemi, SimCity'ye göre çok daha iyi durumda ama zaman zaman anlamsız trafik sıkışıklıkları da olmuyor değil.



Büyükşehir belediyesi çalışıyor arkadaşlar, özetle diyeceğim o. Ha, keşke SimCity'deki gibi yolları çekince elektrik ve su otomatik olarak bağlanısaydı ama olsun, eskiden de kablo çekiyor, boru döşüyorduk. Bir de yine SimCity'deki gibi şehrde hortum ya da meteor yağmuru salabilseydik de biraz eğlenseydik ama buna da tamam. Şehri bir nebze daha canlı ve eğlenceli kılacak bu detayların eksiksliğine rağmen bugüne kadar yapılmış en iyi şehir simülasyonu ile karşı karşıyayız. Üstelik mod desteği sayesinde içerik her geçen gün daha da zenginleşiyor, hatta SimCity'nin bina tasarımcılarından biri bile Cities: Skylines'a bina tasarlıyorken bu oyunu kaçırmanız ve hemen belediye başkanlığımıza adaylığınızy koyun derim. ■ **Şefik Akkoç**

Toplu taşıma için rotayı detaylı şekilde, durak durak belirlemek mümkün.



Los Santos

Cities: Skylines'in en önemli silahlarından biri olan Steam Workshop desteği, oyunun popüler olmasının da başlıca sebeplerinden belki de. Mod yapımcılarının ilk günden itibaren müthiş işler çıkardığı bir ortamda bombayı ise "grockefeller" adlı mod yapımcısı patlattı ve Grand Theft Auto V'in geçtiği Los Santos'u tümüyle oyuna aktardı. Siz de Los Santos'un başına geçmek ve şehri yönetmek istiyorsanız, Steam Workshop'tan bu modu indirebilirsiniz.

Cities: Skylines

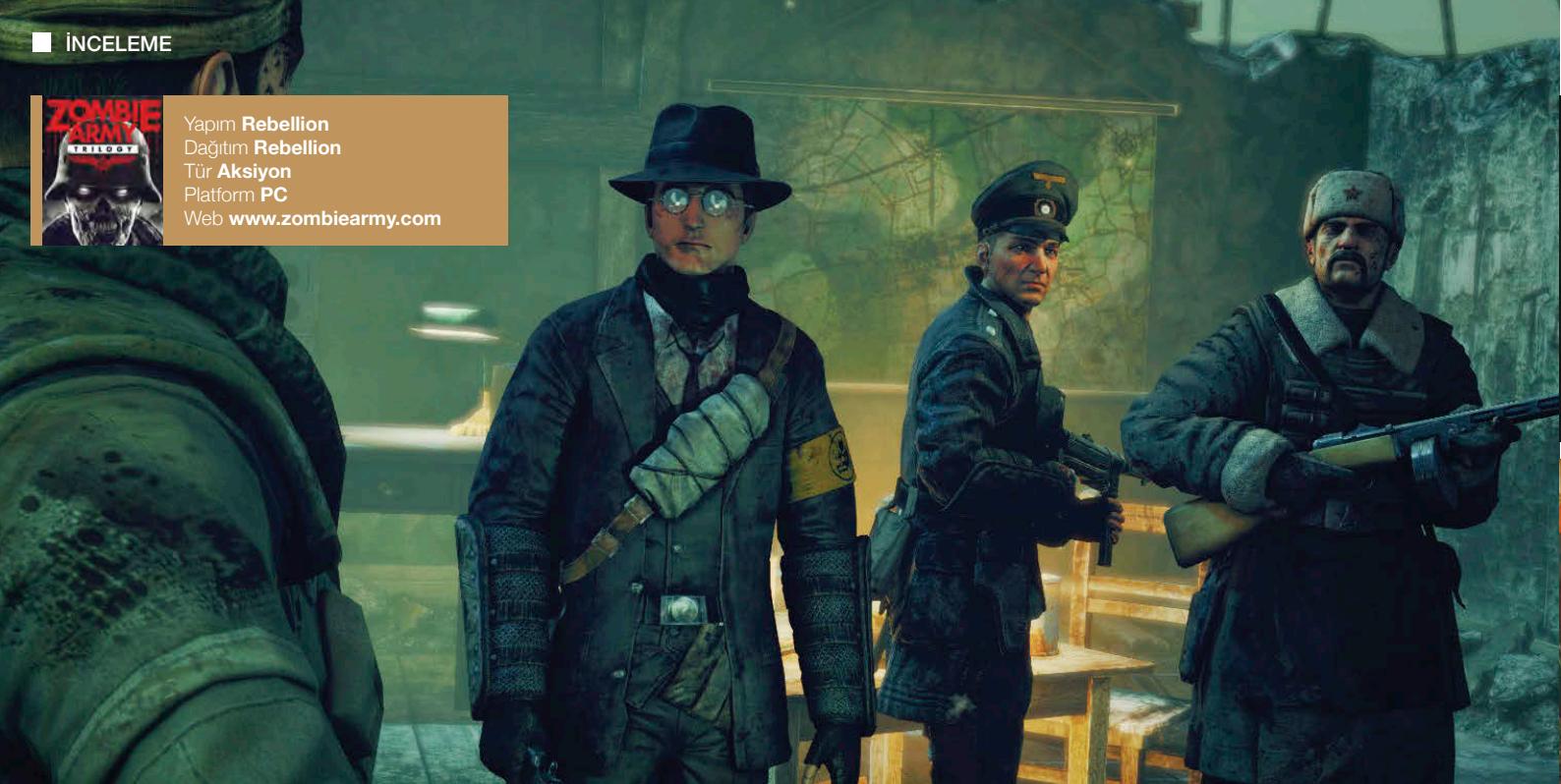
- ⊕ Gerçekçi ve başarılı oyun mekaniği
- ⊕ Gitgide büyüyen harita
- ⊕ Fazlaıyla detaylı içerik
- ⊕ Mod desteği ve harita editörü
- ⊖ Vasat arayüz

9,0

Alternatif SimCity



Yapım **Rebellion**
Dağıtım **Rebellion**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web www.zombiearmy.com



Kanlı detaylar

Sniper Elite oy-
nayanların bildiği
üzere bu oyunda
yapılan üst seviye
isabetli atışlarda,
oyun yavaşalar ve
"X-Ray" kamera
modu ile mer-
minin düşmana
saplandığı yer
ve tahribatı adım
adım gösterilirdi.
İşte bu özellik
Zombi Army
Trilogy'de de var.

Zombie Army Trilogy ★

Son bir kez ayaklandılar!

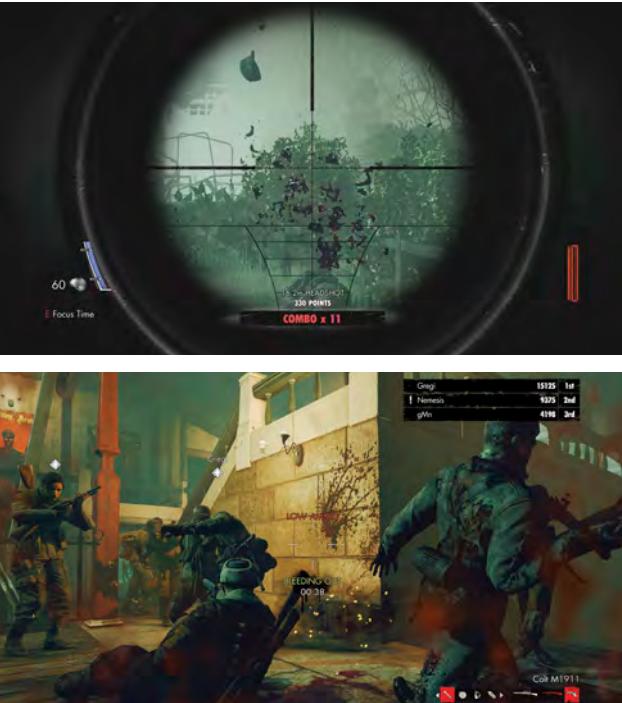
Zombi konsepti günümüz sinema ve oyun dünyasında çokça tutuyor. Hem izlemesi, hem de oynaması bir hayli keyifli olan zombi konseptine sahip yapımlar, gün geçtikçe artıyor. Özellikle "The Walking Dead" serisi ve akabinde Telltale Games tarafından üretilen macera oyunu, çitayı gözle görülür derecede artırmayı başardı. Fakat zombi konseptinin hiçbir şekilde biteceğini düşünmüyorum. Zaten Zombie Army Trilogy bu duruma harika bir örnek teşkil ediyor...

Son savunma: Berlin

Zombi Army Trilogy aslen Sniper Elite V2 için üretilmiş, "Sniper Elite: Nazi Zombie Army" ve "Nazi Zombie Army 2" oyunlarının remastered hallerini içeriyor. Pek tabii sadece bunula da yetinmiyor ve oyuna üçüncü bir bölüm daha ekliyor. Esasen Sniper Elite için geliştirilmiş bir oyunun bu kadar tutması ve kendi başına yol alması, uzun süredir şahit olmadığımız olaylardan birisiydi ama Zombi

Army Trilogy o kadar iddialı ki şimdiden büyük mikarda oyuncuya kucaklamayı başarmış durumda. Oyunun genel senaryosu ziyadesiyle basit: Berlin kuşatmasını durdurmak! Fakat Hitler'in bu oyunda aldığı karar, bizim bildiğimiz tarihi olaylara göre birazcık garip. Öyle görünüyor ki Nazi'ler yememiş içmemiş, hani olur da savaş kazanamazsa son bir çaremiz olsun diyerek ölüleri kaldırmayı başaracak güçe kavuşmuşlar. Hitler de son bir savunma olarak bu gücü başvuruyor ve kendisi de dâhil olmak üzere tüm ordusunu yaşayan ölülerden oluşan bir gruba dönüştürüyor. Onlar artık eskisinden daha korkunç ve bir o kadar da ölümsüz! Biz de bu senaryoya dört farklı karakterle dalıyoruz. Eskisinden tanızdığımız Karl Fairburne, Dr. Efram Schweiger, Boris Medvedev ve Hermann Wolff'un yanına, dört adet de kadın karakter eklenmiş bulunuyor. Yani bu sayede seçilebilen karakter miktarı sekize çıktı. Tabii oyuna derin etkileri olmaması büyük bir eksiz ama zaten olayımız en rahat ettiğimiz silah kombinasyonu ile düşmanlarımızı alt etmek. Oyunda seçilmeyi bekleyen birbirinden farklı silah modeli bulunuyor ama en önemli kısım birincil silahımız. Dediğim gibi, oyun Sniper Elite V2'nin devamı niteliğinde ve tipki bu oyunda olduğu gibi keskin nişancı silahı ile yaşıyoruz. Her silahın farklı kalibresi, mermi kapasitesi, ateş hızı ve tabii tahribat gücü bulunuyor. Oyun stilimize hangisinin uyduğunu bulmaksa birazcık dert ama bir defa doğru silaha kavuşunca işler bir hayli kolaylaşıyor. İkinci silahlar arasında genelde makineli tüfek ve pompalı silah grubu yer alıyor. Üçüncü kısım tabancalar bize el sallıyor. Oyunun genel yapısına en büyük etkiyi eden patlayıcılar kendi arasında üçer ayrılmış olarak karşımıza çıkıyor. Birisi Stielhandgranate olarak bilinen savaşın en iyi el





bombası. Hemen akabinde büyük düşmanları ortadan kaldırmak için hayatı öneme sahip olan Land Mine bulunuyor. Özellikle genel tahribat vermek için geliştirilmiş Trip Mine üçüncü sırada yer alıyor. Son olarak dinamit ile göz göze geliyor. Atıldığı zaman ne yazık ki patlamıyor; illa ki dışarıdan bir tepkiye ihtiyacı var ama patladığı zaman etraf gül bahçesi oluyor. Vallahi bir bakmısınız her yer zombilerin kolu bacağı...

Dalga dalga zombi

Herhangi bir remastered yapımı nazaran Zombi Army Trilogy iki yıl önce üretilmiş oyunları yeniden önemüze servis ediyor. Teorik olarak bu durum biraz saçma olsa da bu paket ile daha önce yayınlanmamış bir bölüm daha kendisini gösteriyor. Berlin Horror ile başlayan ilk bölüm, Back to Berlin ile devam etmiştir. Şimdi de Beyond Berlin isimli yeni bölüm ile karşı karşıyayız. İçerisinde beş adet harita barındıran Beyond Berlin, aynı zamanda hikâyeyi de farklı bir seviyeye taşıyor. Yine de oyunun senaryo aşırılıklı olmadığını düşünerek bu kismi hemen atlıyorum. Beş yeni haritayı, tipki eski haritalarda da olduğu gibi, co-op deneyim edebiliyoruz. Dört kişinin aynı anda oynayabildiği haritalar, gerçekten harika şekilde tasarlanmış. Hatta Sniper Elite V2'den biraz daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Zombi'lerin çökardıkları sesler gerçekten rahatsız edici ve insan bir an evvel bu seslere son vermek istiyor! Genel geçer oyun modelini en iyi şekilde etkileyen durumsa haritaların bazı noktalarda dar alan modeline dönüşmesi ki bu durum sürekli menzilli silah kullanan oyuncuya harika bir deneyim yaşatıyor. Birbirinden farklı zombi modelli bulunuyor. Genelde tek headshot'ta ölüyorlar ama zamanla zırha bürünmüş zombiler ve elinde elektrikli testere sallayan daha iri modeller karşımıza çıkabiliyor. Tipki bizim gibi keskin nişancı tüfeği kullanabilen zombiler zaten ayrı bir hikaye; allahtan adam gibi nişan alamıyorlar. Tek amacımız onlardan uzakta



▲ Zombi: "Selam panpa n'aptın?"

kalmak zira üst üste aldığımız üç ila dört darbe de ölebiliyoruz. Tek kişilik haritaları başkalrı ile deneyim etmenin keyfi ayrı bir güzel; hele bir de haritalar uzun mu uzun olunca tadından yenmiyor. Fakat Horde mode'un tadı bir başka. Özellikle sıkıksız alanlara sahip haritalarda gerçekten zorlayıcı bir yapıya sahip... Bu mod esnasında üzerimize dalga dalga zombi saldırısı geliyor. Her yer cephe dolu ve tam bu noktada oyunun patlayıcılarını doğru kullanmayı önemli gün yüzüne çıkıyor. İlk on dalga çok zorlayıcı değil ama akabinde işler yavaş yavaş çığırından çıkmaya başlıyor. Hele bir de takımda oyundan anlamayan oyuncular varsa anında "wipe".

Oyunun remastered kısmı gerçekten dikkat çekici. Zombiler eskiye göre çok daha farklı hareket ediyorlar. Hatta bazlarının yürüyüş modelleri yüzünden headshot yapmak cidden zor. Efектlerde de gözle görülür bir değişim var. Özellikle patlama efektleri şaşırtıcı derecede geliştirilmiş. Eklenen yeni bölüm ve haritalar da fazlasıyla doyurucu ama işte ne yazık ki her şey mükemmel değil. Halen silahlalar döneminin Delta Force'unda "su tabancası" dediğimiz şekilde ateş ediyor. Herhangi birisinde hissiyata dair en ufak bir kırışma bile yok. Ayrıca oyun içi etkileşimler ne yazık ki çok kısıtlı. Yani zombilerden uzaklaşıp ateş etmekten başka bir şey yapmıyoruz. Çok az objeyi kullanabiliyor ya da oyuna etki etmesini sağlayabiliyoruz; onlar da zaten tuzak. Tek kişilik senaryoyu co-op oynamak ve Horde mode ile gelen zombi saldırısını defetmek pekâlâ keyifli ama hiç yeterli değil. Hem üçüncüsü piyasaya çıkan, hem de önceki oyunları bünyesinde bulunduran remastered bir yapının, daha fazla oyun moduna sahip olması gerektiğini düşünüyorum. Eğer zombi seviyorsanız, keskin nişancılık Ata sporum diyorsanız ve oyun oynarken tek hedefiniz eğlenmekse, o zaman Zombi Army Trilogy tam da size göre. ■ **Ertuğrul Süngü**

Zombie Army Trilogy

- ⊕ Zombi konsepti
- ⊕ Farklı düşman modellemeleri
- ⊕ Geliştirilmiş oyun deneyimi
- ⊕ Eklenen yeni bölüm ve getirdikleri
- ⊖ Olmayan silah hissiyatı
- ⊖ Yetersiz modlar

■ Alternatif **Sniper Elite V2**

8,0





Yapım **Ninja Theory**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS4, Xbox One**
Web www.devilmaycry.com/dmcde

DmC Devil May Cry: Definitive Edition *

Her şeyin daha fazlasıyla, Dante, yeniden!

Hangi yıl çıkmıştı bu oyun, inanın bir seferde hatırlayamıyorum ama ben Xbox 360'da kendisini ağırlamışım. En son Nero'lu Devil May Cry 4'ü tattım ve sa-dece Dante'nin konu edildiği yeni bir DMC oyununa iyice hasret kalmışım ki DmC piyasaya düştümü.

Hatırlarsanız o dönem, DMC (DMC dediğimde eski oyunları, DmC dediğimde yeni oyundan bahsettiğimi anlayınız.) fanatikleri ikiye bölmüştü: Bir grup Dante'nin dönüşümüne bir hayli karşı çıkmış, bir kısımca yeniliği kucak açarak karşılaşmıştı. Açıkçası Dante'nin modern görünümü beni de başta rahatsız etmiş ama oyunun genel havasına kapıldıktan sonra rahatsızlığım

tamamıyla geçti. Hatta böyle bir kurguda beyaz ve uzunca saçlı bir Dante biraz yersiz bile olabilirmiş...

Her neyse, lafi daha fazla uzatmadan size Definitive Edition maceramdan bahsedeyim, ne siz daha fazla bekleyin, ne de ben daha fazla yer işgal edeyim. Başlıyoruz!

Kimsin sen?

Bir süre önce oynadığımız DmC'de Dante'nin zebaniler tarafından keşfedilmesi ve Mundus adındaki Demon Lord'un hedefi olması konu edilmişti. Dante'ye kısa sürede Kat ve kayıp ağabeyi Vergil yardım etmiş, Dante de onların yardımıyla Mundus'a karşı koymaya çalışmıştı. Yeni oyunumuz, daha doğrusu Definitive Edi-

on takılı yenilenmiş oyuncumuzda da değişen bir şey yok. Yine anarşist Dante'yz, yine Vergil ve Kat ile birlikte Limbo'da yolumuzu bulmaya çalışıyoruz.

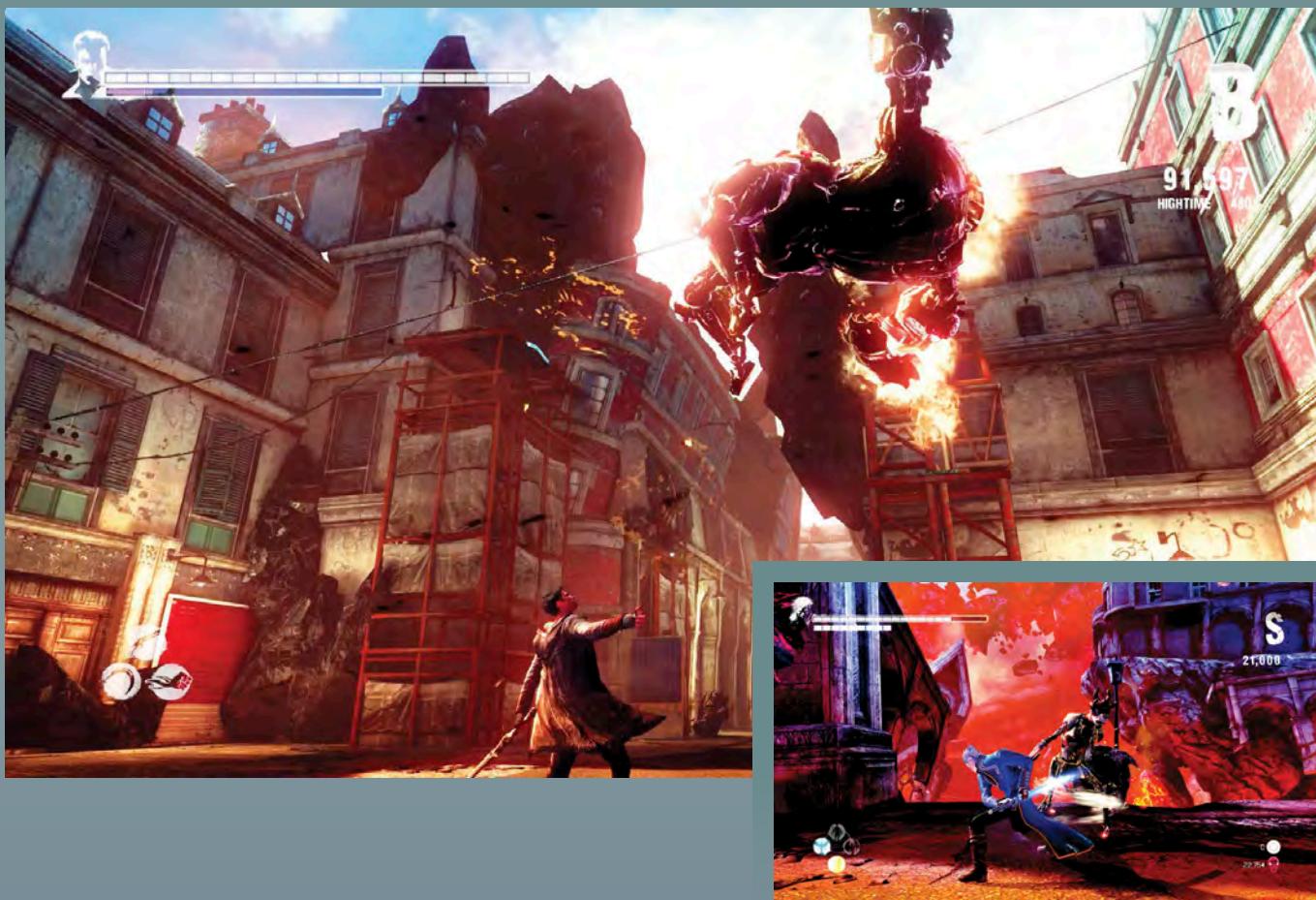
DmC'yi daha önce duymamış olanlar için bir özet geçmek gerekirse, DmC aksiyon dozu yüksek, gaz ve gayet eğlenceli bir oyun. Definitive Edition da bu eğlencenin dozajını artırıyor.

İlk büyük değişikliği elbette 1080p çözünürlük ve 60fps hızda görüyoruz. Görsellik yükseye taşınmış lakin birçok kaplamanın eski oyundan birebir taşındığını da rahatça gözlemliyoruz. Nerede Killzone'daki, The Order'daki kaplama detayları, nerede DmC... Ayrıca Ninja Theory ekibinin "parçalanma" detaylarına da iyice çalışması ve Battlefield 4'ü örnek alması lazım. Düşünün ki devasa bir duvar yıkılıyor ve sadece beş tane parça ayrıyor... En son PSOne'da görmüştük bunu.

Oyundaki en önemli özelliklerden bir diğeri de daha önce DmC için yayılanan tüm DLC'lerin pakete dahil edilmiş olması. Yani nedir, ekstradan kostümler, silahlara ekstra görünüşler, Vergil's Downfall adındaki senaryo görevi direkt olarak ulaşında.

Vergil's Downfall'u anlatalım biraz. Oyunun sonunda ne olduğunu size söylemeyeceğim ama Vergil's Downfall, oyunun sonunda olan olaylardan hemen sonrası konu ediyor. Burada Vergil'in Limbo'daki macerasında





bulunuyoruz ve arayışında ona yardımcı olmaya çalışıyoruz. DmC'nin görevlerine kıyasla son derece yavan bir görselliğe ve ilerleyişe sahip maalesef bu bölüm fakat oyunu Vergil'le tecrübe etmenin de tek yolu bu.

Daha hızlı!

Yeniliklere devam edelim. Her bölümde, bölümün başında açıp kapatabileceğiniz bir Turbo modu oyuna eklenmiş. Oyunu %20 daha hızlı hale getiren bu modu oyunu ilk defa oynayanlara tavsiye etmiyorum ama hali hazırda DmC'yi daha önce oynamış olanlar, oyunu bir kez daha tecrübe ederken bu modu rahatlıkla devreye sokabilirler. Bundan sonra açıklayacaklarıma da oyunda uzmanlaşmak isteyenler göz önünde bulundursun. Öncelikle Hardcore modu. Turbo modu gibi her bölümde devreye sokabileceğiniz bu özellik oyunu bir hayli zorlaştırıyor. Düşmanlarınızı kombolarla sarsarken artan Style barı çok daha yavaş ilerliyor. Düşmanlarınızın saldırınızı savunutmak da zorlaşırlken, sizi daha da güçlü hale getiren Devil Trigger hareketi düşmanlarınızı havaya fırlatıyor.

Must Style moduna geçelim. Burada da düşmanlarına hasar vermek için kombolarını o kadar iyi yapmalısınız ki S kademesine gelesiniz. Ancak bundan sonra düşmanlarınıza hasar verebiliyorsunuz! Bu modu

denerken ellerim dolama oldu, bunu da size bildirmek isterim.

Oyunda bulunan ruh hastası zorluk derecelerine (Dante dahil herkesin tek vuruşta öldüğü zorluk seviyesi misal) yeni bir zorluk daha eklenmiş durumda: Gods Must Die. Tüm düşmanlarınız Devil Trigger'ları aktif bir şekilde size saldırıyor ve sağlık eşyaları, sağlık küreleri kullanmak da yok. Bunu ancak Uzak Doğu halkı oynar, size söyleyeyim.

Dört atlı

Gelelim oynanışa ve bu oyunu tercih edip etmemeniz gerektiğine. Bildiğiniz üzere bir dönem DMC ve türevi oyunlar piyasayı kavuruyordu ama bu tür yavaştan yok olmaya başladı. God of War'lar bitti, DMC'lere ara verildi, Bayonetta'nın yeni oyunu sadece Wii U'ya özel oldu, vs. Lakin bunca geçen zamandan sonra fark ettim ki piyasada bir boşluk oluşmaya da başlamış ve Ninja Theory meğer DmC ile gayet iyi bir iş çıkartmış. Oynanış o kadar sağlam ki oyunu bir kez bitirdikten sonra direkt olarak yeni modları, daha zor seviyeleri denemek isterken buluyorsunuz kendinizi.

DmC ile ilgili bilmeniz gereken bir diğer önemli konu da şu ki bu oyun, senaryosu için oynanacak bir oyun değil. Dante ve Vergil'i sevmeniz şart, bu bir. İkincisi oynanışı çok çok sevmeniz lazımlı. Yani elinizdeki dört farklı silah arasında geçiş yapıp düşmanlarınızı

kombo manyağı yapmaktan büyük keyif duymalısınız –ki zaten Capcom da bunu istiyor. O yüzden zorlu oyun modları var, o yüzden Must Style'da ancak düşmanlarınız belirli bir kombo kademesinden sonra zarar alıyor. Şayet ki siz bir aksiyon oyununu tek tuşla yapacağınız kombolarla tamamlamayı seviyorsanız bu oyunu da sadece bir kez oynar ve kenara koyarsınız, ötesi yok. Oynarken bir kez daha büyük keyif aldığım bu oyuna ilgili bir düşüncem daha oluştu: DmC ile Bayonetta birleşse, harika bir oyun ortaya çıkmaz mı sizce de? Böyle bir proje bence inanılmaz olur fakat elbette iyi kurgulanması lazım. Zaten Bayonetta 2'yi de oynamadım, büyük üzüntüm var; bari böyle bir projeye hayal kurayım...

Tüm DMC fanatiklerine şiddetle tavsiye ettiğim oyunu DmC'yi önceden oynamış olup da bir kez daha tatmak isteyenlere de öneriyorum. Aferin Capcom, güzel iş başarmışsin; şimdi sıra DmC 2'de...

■ Tuna Şentuna

DmC: Definitive Edition

- + Müthiş oynanış
- + Yeni modlar
- Tadi damağınızda kalyor
- Görsellikteki detay eksiklikleri

8,9

Alternatif **Shadow of Mordor**

Bloodborne



Yapım **From Software**
Dağıtım **SCE**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS4**
Web <http://lin.kim/t003Q>



Bloodborne *

Ölümden sonra, yaşamdan önce...

Ve onlar, karanlığı seçtiler...

Ölümün gecesinde, ışığın son demlerini yaşayan bir kasaba. Ah, kim bilebilirdi ki bunların olacağını... Sıfa dağıttığı söylemişti oysaki. Hikayeler vardı... Kan öksüren bir çocuk burada iyileşmiş, topallayan bir adam bu kasabaya uğradıktan sonra koşabilmenin keyfini tatmıştı.

Bu kasaba ümit vaat ediyordu; her ümit yolculuğu için methiyeler diziliyordu. Büyüülü olduğu bile söylemişti hatta. İnananlar göçlerden birinde kendine yer bulmuştu, inanmayanlar kilisenin buyruğuna ters düştükleri için inançsız olarak adlandırılmışlardı. Büyük umutlar, büyük hayaller, bir gecede kesildi. O elem karanlıkla birlikte Yharnam'ın umut ışığı söndü. Gece bir kez indi, bir daha da kalkmadı.

Kasabanın sakinleri vardı, iyi insanlardı hepsi kendilirince. Hepsi sadece bir günde cadi avına çıkmış, gözü dönmüş yaratıklara döndü. Hayallerinizin en kuytu köşelerinde yaşayan, kabuslarınızın başrolündeki yaratıklara dönüştüler. Ellerinde hala çapa için gereken tırmıkları vardı. Kullanmadıkları keserleri buldular, kendilerine devasa silahlar inşa ettiler. Hepsi içlerindeki zebaniye yenik düşmüştü... Belki de hepsi değil.

Yharnam'ın kendince bir umudu vardı. En azından evlerinde, kapalı kapılar ardında kalanlar hala bir umut besliyordu. Tanrıya olan inançlarına, kiliseye olan sarsılmaz güvenleri onların hem umudu, hem de deliliklerinin başlangıcı olmuştu.

Her gece bir mum üflediler, bir dilek dilediler.

Günlerin sonunda, ellerinde sadece yalnızlıklarını ve karanlık gölgeleri kalmıştı...

Lanetin vücut bulmuş hali

O kadar karanlık bir oyun ki Bloodborne, size sayfalar boyunca karanlık öyküler anlatabilirim. Oyunu oynadığım sürece içim öylesine karardı ki sabahları

uyandığında, oyunu oynadığım gece surreal bir anı gibi geliyordu.

Bunda elbette ki From Software ve "Souls" serisinin yaratıcısı Hidetaka Miyazaki'nin büyük bir katkısı var. İlk defa yeni nesil için bu tarzda bir oyun yayılıyor ve yapımcı ekip, Miyazaki'nin önderliğinde görsel anlamda gerçekten çok iyi bir iş çıkartmış. Her şey Yharnam adındaki bir kasabada geçiyor. Eskinin şifa dağıtan kenti artık başkalaşım geçirmiş, halkın sokaklarını turladığı bir karabasana dönüşmüş durumda. Biz de bir avcının rolünde bu şere adım atıyoruz. Üstelik ölümden dönen, seçilmiş bir kişi... Bizi kim seçti, neden Yharnam'da vakit geçiriyoruz, bunları bulmak ve anlamak için oyun boyunca yürümlenen ufak detayları takip etmeniz gerekecek.

Aslında durum şu. Miyazaki Demon's Souls ile başlayıp Dark Souls ile devam eden serüveninde, Dark Souls onde olma kaydıyla bir dünya yarattı. Dark Souls da hikayesi çok arka planda olan bir oyundu, Dark Souls II'de de durum değişmedi. Ne var ki meraklı oyuncular neyin peşinde olduğunu araştırarak Miyazaki'nin dünyasını iyiden iyiye ortaya çıkarttı. (Internette Dark Souls'un geniş evreni hakkında çok yazı bulabilirsiniz zaten.) Bloodborne da bu klasmanda kalan bir oyun: Hikaye hep arka planda, araştırmasını bilene ise karanlık bir öykü vaat ediyor. Gelsin ilk eleştiri. Efendim, şimdi ben araştırmacı bir kişiliğim; bana enteresan, gizemli konular var deyin, ben oturup onlarla ilgili tonla yazı okuyayım, eyvallah. Lakin Bloodborne'daki gizemli hikaye durumunu herkes kabul etmek zorunda değil.

Bu oyunu okuldan bulduğu iki saatlik zamanda oynayacak olan da var, çalışıktan sonra eve gelip kafa dağıtmak isteyerek başına oturacak olan da... Şimdi sen bu insanları büyük bir amaçsızlığını içine atarsan, o adam ne uğraşın araştırmak için? Bunu >

Kapının ardında...

Dedik ya senaryoyu ipuçlarıyla öğreniyoruz; oyunda bunu yapmanın en iyi yolu bazı binaların kapılarını çalıp kapının ardından döndüklerden ufak hikayeler dinlemek. Bunları birleştirip neler dönüp dönenin anlamak da çok kolay değil ama savaşmanın yanında yapılabilecek, iyi bir aktivite.



Yharnam'ın en beyefendisi olarak düşmanlarıımızı sık bastonumuzla hırpalıyoruz.

> şöyle düşünün: Bir kitabı alıyorsunuz zevkle okumak, atmosferine kapılmak için ama kitabı size bir arka plan yaratmadan, karakterleri anlatmadan, ortadan girip diyor ki: "Ve eline aldığı baltayla öndeğini sekize böldü. Hırslıydı ve başaracaktı! (Neyi?) Karanlıkla olan mücadelede ilerledi, savaştı ve o büyük kötülükle karşılaşlığında titredi; onu tanııyordu! (Biz tanımıyoruz?)" Şimdi ben bu kitabı niye okuyayım? Bu konular belki açıklanır diye sayfa sayfa ilerlemek zorunda mıymış? Daha da kötüsü kitabı sonlara geldiğinde bana şunu dese hoş olur muydu: "Tüm olayların gizemini öğrenmek için satır aralarını takip edin..." Yahu ben güzel bir serüvenin içine düşeyim diye almışım bu kitabı; satır arasını bulacağım diye çaba sarf edeceksem ne anlamı kaldırı? Bloodborne'un açık ara en kötü kısmı bu senaryo eksikliği. Dilerdim ki neden savaştığım biraz daha

Sefiller

Bu bağlamda da oyuna başladığınız anda kendi başınıza bırakılıyorsunuz. Ne yapmalısınız, nereye gitmelisiniz, ne bir uyarı var, ne de bir gösterge. Hele ki daha oyunun hemen başında silahsız bir şekilde, kocaman bir yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Bir şekilde ondan kurtulacağınızı düşünerek koşuyor, kapıları açıyorsunuz ama yaratık siz birkaç vuruşta indiriyor ve öldüğünüz söylüyor. Tekrar denemeniz gerektiğini düşünürken de Hunter's Dream adında bir bölgede uyanıyor ve Messenger adındaki ruhani yaratıklardan silahlarınızı alıp aynı yere, tekrar yollanıyorsunuz. Bu defa silahınız olduğu için yaratığı da yeniyor ve yine kendi başınıza bırakılıyorsunuz. Ve bu noktada da Yharnam'ın kocaman bir labirent olduğunu keşfediyorsunuz. Yharnam Ortaçağ'dan

Oyunun online kısmında olan biten Dark Souls ile bir hayli benzıyor. Sahip olduğunuz bir zil sayesinde oyununuza, üç kişi birlikte oynayabileceğiniz konuklar davet edebiliyorsunuz

netleşsin, biraz daha fazla diyalog olsun, belki ara sahnelerle konu daha da güzel anlatılarak ilerlesin ama yok... Varsa yoksa yaratık kes, kes ve kes. Bana ters geldi. Bu kadar karanlık bir atmosferin içine çekiliyorsam ortada neler döndüğünü de bilmem gerekir. İlla internete dalıp köşe bucak "lore" okuyacaksam bu işte bir terslik olduğunu düşünürüm ben... (Bu durum biraz da Japon kültüryle ilgili aslında; izlediğim tonla anime'de ve Japon filminde de benzer belirsizlikler görmedim değil.)

kalma bir Hristiyan kenti gibi duruyor ama dilerseñiz Viktorya dönemi İngiltere'si de diyebiliriz. Gotik mimarideki kocaman yapılar, dar sokaklar, bolca dikkey yükseklik... Yharnam size kısa yollar da sunuyor, upuzun merdivenler de, zindana inercesine ilerlediğiniz kapalı bölgeler de... Üstelik bunların çoğuna ulaşıp ulaşmamak sizin elinizde. Mesela yine oyunun başlarında, Cleric Beast'i yenememenin verdiği buruk hisle Yharnam'ı gezmeye başladım ve merdivenlerden inilerek varılan bir yere geldim.



Burada beni, sokakta gördüğüm yaratıklardan farklı bir şey karşıladı ve tek vuruşta yarı sağlığını alıncı ben de oraya gitmenin vaktinin gelmediğini anladım. Zamanında Gothic'te yaşadığım bu, "zamanı gelince tehlikesi azalan" bölge mantığı Bloodborne'un da sınırlarını çiziyor.

İkinci eleştirmi yapmadan önce de size oynanıştan bahsetmem gerekiyor. Şimdi Dark Souls'u oynayanlar ve bu seride hiç bulaşmamış olanlar olarak ikiye ayrılın. Önce Dark Souls'u deneyimlemiş olanlara gelsin. Oynanış Dark Souls'a bir hayli benzıyor. Bolca kaçma, fırsatı bulunca saldırma vb. Yalnız Dark Souls oyunlarına göre oynanış daha da hızlanmış. Hatta karşınızda tek bir tane düşman olduğunda hiç düşünmeden saldırabiliyor ve yara almadan o yaratığı öldürübiliyorsunuz genelde. (Büyük bir yaratık değilse.) Elinizde bir kalkan taşıma zorunluluğu da yok; oyunu kalkansız tamamlamak son derece mümkün.

Bu tip bir oyunla hiç karşılaşmamış olanlaraya özet geleceyim. Bir aksiyon oyunu gibi dursa da Dark Souls ekolü son derece zor yapısıyla ünlenmiş bir seridir ve Bloodborne da bu grubu giriyor. Oyun da karşınıza tekil olarak, grup şeklinde yaratıklar, düşmanlar çıkıyor ve zamanlamalara dikkat etmez, düşmanınızın saldırılardan kaçmazsanız anında ölüyorsunuz. Yani bir Devil May Cry'da boss kafaniza kafaniza vurdüğünde enerjinizin 1/4'ü ancak gidiyorsa, burada direkt yere iniyorsunuz. Müthiş sabır gerektiren, taktiksel davranışmayı ön gören, Ölmenin sadece oynanışın bir parçası olduğu bir yapıp Bloodborne.

Tamam, bütün bunları sindirdik ama ne dedik, artık aksiyon kısmı ön planda, oyun daha hızlı. Şimdi böylesine bir aksiyon oyununda benim tek taktığım düşmanın hareketinden yuvarlanıp kaçmak ve elimdeki silahla, tek tuşa basarak saldırular yapmaksa benim tadım kaçar. Bak elin God of War'unda, Devil May Cry'nda çeşit çeşit "parry", yani kaçış hareketi var. Burada da ona benzer bir şeyler olamaz mıydı artık? Boss savaşlarında da düşmanına göre bir şeyler yapabileseydik mesela? Oyun boyunca yuvarlanıp, yana kaçip elimdeki silahı sallamanın bana ne çeşit bir eğlence sağlama bekleniyordu, gerçekten emin olamadım. Şimdi şunu diyenler olacaktı:

"Miyazaki'nın oyunları böyle işte..." Kabul ama Bloodborne gibi PS4'e özel, büyük reklamlarla, büyük övgülerle, büyük tanıtımalarla ortaya çıkarılan bir oyunun da bence artık herkese hitap etmesi gerekiyor ve eğer gerçek bir Dark Souls fanatığı değilseniz, senaryosu müthiş bir biçimde arka planda kalan bir oyunda, birkaç hareketi yapıp tonlarca düşmanı öldürmek istemenin geçerli bir nedeni olamaz, eğlencesi de yanında kalır. Düşünün ki kocaman bir boss'u, Cleric Beast'i iki basit hareketle yenmeye çalışıyor ve 15 deneme ile deniyorsunuz. Aldığınız ödüller bir avuç Blood Echo. Ne bir mesaj var, ne senaryoda bir gelişim, ne de oynanışı biraz yerinden oynatacak bir değişim. Benim bu durağanlıkla problemim var ve oyun boyunca da bu değişmedi, değişemedi.

Kanım yerde kalmayacak!

Oyunun başında yaratıldığımız karakterin belirli bir sınıfı yok, oynanışı elinizdeki silahlar değiştiriyor. Ne var ki bu karakteri yaratırken arka plan hikaye seçiminde, oynanışınıza göre bir arka plan seçmenizi öneririm zira bu hikaye karakterinizin güç, dayanıklılık vb. özelliklerini belirliyor. Silah çeşidiye inanılmaz seviyede olmasa da tatmin edici. Neredeyse her silahın iki farklı kullanım şekli var ve bunu da hafif ve ağır saldırı olarak ikiye ayırmak mümkün. Örneğin bir kılıç buluyorsunuz ve bu kılıcı bir tuşa basarak kırından çıkmış halde, bir tuşa basarak da kırında, daha ağır bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Kocaman bir balyoz var mesela; o çok etkileyici bir silah. Normalde hızla savurabildiğiniz bir kılıcı ikinci modunda, sırtınızda taşıdığınız kocaman bir taşa saplıyor ve devasa bir balyoza dönüştürübiliyorsunuz. Daha da güzel, her silahta R2 ile gerçekleştirilebildiğiniz bir şarj edilen saldırınız daha var ki o zaman bu balyoz resmen tanının gazabına dönüşüyor. Tabii bu ağır saldırıları düşmana isabet ettirebilme için de çok dikkatli olmanız gerekmekte.

Dark Souls'a göre Bloodborne'un affeden bir diğer özelliği de sağlık kaynağı. Dark Souls'da çok daha az sayıda taşıyabildiğiniz sağlık iksirlerinden çok daha fazla sayıda, tam 20 tane kan iksiri taşıyabiliyorsunuz. >

Marvelous Chester

Madem oyunun senaryosunu da oradan buradan öğreneceğiz, gelin size ilginç bir spekülaysyondan bahsedeyim. Dark Souls fanatikleri bilirler, Artorias of the Abyss adlı DLC paketinde, Royal Woods civarında takılan ve Dark Souls dünyasına ait olmadığı her halinden anlaşılan bir karakter vardi ve adı da Marvelous Chester'dan başkası değildi. Kısa sürede öğreniyorduk ki o da bizim gibi bir çeşit ölümden dönümüş biriydi ve kendi zamanından, Manus tarafından buraya yollanmıştı. Şimdi Chester'in giyinişine bir bakalım... Uzun bir pardösü, bir çeşit fırıldak sapka, işlemeli gömlek, koyu renkler... Peki Bloodborne'daki karakterimiz ve diğer halkın giyinişi nasıl? Evet, neredeyse birebir aynı. Demek ki Bloodborne'da olacaklar ya çok önceden planlanmıştı, ya da Miyazaki bu karakteri o kadar sevdi ki yeni oyunun tüm stilini bu karakter üzerine kurdu.

Şu sıralar iyiden iyiye Bloodborne'un Dark Souls evreninin bir kısmında yer aldığı söylentileri de yükseliyor ve burlardan en kuvvetli de Bloodborne'un, Dark Souls'da adı geçip de uğrayamadığımız Carim'de geçiyor olması. Miyazaki'nın farklı farklı dünyalar yaratıcısına, tüm yapımlarını tek bir evrenin parçaları olarak düşünmesi de bir hayli olasılkılı, söylemedi demeyin... me süresini ortadan kaldırarak takım arkadaşlarını yeniden mücadeleye dahil edebiliyor.



> Her öldürdüğünüz düşman da size Blood Echo olarak dönüşüyor ve bunları da yeni silahlar, ekipmanlar almak veya karakterinizi geliştirmek için kullanabiliyorsunuz.

Bir bölümdeki yaratıklar her öldürdüğünüzde yeni den canlanıyor; aynı şekilde Hunter's Dream'i ziyaret edip geri geldiğinizde de herkes eski yerine dönüyor. Bu da bize Blood Echo tarımı yapmak için fırsat tanıyor. Zaten oyun da bolca ölüp oldukça güçlenme isteğiyle yaratık tarımı yapmamızı istermekte. Bundan dolayı da geçemediğiniz bir yeri aşmak için aynı yerleri art arda ziyaret edip bolca Blood Echo toplayabiliyor ve bunlarla karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Elinizdeki bir ton Blood Echo'yla ölürseniz de endişelenmeyein; öldüğünüz yeri hatırlıyorsanız, sizi öldüren yaratıktan bunları geri alabiliyorsunuz.

Şamdanım nerede?

Yharnam'daki maceramızı bir süre sonra çeşitli

zindanlarla da aralayabiliyoruz. Bu zindanlara ulaşmak içinse çeşitli Chalice'lere ihtiyacımız oluyor. Zindanlarda bizi oyunun kendisinden bağımsız birçok yaratık ve bir de boss bekliyor ve bunları yenerek Blood Echo'lara, çeşitli hediyeleler ulaşabiliyoruz. Burada da şöyle bir durum var ki eğer ilk zindana zamanında inmezseniz ve oyunda çok ilerlerseniz, bu zindanı denediğinizde her şeyin çok kolay kaldığını göreceksiniz. O yüzden zindana giriş kazandığınızda bunu hemen yapmaya bakın. Oyunun online kısmında olan biten Dark Souls ile bir hayli benziyor. Sahip olduğunuz bir zil sayesinde oyununuza, üç kişi birlikte oynayabileceğiniz konuklar davet edebiliyorsunuz. Bu kişiler oynamayı iyi biliyorsa oyun gerçekten daha da eğlenceli hale geliyor zira zorluğu bir ölçüde kırılıyor. Bu grupla bir boss'u kestikten sonra da herkes kendi dünyasına dönüyor, geleceğe mutlulukla bakıyorsunuz. Bu anlaşmalı oyun tipinin yanında bir PvP durumu da var. Burada da oyununuz işgal altında kalıyor ve diğer oyuncular siz öldürmek için peşinize düşüyor. Eğer onları yemeyi başarısızsanız siz galip oluyorsunuz, onlar sizi daha önce keserse, onlar kazanıyor. Bayağı net bir durum. Oyundaki bu online durum da aslında bir çeşit fanatik tabanlı dokunuş. Yani ben hali hazırda zaten oyundan çok fazla keyif almıyorumken birileriley birlikte oynayınca tüm bakış açım değişmedi. Ha, biraz daha fazla eğlendim belki ama o kadar. Yine de iyi bir dokunuş elbette.

Olayı büyütmemek lazımlı

Ve gelelim son eleştirime: Grafiklerdeki takılmalar. Sadece bana olmadığını araştırmalarım sonucunda da öğrendim ki oyunda hiç de yabana atılamayacak bir FPS düşüşü var. Şöyle bir yana dönüyorsunuz takılma, iki efekt giriyor takılma... Takılma dediysem,





ufak grafik yavaşlamaları bunlar ama o kadar sık oluyor ki resmen oyunda bir optimizasyon sorunu olduğundan emin oldum. Belki bunu ileride bir yamayla çözerler ama şu haliyle bu sorun bir hayli göze batıyor.

Bu oyunu almalı misiniz sorusunun cevabına gelince... Yazıyı yazmadan önce internet sitelerindeki puanlara baktım, yazarlara baktım ve anladım ki o yazıların %80'i Dark Souls fanatikleri tarafından kaleme alınmış. Hem kendi deneyimimden, hem From Software'in bu oyunun tanıtımını yaparken Demon's Souls, Dark Souls laflarını ağızdan düşürmemesinden, hem de diğer yazılarından anladığım kadariyla Bloodborne, tam anlamıyla Dark Souls tayfasına hitaben hazırlanmış bir oyun. Yani siz BF: Hardline'dan sekip DmC'de düşmanlarınızı kombo manyağı yaparken zevkten yerlerde yuvarlıyor, God of War 3'ün PS4'e Remastered olarak gelişyle coşku küpüne dönüşüyorsanız, Bloodborne'da aradığınızı bulmanız pek de mümkün değil.

Zor oyunları sevenler, sürekli ölmekten sıkılmayanlar, senaryoyla çok işi olmayanlar veya senaryoyu başka kaynaklardan takip etmeyi sevenler ise Bloodborne'un başına bir kez oturup bir daha kalkmayacaktır. Hele ki Dark Souls serisini baştan sona oynayıp, daha da fazlasını isterken bulduysanız kendisini. Beni zaten tanıyorsunuz; Tekken, Street Fighter oynayan, DmC ve türevlerine bayılan biriymim. Ve saygıdığım nedenlerden de ötürü, zor oyunları çok sevmeme rağmen Bloodborne'dan pek keyif alamadım. Fakat seçim sizin; Bloodborne farklı kişilere, çok farklı bir tecrübe sunabilen, enteresan bir oyundur... ■ Tuna Şentuna

Bloodborne

- ⊕ Müthiş atmosfer
- ⊕ Online kısımlar
- ⊖ FPS düşmeleri
- ⊖ Senaryonun görünürde olmaması

7,6

Alternatif Dark Souls II



Cleric Beast

Siz de eğer benim gibi "zor" oyunlara şimdiden kadar pek bulaşmadıysanız, oyunun ilk boss'u olarak adlandırabileceğimiz Cleric Beast'i yenmeye çalışırken gamepad'ı parçalara ayırmak isteyebilirsiniz. Şimdi size bu tüylü ve güclü yaratığı nasıl yenebileceğinizin ipuçlarını vereceğim. Öncelikle silah seçimi. Eğer elinizde tabanca/tüfek tutuyorsanız bunu kullanmaya hiç çalışmın bile. Boşuna bir çaba olacaktır. Yakın dövüş silahınıza güvenmelisiniz. Ve reflekslerinize. Cleric Beast'in belirli bir saldırısı olmadığından hareketlerini kestirmek biraz güç. O yüzden anlık tepkiler vermeniz gerekiyor. Yaratıkta uzakta kaldığınızda havaya zıplayıp ortadan kayboluyor ve kısa bir süre sonra sizin üzerine iniyor. Burada yapmanız gereken, yaratığın havada kaldığı süreyi anlayıp hareket halindeyken son anda bir yuvarlanma hareketi yapmak. Yaratıkta çok uzağa düşmemeye de bakın zira Cleric Beast yere indikten sonra saldırına açık hale geliyor. Bu büyük hareketinin dışında düşmanınız, yanına gittiğimizde bize pençe atıyor ve ondan da yuvarlanarak kaçmalarınıza. Yaratıkla savaşırken en çok dikkat etmeniz gereken, silahınızı uzun mesafe modunda kullanmamanız ve bir veya iki saldırısı yaptıktan sonra derhal kaçmanız. Cleric Beast'i yarı enerjiye düşürüldükten sonra iyice saldırganlaşıyor ve hareketleri çok daha tehlikeli oluyor. Özellikle elini yere vurduğu hareketi kesinlikle yememelisiniz, direkt ölürsünüz. Bu yuvarlanma ve kısa saldırı kombinasyonlarının arasına molotof kokteyl saldırları da ekleyerek Cleric Beast'i yenebilirsiniz ama şu kadar anlatmama rağmen en az beş kere öleceğinizi de bilin ve yanınızda bol bol Blood Vial alın. (Kan iksiri oluyor Türkçesi.)



Etherium ★

Enerji savaşları hiç bitmez mi?

Dünyada petrol ve enerji kaynaklarını ele geçirmeye çalışan savaşları süre dursun, bilgisayarımızın başına geçip biraz bilim kurgu dünyalarına dalıp gerçekten uzaklaşalım dediğimizde de karşımıza, yine enerji kaynakları için savaşan tarafların oyunları çıktı, bu gerçekten kaçışın mümkün olmadığını anlıyoruz. Etherium da, uzun zamandır merakla beklenen bir RTS oyunu olarak nihayet karşımıza çıktı ancak konu olarak, beni biraz üzdü.Çoğu eski nesil RTS'de olduğu gibi, kaynak toplamak ve bu kaynaklarla asker üretip düşmanı dövmek üzerine kurulu oyun yapısında elbette senaryo da, hayatı dejere sahip Etherium isimli bir maddenin üzerine kurulmuş.

Bu maddenin tespit edildiği gezegenlerde süregelen savaşı konu eden oyunda üç ana grup var. Tipik bir RTS'de olduğu gibi bu gruplardan birini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Elbette her grubun kendine has özellikleri olduğunu tahmin edersiniz.

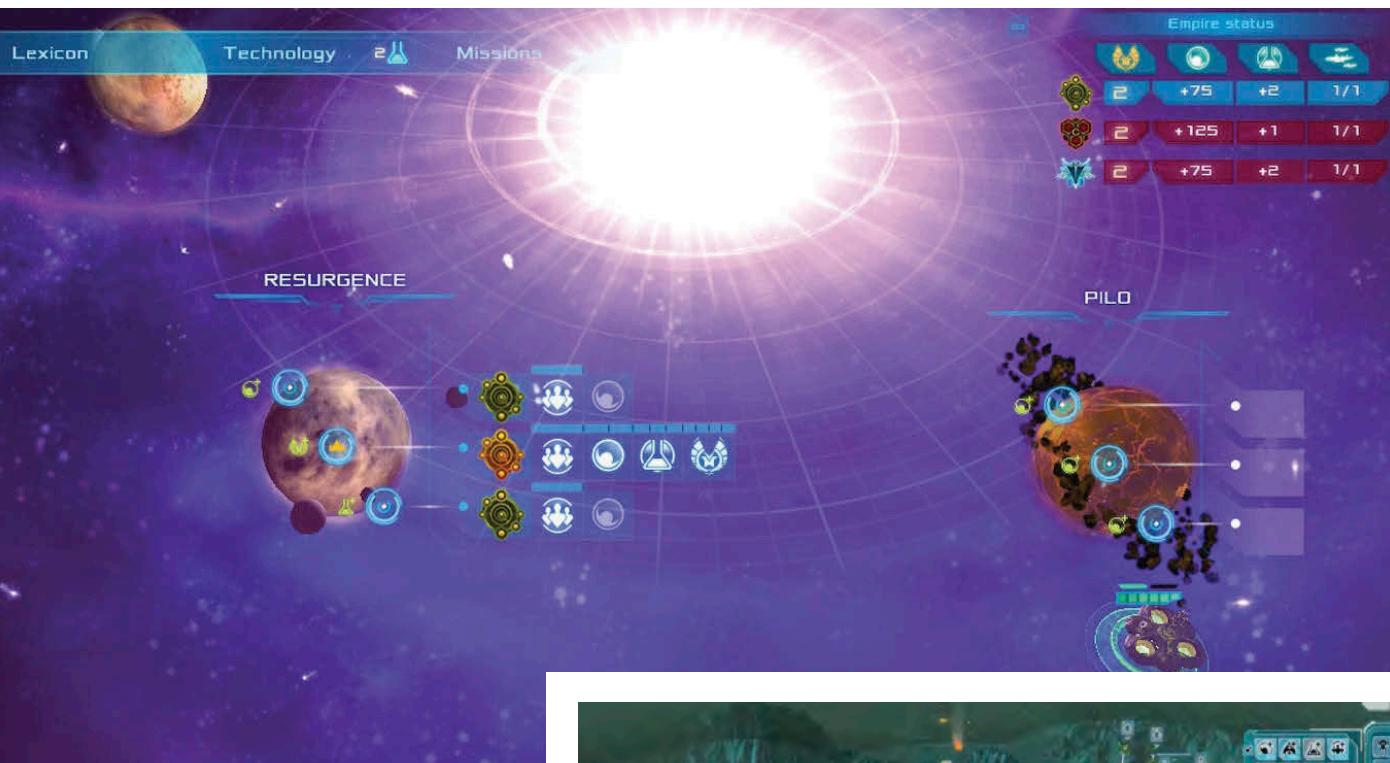
Oyunun konusu ve amaçları klişé olsa da, mekanının ve tasarımının başarılı olduğunu da altını çizelim. Klasik RTS'lerde olduğu gibi tek bir gezegen üzerinde değil, uzayda bekleyen savaştan sayesinde, birden çok gezegende geçen bir macera yaşıyoruz. Bu sırada elbette filomuz düşman filosuyla da savaşmak durumunda kalıyor ve sadece gezegen yüzeyine bağlı bir RTS oynamaktan kurtuluyoruz. Hatta filoların, oyundaki başarıya çok büyük etkisi olduğunu da hatırlatalım zira yerdeki savaşı kazanmanın yollarından biri de, gezegen yörüngesindeki

düşman filosunu kaçırılmaktan geçiyor. Yerdeki birliliklerin ve koloninin başarısı doğrudan yöringedeki filoya bağlı. Birlikler filodan geliyor, kaynaklar filoya gidiyor. Kısacası koloninizdaki ana komuta üssünü korumayı başaransız bile, yöringedeki filonuzu koruyamazsanız başarılı olamıyorsunuz.

Oyunun Conquest modu sayesinde uzay filonuzla Etherium kaynağına sahip 6 gezegen arasında yolculuk yapılıp, düşman gruplarla savaşa giriyorsunuz, gezegenlere asker indirip kontrolü ele geçirmeye çalışırsınız. Bu sırada oyun bize araştırma ve imparatorluk kontolü için özel arayüzler sunuyor. Bu arayüzler üzerinden, düşman gruplara casus gönderebiliyor, filonuzu ve ordunuzu geliştirmek için araştırma çalışmaları yapabiliyorsunuz, ki bu araştırma işine gerçekten önem verilmiş. 4X strateji oyunlarındaki kadar sağlam bir araştırma aғacı olduğunu göreceksiniz. Elbette araştırdığınız teknolojiler stratejinizi de doğrudan etkiliyor.. Dolayısıyla her oynanışta farklı yolları seçerek çok uzun süre sıkılmadan yeni stratejiler deneyebiliyorsunuz.

Düşman gruplar

Oyunda üç ana grup var. Consortium, Intari ve Vecrides... Consortium, ileri derecede kapitalist bir grup. Amaçları tamamen kar etmek ve bu hedefin önünde duran hersey onlar için düşman. Etherium'u sömürmek üzereyken karşısına çıkan ilk grup da Intari denilen, dini bir topluluk.



Intari, Etherium'a tapan bir topluluk. Etherium'u tanrı gibi görürler ve koruyorlar. Haliyle Consortium'a gicik oluyorlar ve iki grup arasında kanlı bir savaş başlıyor. Ancak tam o sırada bu düşman kardeşlerin karşısına bir de Vectides isimli uzaylı kardeşlerimiz çıkmamasın mı? Konu, Starcraft'ta veya benzer RTS'lerde sık gördüğümüz, üç taraflı savaşa çok benzeyip değil mi? Ne yazık ki oyun dünyası bu klişenin ötesine çok geçemedi.

Arada kalan masumlar

Üç düşman grubu birbiriley savaşıırken, gezegenlerin üzerinde bir de tarafsız küçük topluluklar karşımıza çıkıyor. Bunlarla ilişkileri iyи tutasınız, sizinle dost olabiliyorlar ve birliliklerini kendi askerleriniz gibi kontrol edebiliyorsunuz. Yok onları umursamaz, kendi işinize bakacak olursanız, rakibiniz onları ele geçirip size



Etherium, grafik ve ses anlamında da detaylı ve başarılı bir oyun olmuş. Düşük donanımlı bilgisayarlarda da çok fazla takılmadan çalışıyor olabilmesi de güzel bir özelliği ancak her zamanki acı gerçek burada da geçerli, bilgisayarınız ne kadar güçlüyse, oyun o

Koloninizdaki ana komuta üssünü korumayı başarsanız bile, yörüngedeki filonuzu koruyamazsanız başarılı olamıyorsunuz

karşı kullanabiliyor. Savaşın, coğrafi özelliklerle de yakından ilgisi var. Buz tutmuş nehirlerin üzerinden geçen buzlar kırlabiliyor ve birliklerinizi soğuk bir ölüm karılıyor. Ya da ormanların içinde askerleriniz sağlam savunma imkânına kavuşuyor. Ancak yine de uzaya filoların savaştığı bir çağda doğa koşullarına çok güvenmemek lazım. Tepenize yörüngeden bombalar inmeye başladığında avantajların çok önemi kalmayabiliyor.

Oyunun tek kişilik öyküsünü bitirenlerin multiplayer'da uzun saatler harcayacağını tahmin etmek zor değil zira bu kadar zengin taktik ve stratejik detaylara sahip bir oyun multiplayer açısından da büyük ilgi görür. Etherium'un Starcraft'in tahtına göz dikecek kadar başarılı bir multiplayer olacağına da şüphe yok.

kadar güzel görünecek ve rahat oynanacaktır. Yapımcıları tebrik ediyoruz, uzun zamandır özlediğimiz eski nesil RTS'leri anımsatan bir oyunu, zengin bir içerikle hazırlamayı başarmışlar. Bunu uzun uzun oynanız artık. ■ **Cem Şancı**

Etherium

- ⊕ Zengin içerik
- ⊕ Başarılı grafikler ve ses
- ⊕ Uzaya süren çatışmalar
- ⊖ Klişe "kaynak" senaryosu
- ⊖ Harita kalabalıklaştıkça düşen performans

8,1

Alternatif Planetary Annihilation



Yapım **Milestone S.r.l.**
Dağıtım **Milestone S.r.l.**
Tür **Yarış**
Platform **PC, PS4, PS3**
Web : <http://ridevideogame.com>



RIDE *

Milestone caddeye indi!

Milestone'un oyun sektöründeki yeri biraz aile otomobiliniz gibi, kötü yaptıkları bir şey olmadığı gibi ağzımızı açık bırakan yapımlara da imza atamadılar henüz. Peki Ride beklediğimize ne kadar değildi? İlk endişem şuydu, MotoGP'deki yarış motosikletleri gidecek, yerine binek motosikletler gelecek ve bu da bize yeni oyun gibi sunulacak. Neyse ki Milestone bu kadar kolaya kaçmamış, iki oyuncun paylaştığı çok fazla ortak nokta olsa da özellikle grafikler ve fizikler konusunda ciddi iyileştirmeler var ve motosikletlerin tepkilerini de ben oldukça başarılı buldum, ayrıca 100'den fazla motosiklet son derece detaylı modellenmiş durumda, ayrı ayrı kişiselleştirebilme de mümkün. Diğer endişem de şuydu; Milestone'un şimdije kadar yarış oyunları sektörüne yaptığı en büyük kötüük olan, ilk kez SCARS ile geçiş yaptıkları "zamanı geri alma" saçılığının bu oyunda kullanılma ihtimali. Maalesef korktuğum başıma geldi arkadaşlar, sebebini anlatıyorum. Evet Ride'da yaptığımız bir hatadan sonra zamanı defalarca geri alabiliyoruz yarış içinde.

Seneler önce ilk duyduğumda bunun kulağa ne kadar hoş geldiğini anlatamam, ama eğer bir firma arcade/simülasyon arasındaki dengeyi iyi tutturamıysa, yani bir simülasyon olmak istemiyor ama oyuncunun yaptığı ufak bir hata da onun yarışının canına okuyorsa, bunun üzernesini örtmenin en kolay yolu "gel şu virajı bir kere daha alalım güzel abim" mekanığından, yani

zamanı geri almaktan ibaretti. Maalesef SCARS sonrasında "zamanı geri alma" mekanığını kullanan yarış oyunlarının listesi oldukça kabarık, "Kapatıyoruz ama?" diyenler olacaktır, ama bu durum sorunu çözmemiyor, çünkü o mekanlığın oyuna eklenme sebebi zaten o arcade/simülasyon dengesini tutturamamış olmalarından ibaret. Ride'da da durum farklı değil, iki tekerlek üstünde olduğunuzdan hata yapabiliyorsunuz ve rakiplerinizin karıştığı yegane kazalar da sizinle oluyor, haliyle oyun siz bunu kullanmaya mecbur kılıyor, bunu kapatmanın karşılığı ise Dark Souls oynar gibi sürekli tekrarlar demek. Ride'in pist seçenekleri çok fazla diymeseğ de yeterli olduğunu söyleyebiliriz. Yol yarışı deyince akla ilk gelen parkur olan Isle Of Man'e oyunda yer verilmemiş ancak benzer hayatı North Wales pistinden (elbette çok daha kısa bir parkur) alabilirsiniz. Bildiğimiz markalar yanında Bimota, Moto Guzzi gibi egzotik markaların modellerini de oyunda görebilmek mümkün. Model yılı gamı oldukça geniş 1987 yılından 2015 model motorlara kadar farklı sınıflarda farklı modeller içinden seçim yapabiliyorsunuz. Sonuç olarak Ride belki PC'lerin Tourist Trophy'si olamamış ancak bunun sebebi pist üzerindeki mekaniklerden ziyade pist, mod çeşitliliği, zamanı geri alma gereksizliği gibi harici detaylar diyebiliriz. Bu türde güncel başka bir oyun piyasada yok, o yüzden alın oynayın, başında keyifli zaman geçireceksiniz.

■ Kürsat Zaman

Oyuna Başlarken

Oyunun ilk başlarında para kazanmak oldukça zor, size üç motordan birini seçme şansı veriliyor, siz en kuvvetli olanını tercih edin, çünkü ilk pistler kolay olması adına düzlüğü bol olanlardan seçilmiş. Haliyle virajları daha iyi alan Yamaha'nız ile hiç şansınız yok.

RIDE

- ⊕ Motor çeşitliliği
- ⊕ Kendi türünde tek güncel örnek
- ⊖ Zamanı geri alma!
- ⊖ Pist seçeneği yetersiz
- ⊖ Hava şartları yok

7,5

■ Alternatif Tourist Trophy

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Tür RPG
Platform PS4, Xbox One
Web www.finalfantasytype0.com



Final Fantasy Type-0 HD

Önemli olan FFXV'in demosu...

Şte hayatımın oyunu sonunda geldi! O kadar uzun süredir bekliyordum ki bu yapımı, neredeyse Square Enix'in ofisine gidip yakalarına yapışacaktım!

Yalan söylüyorum. Bir FF oyunu ancak bu kadar umurumda olamazdı. Gerçekten FF serisiyle ilgilenmeyi çok istedim, hala istiyorum ama FFXIII felaketinden sonra seriden öylesine bir uzaklaştim ki... FFXV beni ya döndürecek bu serüvene, ya da ben FFVII demeye devam edeceğim.

Daha önce PSP'de ve sadece Japonya'da piyasaya çıkan, Fabula Nova Crystallis'in bir parçası olan FF Type-0, tam bir PSP oyunuydu. Kısa görevler, basit oynanış, hafif senaryo. Square Enix aldı bu oyunu, grafikleri, efektleri, işlandırmaları geliştirdi, peşine de HD takısına ıslatıp PS4 ve Xbox One'a uyardı, bence hiç de iyi etmedi.

Büyük bir savaşın konu edildiği FF Type-0'da, biz bir grubun kontrolündeyiz. Savaşta, savaş kurallarını da ihlal eden bir hükümdarlığa karşı savaşan bu ekip bolca savaşıyor, savaşıyor ve savaşıyor. Konu savaş üzerine, oynanış savaşlar üzerine, derinlik neredeyse yok ve oynanış da maalesef PSP zamanında kalmış, bir adım ilerleyememiş.

Konu falan önemli olmazdı aslında, şayet ki oynanışta, o yerin dibinden bizi görüntüleyen kamera açıları düzeltileseydi... Her ne kadar kamerayı istediğim gibi evirip çevirebilsek de dikey düzlemdeki kısıtlama, karşımızdaki düşmanları rahat göremememize ve savaşları iyi bir şekilde yaşayamamamıza neden olmaktadır. Sürekli savaşların içinde olduğumuzdan ötürü de durum canımızı sıkıyor normal olarak.

Üç kişiyi kontrol ettiğimiz savaş kısımlarında her şey gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor.

Güzel olan taraf, ekibimizdeki karakterlerin genel anlamda birbirinden farklılık göstermesi. Önceki FF oyunlarından alışık olduğumuz Fira, Blizzara gibi büyüler çeşitli silahlara ve kişilere entegre edilmiş durumda ve onları daha mekanize bir halde gözlemiyoruz. Elimizdeki karakterler arasında istediğim gibi geçiş yapabilmemiz ve savaşta ölenleri ekibimizin diğer üyeleriyle değiştirebilmemiz de savaşlardaki dinamizmi koruyor. FF oyunlarının değişmez "summon"lar da yine oyundaki yerini alıyor ve hatta daha oyunun en başlarında bir tanesini kontrol etme şansına kavuşuyorsunuz. Oyunda elbette bolca yan görev ve haritada özgürce dolaşip düşmanlarınızla savaşarak yeteneklerinizi geliştirme imkanı bulunuyor. Ne var ki oyunda zaten o kadar fazla savaş ve çalışma var ki daha fazlasını yaşamayı pek de istemiyorsunuz.

Her ne kadar oyunun görselliği geliştirilmeye çalışılmış olsa da birçok yerdeki kaplamalar es geçildiği için bazen devasa piksellerle karşılaşabiliyorsunuz. Yine de oyunun çoğu yerinde atmosfer iyi sağlanmış, çok da şikayetçi olmayacağımdır.

Açıkçası bu oyunu almanızı gerektirecek pek bir durum göremiyorum ortada –ki bildiğiniz Final Fantasy fanatığıymırdır uzun yıllardır. Hele ki kısıtlı bir paranız varsa onu saklayın ve FFXV'in iyi olmasına için dua edin. ■ **Tuna Şentuna**

Final Fantasy Type-0 HD

- ⊕ Bolca savaş, güzel Eidolon'lar
- ⊖ PSP'deki kamera açıları
- ⊖ HD'ye geçmemiş grafik parçaları
- ⊖ Sıkıcı oynanış

6,5

Alternatif **FF XIV Online: A Realm Reborn**

FFXV!

FF Type-0 HD'yi almanın en güzel yanı, başka hiçbir yerde bulamayacağınız FFXV demosunu oynayabilme imkanı. Bu demoyu iyice irdelemek için bu ay dergiye almadık ama gelecek ay bir test yazısı bulabilirsiniz...





Yapım Arrowhead Game Studios
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3, PS4, PS Vita
Web arrowheadgamedstudios.com



Helldivers *

Demokrasi geliyorum demez!

Helldivers, daha önce Magicka, The Showdown Effect ve Gauntlet ile adından söz ettirmeyi başaran Arrowhead Game Studios'un PlayStation konsollarına özel ilk oyunu oluyor. Yaşadıkları topraklara demokrasiyi başarılı bir şekilde yayan insanoğlunun artık daha büyük bir hedefi vardır. Bu hedef doğrultusunda galaksinin her bir köşesini demokrasi çizmesi altında dümdüz etmek ve her türlü canlı varlığa demokrasilerini kabul ettirmek istemektedirler. "Helldivers" adını verdikleri birlikler de bu hedef uğruna hayatlarını ortaya koyan insanlardan oluşmaktadır.

Helldivers'i ve insanoğlunun geleceğini tehdit eden üç ana unsur bulunmaktadır.

parçası olarak oyundaki yerimizi alıyoruz. Birbirinden farklı galaksilere, sistemlere ve gezegenlere gideceğimiz demokrasi yaya yolculüğünde, her gezegende belirli bölgeleri ele geçirme, savunma düzeneğleri kurma, bir şeyle ya da birilerine eşlik etme ve işimiz bittiğinde gezegenden ayrılma gibi görevler bizleri bekliyor. Bu görevler esnasında gezegende yaşayan unsurların saldırılmasına karşı koymamız ya da saldırmalarına fırsat vermemez gerekiyor. Görev esnasında kullanabileğimiz elektronik harita sayesinde düşman birliklerini önceden tespit edip, destek çağrımalarına fırsat vermeden onları avlayabiliyoruz. Silahlarımıza karşısında

yeni silahlara, otomatik taretlerden hava saldırılara ve hatta araçlara kadar birçok avantaj sağlıyor. Fakat stratagem'ları kullanmak için yön tuşlarıyla komut girdiğimiz anlarda düşman saldırılara karşı tamamen savunmasız kalıyoruz. Her gezegende belli saatlarda kullanabileğimiz bu stratagem'ları topladığımız uzaylı örnekleriyle geliştirebiliyoruz. Dahası, görevleri tamamlayarak yeni stratagem'lere de erişebiliyoruz. Takip edilen herhangi bir hikâyeyin olmaması ve gezegenlerle bu gezegenlerdeki görevlerin oyun tarafından rastgele oluşturulması, bazen oyunun tekrara düştüğü hissine kapılımiza neden olabiliyor. Yine de insanoğlunun içinde bulunduğu savaşın biz olsak

Oyunu tek başına oynadığımızda her gezegende görevleri tamamlamak için bir cana sahip oluyoruz. Görev tamamladıkça sayı artsa da, gezegenden ayrılmadan canlarımız bittiğinde bütün görevlerde başarısız olmuş sayılıyoruz

Bu unsurları artık daha fazla demokrasi istemeyen insan cyborg'lar, kendi hallerinde yaşamakta olan uzayı böcekler ve gelişmiş teknolojilere sahip uzaylılar oluşturmaktadır. Biz de bu unsurlara karşı Helldivers'in bir

savunmasız olan düşmanlarımız, sayıca üstünlük sağladıkları zaman oldukça tehlikeli olabiliyorlar. Bu sebeple elektronik haritamızı onlardan uzak durmak için de kullanabiliyoruz.

Oyunu tek başına oynadığımızda her gezegende görevleri tamamlamak için bir cana sahip oluyoruz. Görev tamamladıkça bu sayı artsa da, gezegenden ayrılmadan canlarımız bittiğinde gezegendeki bütün görevlerde başarısız olmuş sayılıyoruz. Görevlerin başarısız sayılması oyunu zorlaştırsa da 4 oyuncuya kadar destek sunan kooperatif oyun modu sayesinde bu sıkıntının üstesinden gelmek mümkün. Bu modda ölen bir oyuncuya takım arkadaşları "stratagem" kullanarak geri çağırabiliyor. Yön tuşlarıyla istenen komutları girdiğimiz zaman kullanılabilir olan bu stratagem'ler basit mermi yardımlarından

da olmasak da devam ediyor oluşu tekrar hissinden kurtulmamıza yardımcı oluyor. Her gün yeni olayların yaşandığı ve bu oylara görevlerden kazandığımız topluluk puanlarıyla müdahale ettiğimiz savaşta işler yolunda gitmediğinde birbirinden farklı gezegenleri ve hatta "Super Earth"i de savunmamız gerekebiliyor. Kısacası bu uzay macerasında siz yalnız bırakmayacak arkadaşlarınız ya da yeni insanların tanışmaya cesaretiniz varsa Helldivers'i mutlaka denemelisiniz!

■ Ahmet Rıdvan Potur



↗ Otomatik taretlere hedef olmak istemezsınız.

Helldivers

- ⊕ Stratagem sistemi
- ⊕ Yoğun aksiyon
- ⊕ Harika kooperatif oynanış
- ⊖ Tekrar hissi

▀ Alternatif Destiny

8,5

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



App Store'dan
İndirin





Yapım Failbetter Games
Dağıtım Failbetter Games
Tür RPG
Platform PC
Web failbettergames.com/sunless



Sunless Sea ★

Karanlığa yolculuk

Yolculuk yapmayı sever misiniz? Öyle Ankara - İstanbul gibi değil; daha ziyade bilinmeyene; hani böyle kafayı kirip, şu şehrin, şu yöresine gidelim modeli bir yolculuktan bahsediyorum. Eğer sizde birazlık bile bu duyguya varsa zaten bu oyuna sıvrisinek gibi yüzünüz demektir. Çünkü Sunless Sea baştan aşağıya bilinmeyene yapılan bir yolculuk hikâyesi ve biz de bu yolculukta bir geminin kaptanı roluunu üstleniyoruz. Gerisi; gerisi bayağı macera!

Bir zamanlar Londra'da

Oyun, Victorian İngiltere'sinin karanlık bir versiyonu olan, tüm şehrin denizler altında kaldığı fantastik bir dünyada geçiyor. Yaratılan dünya olabildiğince karanlık... Etraftaki şehirler ve gemimizin ışığı haricinde pek aydınlatır bulunuymuyor. Dediğim gibi, sular altında kalmış Londra'nın çevresinde gemimizle dolaşarak farklı maceralara atılıyoruz. Oyunun iki farklı yapılışı bulunuyor. Bnlardan bir tanesi kuşbakışı bir açıdan üç boyutlu grafiklerle kontrol ettiğimiz gemimiz. Burada aldığımız görevleri yerine getirmek için bölge bölge dolaşıyoruz. Oyunun temelinde yatan birçok spesifik faktör, gemi ile demir aldığımız dönemlerde devreye giriyor. Taşıyabildiğimiz yakıt, yiyecek ve de mürettebatımızın akl sağlığı yolculuklarımıza merkezinde bulunuyor. Uzun yol yaptıkça, bu üç faktörde de gözle görülen düşüslər yaşanıyor ve herhangi birisinin tükenmesi durumunda oyun genel olarak orada bitiyor. Bu sebepten ötürü harita üzerinde farklı limanlar bulyor, buralarda demirliyor ve gerekli yüklemeleri gerçekleştiriyoruz. Limanlarda durmak aynı zamanda gemimizi tüm dış güçlerin saldırılardan da koruyor. Yolculuklarımıza uzunluğu, alacağımız ödüllerin büyüklüğü ile eş değer. Tabii yolculuklarımızda amansız

Tarif edilmesi güç yaratıklarla savaştım!



düşmanlarla karşılaşabiliyoruz. Oyunun başlarında üzerimize gelen bir grup yarasası ile mücadele ederken, karanlık denizlerde açıldıka "Kraken" gibi devasa yaratıklar peşimize takılıyor. Yine de deniz üzerinde yapay zekâdan kaçmak bir hayli olası; deneyim ettiğim kadarıyla esas problem karada yaşanıyor. Bu noktada oyunun ikinci ve bence en önemli yapısına geçiyoruz: Diyalog!

Sunless Sea'nın büyük bir kısmını diyaloglar oluşturmuyor. Aslında bu oyun tam teşekkürülü "Text Based" bir yapıp; yani binlerce konuşmadan oluşuyor. Ana ekranда açılan menüde, Story, Hold, Journal, Officers, Shops ve Shipyard şeklinde sıralamış başlıklar arasında birçok işlem yapabiliyoruz. Story kısmı sürekli aktif ve verdığımız cevaplara göre o anda sonuçlanıyor. Aynı zamanda hikâye akışı üzerinden farklı görevler edinebiliyor, çok daha büyük miktarda ödülü yelken açabiliyoruz. Ulaştığımız her limanda farklı bir hikâye olması gerçekten muhteşem. Zaten oyun üzerinde kurulan Steampunk ve Lovecraft harmanı her dakika gözümüzün içine sokuluyor ve karanlık limanlarda karşımıza çıkan anlatılar, oyuncuya iyiden iyiye ürpertiyor. Yani yazılı metinlerin anlatımları gerçekten yerinde ve oyunun temasına bir hayli uyum sağlamış. Benim gözüme batan en büyük eksik, oyunun özellikle başlarında, sürekli aynı haritada keşif yapmaya başlamak. İlk birkaç seferlik ölümünden ardından nereden ne çıkacağını kestirebiliyor olmak pek keyifli değil ama olsun; zaten ölmekten ilerleyemiyoruz... Karanlık bir dünyada hem ürpermek, hem kaliteli hikâyeler okumak, hem de kaçma duygusunu sonuna kadar yaşamak istiyorsanız bu oyunu kaçırmasınız! ■ Ertuğrul Sungü

Sunless Sea

- ⊕ Atmosfer, atmosfer ve atmosfer!
- ⊕ Harika müzikler
- ⊕ Senaryo akışı ve sürprizler
- ⊕ Kolay ve detaylı oyun modeli
- ⊕ Başlangıçta benzeri şeyler yapmak

■ Alternatif Darkwood

8,6



WHITE NIGHT
Yapım OSome Studios
Dağıtım Activision
Tür Macera
Platform PC, PS4, Xbox One, Mac
Web osome-studio.com/en/whitenight



Koltuk

Kayıt noktaları zar zar bulunuyor dedim ya, işte bunlar için özel bir koltuğu bulmanız gerekiyor. Kahramanımız burada hem dinleniyor, hem de oyun kayıt oluyor. Ha üçlü kanepे mi buldunuz, şahane bir berjer mi gördünüz, bunlar olmaz; illa o koltuk olacak!

White Night

Gece, karanlık ruhlar ve gizem!

Gizem meğer ölümüne sebep olduğu muz kızmış... Değil tabii. Biz gavur bir ülkedeyiz (Amerika.) ve Amerika'nın 1938 yılındayız. (Konuya aşırı direkt girişimi beğenenler?) Bir gün arabamızla giderken daliyoruz ve önumüzde bir anda beliren kızı bodoslama giriyoruz. (Daha kötü anlatamazdım.) Kız öldü mü, ne oldu diye bakmaya fırsatımız oluyor tabii ama bu sırada bizim aracımız da hurdaya dönüyor ve yetmezmiş gibi biz de yaralanıyoruz. (Kız ölmüş, adam yarasına bakıyor.) İşin garip tarafı, çarptığımız sandığımız kız ortalıkta yok. Ve olayın daha da garip tarafı, kazayı yaptığım yerin hemen yakınlarında gizemli bir ev bulunuyor. (İçinde Gizem'in bulunduğu ev. Duramıyorum!) Kahramanımızın kontrolünü aldığımız bu esnada iki konu dikkatimizi çekiyor: Siyah beyaz, Sin City tarzı görsellik ve yaralı olduğumuzdan ötürü aşırı yavaş yürümemiz. Kahramanımız diyor ki, "Burada bir yererde bir anahtar olmalı..." Başlıyoruz anahtarı ayağımızı sürüye sürüye aramaya. Biraz araştırma sonunda bulup eve giriyoruz ve olaylar heften korkunç bir hal alıyor... Tam anlayımla bir adventure oyunu olarak nitelendirebileceğimiz White Night, bizi içinde bulunduğu evin gizemini çözmeye itiyor. İşin vurduğu yerlerin beyaz, karanlıkta kalan yerlerin de siyahla betimlendiği oyunda bolca karanlıkla uğraşıyoruz. Neyse ki yanımızda tam 12 tane kibrit taşımamız

Ev önceden belirlenmiş kamera açılarıyla dolu. Yani bir odadan diğerine geçtiğimizde bizi farklı bir bakış açısı karşılıyor, ileri tuşuna bastığımızda karakterimizin geri gittiğini gözlemleyebiliyoruz

mümkün. Bu kibritler bize 30 saniyelik bir süre boyunca ışık sağlıyor ve bir bir azalıyor. Son kibritlerimize yaklaştığımızda Kıbrıtlı Kız'ın hazır durumuna düşüyor ve bir mucize olsun diye dua etmeye başlıyoruz.

Ev önceden belirlenmiş kamera açılarıyla dolu. Yani bir odadan diğerine geçtiğimizde bizi farklı bir bakış açısı karşılıyor, ileri tuşuna bastığımızda karakterimizin geri gittiğini gözlemleyebiliyoruz. Bu normalde bir problem sayılmaz ama kısa sürede karımıza ruh hastası hayaletler çıkıyor. Bunlar tarafından takip edildiğimizde onlardan bir koridor boyunca hızla kaçmaya çalışıyoruz zira yakalanırsak bize tokat atmaya başlıyorlar. Evet, hayaletlerimiz gerçekten ruh hastası ve bizi tokatlıyorlar. Kendimizden geçmeden onlardan kurtulursak ne ala, yoksa zar zor kayıt ettiğimiz bölgeye geri dönüyoruz. Evin içerisinde ışık kaynaklarını bulmaktan öte çeşitli, kolay sayabilecek bulmacaları da çözmeye çalışıyoruz. Birçok eşyayı yanlarına gidip inceliyor, mektupları okuyup evde neler olup bittiğini anlamaya uğraşıyoruz.

Ve tüm bunları yaparken çok sıkılıyoruz! Maalesef oyun sıkıcı olmuş arkadaşlar. Konu orijinal değil, kamera açıları kısıtlayıcı, hayalet karşılaşmaları anlamsız, kibrit peşinde koşmak neşesiz... Yapımı arkadaşlarım grafikleri basmış, gerisini koyuvermiş maalesef. O yüzden diyeceğim şu ki eğer sağlam bir adventure oyunu fanatığı değilseniz, bu oyuna da para vermenize gerek yok.

■ Tuna Şentuna

White Night

- ⊕ Siyah-beyaz grafik teknigi
- ⊖ Sıkıcı oynanış
- ⊖ Kötü bulmacalar

■ Alternatif 1954 Alcatraz

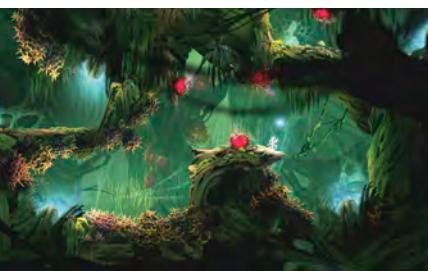
4,5



Yapım **Moon Studio**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Platform**
Platform **PC, Xbox 360, Xbox One**
Web www.oriblindforest.com

Ori and the Blind Forest *

Ormani yaşama döndürmek..



N e zamandır radarımdaydın Ori ve sonunda elime düştün! Çok mutluyum zira uzunca süredir bekliyordum bu oyunu ve mutluyum çünkü oyun çok iyi çıktı! Yaşınız müsait mi bilmiyorum ama platform türü adını verdığım oyun türü bir dönemin vazgeçilmeziydi. O dönemde üç boyutlu oyun yapmaya teknoloji yetmediği için varsa iki boyutlu oyunlar vardı ve çoğu da platform türü adını verdigimiz türdeydi. Platform oyunlarının çoğu affetmezdi. Bir yerden üç kez mi düştünüz? Haydi Game Over. Bir engeli aşamıyor musunuz? Çözümü siz bulacaksınız... Gizli yerler mi var? Emin olun ulaşılması en güç yerlerdeler... Bir dönemde böyle geçti ve Ori'nin yapımcısı Moon Studio da kuşkusuz ki bu dönemin çocuğu olan yapımcılar dolu. Öncelikle görsellik... Ori'nin ilk fragmanları, görüntüleri elimize ulaştığında resmen hayran kalmışım; olayın gerçeği çok daha iyiymiş meğer. 2 boyutlu oyunlar arasında Ori açık ara önde, buna size bastan söyleyeyim. Renkler, çizimler, animasyonlar, efektlər; aklınıza ne geliyorsa inanılmaz bir seviyede. Oyunun öylesine güzel bir atmosferi olmuş ki ağızınız açık bakakaliyorsunuz. Ori kim, Blind Forest nedir peki? Şöyle ki Ori ışıklarla gelen, enteresan ve sevimli bir yaratık. Bu yaratığı da Naru adındaki şıko başka bir yaratık buluyor. Güzel güzel geçinirlerken dünya bir anda kuraklığa karşılaşıyor ve Naru ölüyor. Hayat ağacı kıvamındaki ağacı eski haline getirme görevi de Ori'ye düşüyor. Oyunun başları bu şekildeki bir anlatımla şekillenirken, kısa bir süre sonra olayın senaryo kısmı biraz daha arka plana gidiyor ve şu sıralar göreceğiniz en zor platform bölümleri ortaya çıkıyor. Ori oyunun başlarında güşüz bir yaratık. Ancak belirli yüksekliklere zıplayabiliyor, engelleri de sadece

ziplayarak aşabiliyor. Bir süre sonra Sein adındaki bir ışık küresi ona yardım etmeye başlıyor ve böylelikle düşmanlarına enerji topları yollayabiliyorsunuz. Ori havada iki kez ziplama, yüzebilme ve duvarlara tırmamabilme gibi özellikleri aldıktça bölümülerin karmaşılığı da artıyor fakat zurnanın zirt dediği yer daha sonra ortaya çıkarıyor. Üzerinize gelen çeşitli nesneleri, enerji toplarını yönlendirmek veya onlardan güç alıp kendinizi yönlendirmek, oyunu bambaşka bir hale sokuyor. Mesela sağdan sola doğru ilerleyen bir enerji topu düşünün. Buna değerlerseniz canınız yanıyor. Ona değmeden, onu yönlendirip yukarıdaki bir engeli patlatmak ve ardından çift zıplayıp başka bir enerji topundan yine hız alıp ilerlemek okuduğunuzda sizi yorduysa, bir de bunu kocaman bir alanda yapmanız gerektiğini düşünün. İşte Ori böylesine zor bir oyun. Otomatik olarak kazanacağınız yeteneklerin yanında, oyundaki düşmanlardan ve çeşitli bölgelerden altın rengi kükreleri toplayabiliyor ve bunlarla da kendinize ekstradan güçler satın alabiliyorsunuz. Bu kükrelerin çok puan verenleri de elbette gayet zor ulaşılan yerlerde bulunuyor. Dört yılda geliştirilen Ori and the Blind Forest, özellikle Xbox One sahiplerinin satın alabileceği en iyi oyunlardan bir tanesi. Gözünüz kapalı almanızı tavsiye ederim. ■ Tuna Şentuna

Ori and the Blind Forest

- ⊕ Muhteşem görsellik
- ⊕ Eğlenceli ve zorlayıcı oynanış
- ⊕ Senaryo daha da öne planda olabiliirdi

9,0

■ Alternatif Rayman Legends



Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K
Tür Strateji
Platform PC, iOS
Web <http://lin.kim/mPdDo>



^ İnsan nereye saldıracağı şaşırıyor!

Sid Meier's Starships

Uzay macerasına farklı bir devam

Sid Meier ismini duymayan kalmamıştır diye düşünüyorum. Adam tek başına marka ve konu strateji olduğu zaman onun kadar isim yapmış ikinci bir şahsi bulmak gerçekten çok zor. Civilization serisi ile bilgisayar bilgisayar olduğundan beri hayatlarımıza olan bu güzide şahıs, son yapımı Sid Meier's Civilization: Beyond Earth ile karşımıza çıkmış, uzun süredir dünya üzerinde devam eden oyununu uzaya taşımayı başarmıştı. Her ne kadar harika bir atılım olsa da oyun normalden biraz daha kolay hale geldiği ve yüksek fiyat etkine sahip olduğu için bolca eleştirilmişti...

Bu sefer?

Aslında işler Sid Meier's için hiç de iyi gitmiyor diyebilirim. Beyond Earth ile koordine şekilde çalışabilen Starship, 641 MB'lık ufak bir oyun. Hemen her türlü sistemde rahatlıkla çalışabilen ve belirli bir seviyede görsel kalite sunan Starship; Supremacy, Harmony ve Purity gibi üç farklı affinity ile karşımıza çıkıyor. Her affinity'nin oyuna direk etki eden dev bir özelliği var. Onları desteklemek amacıyla de sekiz farklı kahramandan birisi devreye giriyor ve pek tabii bu kahramanların da kedilerine has özellikleri bulunuyor. Misal, birisi şehir yapma ücretine yüzde 25 indirim yapabiliyorken, bir diğeri oyuna rastgele iki adet teknoloji upgrade'i ile başlıyor. Ana bir senaryo ne yazık ki yok; daha ziyade skirmish oyunları oynayabiliyoruz. 1-6 kişilik maçlarda, dört farklı büyütülükte harita modeli karşımıza çıkıyor ama Epic haric diğer haritaların ölçülerini yeterli bulmadığımı söylemeliyim. Oyunda yine bildiğimiz klasik Civilization upgrade'lerinin limitli halleri bulunuyor. Energy, Metal, Science ve Food olarak dörde bölünden kaynaklarımız, aynı zamanda oyunun temellerini oluşturuyor. Yapmamız gereken ise olabildiğince fazla gezegen ele geçirip, federasyon sınırlarımızı geliştirmek. Yani mantık ne kadar çok gezegen, o kadar çok

köfte şeklinde çalışıyor. Rakip bir anda bizden hızlı yayılırsa zaten oyunu deneyim etmenin pek bir anlamı kalmıyor. Ele geçirilen gezegenlerin etrafında mavi halkalar bulunuyor. İki halka, ilgili gezegene gelen kazancın yarısının bize yönlediğini belirttiyorken, dört halka ile tamamen federasyonumuzun parçası oluyor. Gemilerimiz oyundaki en detaylı nokta. Birden çok gemi yaparak filomuzu geliştirebildiğimiz gibi, dokuz adet farklı upgrade'i ileri seviyelere taşımaya çalışıyoruz. Savaş kısmında sıra tabanlı bir oyuna dönünen Starships, sanıyorum en iyi işi bu konuda çıkarmış. Harita üzerindeki teleport noktaları, asteroidler, yakın ve uzak saldırılardaki farklılıklar, kontrol edilebilen torpidolar gibi birbirinden farklı özelliği oyuna dâhil etmeyi başaran Sid Meier's bu noktada yüzümü güldürmeye başardı. Fakat oyun genel olarak herhangi bir Sid Meier's yapımından çok ama çok geride. Starship daha ziyade işin Fast Food kısmı olmuş. Hemen herkesin rahatlıkla oynayabileceği bir yapılmış olduğu kesin ama Civilization hayranlarının yüzüne bile bakmayıcağını düşünüyorum. Öyle görünüyor ki Sid abimiz de biraz eğlenmek istemiş ve insanları Civilization serisine olabildiğince yakınlaştırmak için böyle ufak bir oyun ile çıkış gelmiş. Ben bu oyuna başka bir açıklama getiremiyorum. Ufak boyutta, yüksek sistem istemeyen ve küçük gibi gözüken dev strateji hesapları ile uzayın derinliklerinde kaybolmak istiyorsanız, oyuna bir göz atın ama aksi halde siz tatmin edecek bir yapıp değil demektir.

■ Ertuğrul Süngü

Sid Meier's Starships

- ⊕ Ufak boyutu
- ⊕ Bol strateji ögesi
- ⊖ Fazla basit
- ⊖ Civilization'dan çok geride

■ Alternatif Beyond Earth

7,3



Yapım **Gearbox Software**
Dağıtım **Gearbox Software**

Tür **RTS**

Platform **PC**

Web www.homeworldremastered.com



Achievement'lar

Gerçekten müzik kulağınız olduğunu düşünüyorsanız, parçaları katmanlarına ayırmadan tamamlamaya ve bir parçayı hiç hata yapmadan bitirmeye özel achievement'lar bulunuyor oyunda. Sırf bunları tamamlamak için oyunu tekrar tekrar oynamak bile keyifli.

Homeworld HD *

Uzay Stratejisine yeniden merhaba

Salam sevgili okur; yeni bir “remastered” oyun ile karşılaşıyorum. Zaten böyle giderse olmaya devam edeceğim. Dev firmalardan ardi ardına fason oyun çıktıça ve de indie oyun mekanikleri artık birbirini tekrar etmemi sürdürdüükçe, her daim 90'lı yılların sonundan bir oyun görmeyi südüreceğiz. Geçen ay Heroes III ile şenlenmiş, taktik stratejiyi dibine kadar yaşamıştık. Şimdi sıra Homeworld'de! Adında sadece tek bir isim olması sizin yanıtmasın zira birçok remastered oyuncun aksine, oyuncun HD versiyonu hem 1999 yılında piyasaya çıkan Homeworld'ü, hem de 2003 yılında kendisini gösteren Homeworld 2'yi barındırıyor.

Yenilikler ve daha fazlası

Uzay stratejisi konusunda Homeworld üzerinde tanımam. İlk oyunun çıktığı anı çok iyi hatırlıyorum; o zamana kadar sadece X-Wing'lerin içinde pilotluk yapan ben, bir anda tipki Red Alert oynuyor gibi uzay gemilerini kontrol ediyordum. İşte bu hareket devrimsel nitelikteydi. Tabii burada esas dikkat çeken nokta, tüm uzay birimlerini tek seferde ve rahatça kontrol edebilmekti. Her iki oyunda da yaratılan uzay derinliği ve objelerin uzay boşluğunundaki hareketi gerçekten sınırların ötesindeydi. Aradan geçen zaman içerisinde birçok oyun çıktı ama çok azı Homeworld serisi kadar büyük atılımlar gerçekleştirebildi. Anlayacağınız durum Heroes III ile fazlasıyla benzıyor. Homeworld HD ile karşımıza her biri ortalama 15 saat süren iki adet senaryo çıkıyor. Zaten dönemde beni benden alan özelliklerin başında bu senaryolar yatıyordu. İlk oyunla başlayan klise senaryo akışı, ikinci oyunda iyiden iyiye farklılaşmıştır. Şimdi yalan değil, bu senaryolar bugün için biraz ilkel kaçıyor ama o dönem için gerçekten iddialıydı. Beni esas etkileyense senaryonun işlenisi... Homeworld serisinin hikâye anlatımı o kadar iddialı ki insan bir süre bu oyunu oynadıktan sonra sezonlarca Stargate izleyesi geliyor. Hikâye derinli-

ğini etkileyen en önemli faktörlerin başında şüphesiz seslendirmeler geliyor. Oyunların HD versiyonlarında aynı seslendirmelerin iyileştirilerek kullanılmış olması beni tam kalbimden vurmaya yetti.

Taktik önemi

Tipki eski oyunlarda olduğu gibi grafikler yine muhteşem. Zaten oyunların HD versiyonlarında genelde grafik üzerinde iyileştirmeler yapılmıyor ama Homeworld üzerinde yapılan çalışma sonucu, gerçekte “yenilenmiş” bir görüntü sunuluyor. Gemiler hiç olmadığı kadar detaylı ve savaş animasyonları üst düzeyde görsel şölen sunuyor. Farklı silahların ateşlendiği, her geminin kendisine has özelliğini savaş alanına sunabildiği ve tabii ki devasa patlamalarla gözlerimin kamaştığı bir atmosferden bahsediyorum! Tüm bu kargaşa içerisinde ünitelerimi kullanmak az önce yazdıklarmdan çok daha kolay. Tek seferde ulaşılabilen taktik harita aracı ile hangi birimin, nereye gideceğini çok daha net şekilde seçebiliyor, daha da önemli görübiliyoruz. Multiplayer konusunda da bir iki atılım yapmaktan geri kalmayan yapımcı ekip, tüm oyuncuları tek potada eritebilecek bir mekanik yaratarak, tek kişilik senaryo ardından oyunu rafa kaldırılmasını da engellemediği başarıyla. Döneminde bu oyuncuları deneyim etmediysemiz, işte size ikinci bir fırsat! Deneyim edip de uzak kaldıysanız, baştan aşağıya yenilenmiş versiyonda sizleri yeniden aramızda görmek isteriz. Bakın vallahi multiplayer yapacak adam arıyorum; haberiniz olsun! ■ Ertuğrul Süngü

Homeworld HD

- ⊕ Kaliteli HD versiyon deneyimi
- ⊕ Hikâye ve kurgu
- ⊕ Dinamik uzay savaşları
- ⊖ Sınırlı multiplayer

8,6

Alternatif *Sins of a Solar Empire: Rebellion*





Yapım OhNoo Studio
Dağıtım OhNoo Studio
Tür Point & Click, Adventure
Platform PC
Web ohnoo.com/tormentum



T tormentum: Dark Sorrow *

Karanlığın sizi çekmesine izin verin!

Oyunun isminden de anlaşıldığı üzere Tormentum:Dark Sorrow gerçekten de içınızı karartacak. Point & Click Adventure tarzında uzun zamandır böyle bir oyun yokluğu hissediliyordu, ta ki Tormentum:Dark Sorrow'a kadar. Kasvetli ve gotik bir tarzı olan oyunumuzun keder, acı ve çaresizlik adeta içine işlemış ve oyuncuya da birlikte sürüklüyor. Oyunumuz, ana karakterin kendisini bir kafesin içinde kilitli olarak bulmasıyla başlıyor. Kafes de bir zeplinin ucundan aşağıya doğru sarkmakta. Yalnız karakterimiz tek başına değil, yan kafeste de fare adam benzeri birinin olduğunu ve ikisinin de birbirlerine şaşkınlıkla sorular sorduklarını görüyoruz.

almak için bir de çantamız bulunuyor. Eşyalarla etkileşime geçmek için çantamızdaki nesneyi tutup kullanacağımız yere bırakmak yetiyor. Tormentum:Dark Sorrow'un tartışmasız en büyük özelliği görselleri ve eşsiz el çizimleri. Oyun neredeyse bunun üzerine kurulmuş diyebiliriz. Ambiyanrı kasvetli ve karanlık, bir o kadar da muhteşem. Bir diğer unsur ise oyunun hikayesi oyuncuya adeta içine çekiyor. Ne kadar uzun oynanırsa, o kadar bağımlılık yapıyor. Oyunun 40'in üzerinde parçaları bulunuyor ve bunlar da oyundaki hissi bir o kadar güzel yansımaktır. Sevgidim şeyleden biri ise oyunun arayüzü o kadar sade yapılmış ki, sadece küçük çantamız sağ alt köşede duruyor.

T tormentum: Dark Sorrow'un tartışmasız en büyük özelliği görselleri ve eşsiz el çizimleri. Oyun neredeyse bunun üzerine kurulmuş diyebiliriz

Karakterimiz bir tepenin üzerinde, ormanların arasında insan eli figürlerinden yapılmış bir heykelden başka bir şey hatırlamıyor. Karakterin ne ismi var ne de suratı gözükmüyor. Daha sonra zeplin büyük ve kasvetli bir kaleye doğru iniyor ve oyunumuza başlıyoruz. Kalede kilitliyiz ve etrafımızdaki objelerin yardımıyla amacımız buradan çıkışılabilir ve doğru parçaları birleştirerek gerçeği öğrenebilmek. Fakat bu o kadar da kolay olmayacak.

Etrafımızdakilerin gerçek mi ya da hayal mi olduğunu anlayamıyoruz. Oyunda akillara gelmeyecek türden değişik canlılar ve iskeletler bulunuyor. İleri aşamalarda karşımıza kişiler de çıkacak ve onların isteklerini yerine getirip getirmemek bizim elimizde, bir kişiyi kurtarabilir ya da öldürebiliriz, oyun da verdığımız kararlara göre şekilleniyor ve sonunu da etkiliyor. Tormentum:Dark Sorrow, bir çok bulmaca ve küçük oyunlar içeriyor. Oynanış mekaniği çok değişik bir şekilde tasarlanmıştır. Karakterimiz hareket etmiyor, onun yerine fare ile sağa, sola kaydırıcı harita da gidiyor ve bir yan haritaya da oklarla geçebiliyoruz. Etrafta bulduğumuz eşyaları

Bir sıkıntı var ki oynanış mekanlığının kameranın hareket etmesi bazen oyunu yavaşlatıyor. Şöyle ki, çantamdan bir şey seçmek için fareyi sağa doğru götürdüğümde bütün kamera da kayıyor, bu da oyunu olumsuz etkiliyor. Oyunda kaydedip çıkma seçenekleri bulunuyor fakat sadece kaydet butonunu göremedim, eğer oyun birden kapanırsa kaydeder mi emin değilim açıkçası. Eksik olan diğer bir şey ise hiçbir ipucu mekanığı düşünülmemiş, bulmacalar pek zor olmasa da insan bazen tıkanıyor. Point & Click Adventure oyunlarını ve kasvetli mekanları seviyorsanız bence kaçırılmamanız gereken bir oyun. Oyunun görselleri için gerçekten uğraşılmış ve sonuç ortada. ■ **Simay Ersözlü**

T tormentum:Dark Sorrow

- Gotik ve kasvetli ambiyansı
- İçine çeken hikayesi
- Kamera hareketleri
- İpucu desteğinin olmaması

Alternatif The Cat Lady

8,0

POPULAR SCIENCE

TÜRKİYE

YAYINDAYIZ!

Popular Science, bilimi geniş kitlelere sevdiren keyifli bir dergi olarak 3 yıldır okuyucusuyla buluşurken şimdi de web sitesiyle karşınızda



POPSI.COM.TR
açıldı!





Yapım NeocoreGames
Dağıtım NeocoreGames
Tür RPG, Tower Defense
Platform PC
Web <http://lin.kim/3FIX0>



En yakın tuzağa doğru koşarken, ben!

Deathtrap

Beklenmedik buluşma

Tower Defense oyunları bildiğiniz üzere hemen herkesin zevkine hitap etmeye çalışan bir tür. En oynamam diyenin bile bir kere denediği bu güzide oyun türünün farklı bir oyun türü ile birləşebileceğini düşünebilir miydiniz? Bazılarınızın vereceği cevap belki "evet" olacaktır ama hiç kimsenin RPG türü ile Tower Defense'in bu denli bir araya gelebileceğini tahmin ettiğini zannetmiyorum.

Detay dolu bir yapı

Şimdi abartıyorum gibi olacak ama abartmamışım! Tower Defense türünün zaten en yakın olduğu ana akım oyun türü RPG idi. Fakat Deathtrap ile RPG kelimenin tam anlamıyla oyunun içine işlenmiş. Bildiğiniz üzere, çıkış noktalarından deli danalar gibi koşan mob'ları varış noktalarına ulaşmadan engellemek Tower Defense'in ana amacı, ki zaten bu durum Deathtrap içerisinde de korunmuş. Ink Kalesi olarak anılan bir yerde geçen oyuna, Sorceress, Mercenary ve Marksman sınıflarından birisini seçerek başlıyoruz. Her sınıfambaşa özelliklere sahip ve oynanış tarzları birbirlerinden bir hayli farklı. Single player ve co-op olmak üzere iki farklı oyun modunu beğenimize sunan Deathtrap'i, ilk olarak tek kişilik deneyim etmek şart. Casual, Normal, Hard olarak üç bölünen zorluk seviyeleri, aynı zamanda oyun içinden toplayacağımız yetenek puanı ve ödülleri de gözle görülür ölçüde artıyor. Yetenek puanları ile karakterimizi "Trap" ve de "Skill" kısımlarından geliştiryorum. Skill'ler üç tier'e ayrılıyor. Yeni tier'e geçmek için en az 10. seviyeye ulaşmak gerekiyor ve ilginç bir şekilde bir sonraki tier'de gelecek yetenekleri o seviyeye geçmeden göremiyoruz. Karakterimizin özellikleri ya da oyunun genelinden alınacak bonusların karşımıza çıktıığı "Skill" kısmında doğru kararlar vermek şart, aksi halde bölgeleri "hard" zorluk seviyesinde geçmek bir hayli zor. Trap kısmındaki upgrade'ler ise bence

oyunun merkezi konumunda. İçerisine daldığımız haritaların belirli noktalarına serpiştirilmiş tuzaklar bulunuyor. Bu da demek oluyor ki öyle istedigimiz yere tuzak yerleştirmek diye bir şey söz konusu değil. O yüzden hemen her türlü tuzağı upgrade etmemiz gerekiyor. Şahsen, her tuzağın upgrade'e açılan üç özelliğinden en kritik olanını seçerek işe başladım ve çok faydasını gördüm. Yani tuzaklara yaptığımız upgrade, oygun içerisinde kendilerine fazladan "essence" puanı harcayarak geliştirebilmemiz anlamına geliyor. Hani bölüm sonunda upgrade ettim, sonra hep öyle kaldı diye bir şey de yok! Essence dedik orada bir duralım. Deathtrap'nın kaynak birimi essence. Bölümler içerisinde ardı ardına gelen her yaratık dalgasından sonra topluca kazandığımız bu kaynak, aynı zamanda öldürdüğümüz düşman birimlerinden de geliyor. Bir yandan düşmanlara kendimiz müdahale ediyorken, bir yandan da kazancımızı takip edip, hemen ilgili bina ya da upgrade'i yapmamız gerekiyor. En fazla 20 yaratığın kaçmasına izin veren bölgelerde, harici olarak bonus eşya kavuşturduğumuzda olanağ sunan anahtar taşıyan yaratıklar da bulunuyor. Bu arkadaşlar tabii ki haritanın en ucra köşesinden bize el sallıyor ve genelde çok miktarda bulunuyorlar. Kim bilir hangisinde anahtar... Deathtrap iyidir; ben çok beğendim. Hiçbir Tower Defense oyununu bu kadar oynayacağımı düşünmemiştüm ama fena yapıdım.

■ Ertuğrul Süngü

Deathtrap

- + RPG ve TD harmanı
- + RPG öğelerinin kullanım şekli
- + Eğlenceli oyun yapısı
- + Farklı karak ve yetenekler
- Az miktarda oyun modu

Alternatif Orcs Must Die! 2

Tam RPG

Deathtrap içerisinde karakterimizin herhangi bir RPG oyunundaki benzenen menüsü bulunuyor. Üzerine farklı eşyalar giyebiliyor ve oyuna derinden etki ediyor. Ayrıca düşen eşyaları kirip, farklı eşyalar "craft" etmek de mümkün. Adamlar daha ne yapsın!



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web <http://lin.kim/jvKPB>
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Assassin's Creed: Rogue *

Cinayetlerin ardından sırrı perdesi

Gectigimiz Kasim ayında, yani Unity ile Gaynay ay içinde piyasaya cikan Assassin's Creed: Rogue, bazi sorunları olsa da PS3 ve Xbox 360 sahiplerini memnun etmemi. Ubisoft oyunu PC platformuna cikarmak icin ise biraz daha beklemeyi secmis. Yapimci ekibin oldukça doğru bir karar verdigini memnuniyetle belirtmek isterim. Rogue PC uyarlamasiyla eski nesil konsollardaki eksiklerinin büyük bir bölümünü cozmustur.

Senaryoya söyle bir göz attığımızda, 18. yüzyıl Kuzey Amerika'sında başladığını görüyoruz ve ilerleyen zamanlarda farklı mekanlara da uğruyoruz. Ana karakterimizi ise diğer oynanlardaki karakterler gibi her türlü Assassin yeteneği ile donatılmış olan Shay Patrick Cormac isimli Assassin oluşturuyor. Shay ile beraber yine pek çok suikast düzenliyoruz, gemi savaşlarına giriyoruz ve bilgi topluyoruz. Burada asıl önemli nokta ise Shay'in zihinsel dünyasında yaşadıklarını takip etmek. Rogue ile beraber ilk kez, hayranı olduğumuz Assassin birliğini kafa-

sında sorgulayan bir karakteri canlandıryoruz. Olaylara farklı bir perspektiften bakarak "Acaba?" diyoruz. Senaryo hakkında son olarak şunu belirtmek istiyorum. Assassin's Creed: Rogue senaryo olarak elbette diğer tüm oyularla bağlantılı bir hikaye oluşturuyor; ancak özellikle AC III ve Black Flag'in tamamlayıcı bir halkası gibi duruyor. Ancak bu iki oyundan çok daha doyurucu işlenen bir senaryosu olduğunu söylemeliyim. Oyunun ilk saatlerinde Black Flag ile benzer oyun mekaniklerini oynadığım için memnunietsizlikle başlamıştim; fakat senaryonun içine girdikçe ve Shay ile bütünleşmeye başladıkça beni oldukça etkileyen bir yapıp karşıma çıktı. Ubisoft, Rogue ile son zamanlarda gözümüzden düşen AC serisinin bendeki imajını bir miktar düzeltmeyi başardı.

AC: Rogue'da yine doğayı kendi yararımıza kullanabiliyoruz. Avcılık ile para kazanabiliyor veya Crafting menüsünden kendimize yeni ve daha güçlü eşyalar oluşturabiliyoruz. Gemimiz Morrigan'ı elde ettigimiz ganimetler ve daha güçlü ekipmanlar aracılığıyla daha sağlam bir gövdeyle donatabiliyoruz. Bu konuda gemi savaşları oldukça büyük önem arz ediyor. Gemi savaşlarında batmak üzere olan bir gemiye yanaşarak adam adama dövüşlere başlayabiliyoruz ve galip geldiğimizde ganimetleri toplayuyoruz. Geminizi güçlendirmek için düşman gemileri yalnız yakalayıp saldırmanız ganimet toplamanız açısından büyük önem arz ediyor. AC: Rogue, PC'ye uyarlanırken Ubisoft grafikleri oldukça dikkatli elden geçmiş gibi duruyor. Grafiksel anlamda konsollara oranla hayli iyidir.

görüntü sergileyen Rogue'u, bu alanda Unity ile kıyasladığımızda Unity'nin daha iyi olduğunu söylemem gerekiyor. Oyun mekaniklerine baktığımızda ise kontrollerin konsol versiyonundan çok daha iyi ve rahat olduğunu görebiliyoruz. Özellikle dövüş ve gemi savaşı kontrolleri oldukça rahat olsa da eski oyulara göre yeni silahlar dışında bir yenilik yok. Rogue'un bana kalırsa en rahatsız yanı da bu yenilikçiliğe aykırı oynamanın varlığı. Bu yönden bakıldığından Black Flag'i oynayanlar Rogue'a oldukça çabuk bir adapte olacaklar.

Assassin's Creed: Rogue her ne kadar oynanış olarak herhangi bir yenilik sunmuyor, Black Flag'e bu yönden çok benziyor ve grafiksel anlamda Unity'i geçemiyor olsa da olayları farklı bir açıdan değerlendirmemizi sağlayan senaryosu ve tatmin edici oyun süresiyle Assassin's Creed takipçilerini oldukça memnun edecektir. Oynanışta bir noktadan sonra küçük değişimler var ancak bunlara bir yenilik demek yanlış olur. Bu yüzden yenilik arayanlar biraz hayal kırıklığına ugrayacaklar. ■ Enes Özdemir



Assassin's Creed: Rogue

- ⊕ Derin Senaryo
- ⊕ Konsollara göre düzeltilen mekanikler ve grafikler
- ⊕ Tatmin eden oyun süresi
- Multiplayer yok
- Grafikler PC için vasat
- Yenilikler senaryodan ibaret

Alternatif **Shadow of Mordor**

7,8



Hotline Miami 2: Wrong Number *

Üç, İki, bir... Kayıt!

Hotline Miami, üç yıl kadar önce retro grafikleriyle, zor ve ilgi çekici oyun yapısıyla, müzikleriyle ve hepsinin birleşerek oluşturduğu atmosferle oyuncuların yüksek notlar almayı başarmış bir yapımla hafızalarımızdaki yerini aldı. Yapımı ekip Devolver Digital bunun üzerine oyunun devamı için vakit kaybetmeden çalışmaya koyuldu. Önce ilk oyuna DLC olarak düşünülen; ancak bu DLC'nin ilk oyundan daha büyük olacağını anlayan yapımcı ekip ikinci bir oyun yapmaya karar verdi ve Hotline Miami 2: Wrong Number uzunca bir bekleyişten sonra bizzelerle buluştu. Hotline Miami 2 : Wrong Number'da ilk oyundan aldığımız atmosferi ve hazırlı yine fazlaıyla hissediyoruz. Aynı renk tonundaki retro grafikler, aynı oyun hazırlı ikinci oyunda da korunmuş. Yine ilk oyundaki gibi şiddet dozu hayatı yüksek. Birçok farklı mekana tek başımıza baskınlar yaparak ortaklığını gölüne çeviriyoruz. Birçok bölümde farklı karakterlerle oynadığımız oyunda senaryo ilerledikçe karakterleri daha iyi tanıyor, psikolojik durumlarını daha iyi anlayabiliyoruz. Ayrıca ilk oyunda ilgili bazı detayları ikinci oyundan birelikte gün yüzüne çıkıyor. Oyun boyunca apartmanlardan iş yerlerine, polis karakollarına kadar pek çok farklı mekâni geziyoruz. Hotline Miami'nın genel oyun yapısına uygun olarak amacımız bu mekanlardaki tüm düşmanları ortadan kaldırmak. Ancak bu iş o kadar kolay olmuyor. Pek çok farklı silah sahibi pek çok farklı düşman sizi gördüğü anda üzerrine kullanıyor. Menzilli saldırılarda düşmanlar oldukça yüksek atış doğruluğu ile sizin gördüğünüz an indirebiliyor ve bunun için tek isabet yeterli oluyor. Bezbol sopası, zincir, levye gibi silahlar kullanan düşmanlar ise üzerinize doğru koşmaya başlıyor ve menzile girdiği anda bu atelerle kafaniza indirilen tek darbe bölümü baştan oynamanıza sebebiyet veriyor. Yani oyunda bolca ölüyor ve bölümleri deneme yanlışla yoluyla geçmeye çalışıyoruz. Çevredeki düşmanların konumunu belirlemek, bu düşmanların dikkatini çekip bir yere saklanmak ve düşmana anı darbe indirmek en iyi yarar taktik olarak karşımıza çıkıyor. Düşmanlardan düşen AK-47, M4 gibi silahlar veya pompalı tüfekler ise en güzel ganimetler oluyor. Tabii bu silahlar sınırlı mermiye sahip oluyor ve sıkılıkla yeni silahlara geçmek durumunda kalıyorsunuz.

Oyunda yer alan müzikler ise adeta oyunu bırakıp sadece bu müzikleri dinlemenize neden olabilecek kalitede. Dennaton Games ilk oyunda yaptığı gibi bu oyunda da müzik seçimi konusunda oldukça başarılı bir iş çıkarmış. Tabii oyunun başarısız olduğu küçük meseleler var. Bunlardan ilk oyunun sürekli aynı yapıda ilerliyor olması. Yani oynanış olarak oyun boyunca bir farklılık göremiyor, sürekli olarak farklı mekanlarda katımlar gerçekleştiriyoruz. Üstelik bölümlerin zor olması, bir bölüm defalarca tekrar etmemizi gerektiriyor. Bu durum bazen, zaten tek düzeye oyun yapısından daha çabuk sıkılmamıza neden olurken, bazen ise daha fazla hırs yapıp bölüm bitirmemiz için motive ediyor.

Hotline Miami 2: Wrong Number ilk oyunda olduğu gibi yine pek çok yönüyle oyuncuları tatmin ediyor. İlk oyuna göre daha senaryo odaklı, daha geniş ve farklı mekanlarda girdiğimiz çatışmalar son derece eğlenceli bir oyun yapısı sunuyor. ■ **Enes Özdemir**

Hotline Miami 2: Wrong Number

- + Eğlenceli senaryo
- + Hotline Miami atmosferi
- + Müzikler
- Tekdüze oynanış

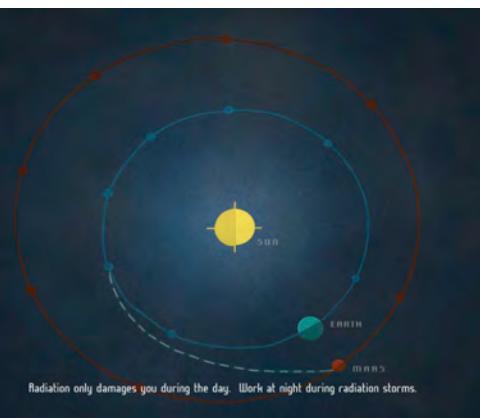
8,7

Alternatif Retro City Rampage





Yapım TBA Games
Dağıtım TBA Games
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.periareion.com



PeriAreion

Mars'ın sıkıcılığına güzel bir örnek olmuş!

Mars dediğimiz gezegen, bugün bilim dünyasının en gözde mekanlarından biri olabilir, milyar dolarlık NASA robotları Mars'ın kumları üzerinde oradan oraya koşturuyor olabilir, hatta aramızdan bazıları bir daha geri dönmemek üzere gidip kalan ömrünü Mars'ta geçirmeye de gönüllü olabilir ama tüm bunlar, Mars'ın çok sıkıcı bir yer olduğu gerçekliğini değiştirmiyor.

Evet, aynı ergen kızların dediği gibi, çok sıkıcı... Belki toprağını kazısa, biraz derinlere insek, toprak altına gömülü eski medeniyetler falan çırka acayıp sansasyon olabilir de şimdilik buradan görülen şey, Mars'ta ne bir fast food restoranı, ne bir AVM, ne küçük bi yüzme havuzu, ne sinema, ne de atraktif başka bir hadisenin olmadığı gerçeği... Haliyle, Mars'a gidecek ilk insanın orada sıkıntından infil etmesi çok mümkün görünüyor. İşte, PeriAreion isimli oyunumuz da Mars'ın sıkıcılığını anlatan bir Mars'ta sikılma simülasyonu. Tek kişilik bu oyunda amacımız, elinizdeki sınırlı sayıda astronotla Mars'a inip burada kuracağınızı koloniyi ayakta tutmaya çalışmak. Bunu da bol bol sıkılarak yapacaksınız. Oyun ne



yazık ki, hem kötü, hem de sıkıcı, ama bu açıdan bakınca başarılı diyebiliriz çünkü gerçekçi olmuş, sonuçta Mars da sıkıcı bir yer. Mars'ın atmosferi çok süper yansıtmayı başarmışlar. Astronotlarımız her gün kalkıp günlük işlerini yapmaya çalışıyorlar, sağa sola gidip keşfet yapıyorlar, inşaat ve bilimsel araştırma işlerini yapıyorlar. Sonra üssé dönüp uyuyorlar. Bu sırada hastalıyorlar, yaralanıyorlar, onlar iyileşene kadar işler duruyor. Oyunun biraz modüler ve esnek olmasını umuyordum ama ne var ki, o da olmadı. Yani madem Mars'ta bir üs kuruyoruz, üssün detaylarını biz belirleyelim, Mars rover'ını modifiye edelim, geliştirelim, üssé kafamıza gäre süper eklemeler yapalım, Mars kolonimizi daha esnek biçimde geliştirelim isterdim ama olamadı. Oyun kütük gibi, çoğunlukla da buglarla dolu, kontrol ettiğiniz astronotun nereye gitmesi gerektiğini bile doğru düzgün seçemiyorsunuz, kamera açları insanı cileden çıkarabiliyor. Ama bir süre sonra Mars'ın sıkıcılığı içinde farklı bir huzur da bulmanız mümkün. Şahsen, oyunu bugüne kadar yapılmış en başarılı ve en gerçekçi Mars'ta koloni kurma simülasyonu olarak görüyorum. Mars'a gidip orada yaşamaya başladığınızda hayatınız ne kadar sıkıcı geçecekse, oyun da o kadar sıkıcı. Gerçekçilik bu değilse başka ne olabilir. Ben oyna 10 üzerinden 10 veriyorum ama Kürsat oyun listelerinde puan karmaşası yaşanmasın diye oyunun resmi puanını 4,3'e düşürecektir eminim.

■ Cem Şancı

PeriAreion

- ⊕ Küçük yaşta sabretme yeteneği kazandırır
- ⊕ Mars'a gitmek isteyeni vazgeçirtir
- ⊖ Grafik kalitesi C64'de oynadığım oyunlarla yanır
- ⊖ Kontrol arayüzü Paint terk

4,3

■ Alternatif Space Engineers



Shelter 2
Yapım **Might and Delight**
Dağıtım **Might and Delight**
Tür **Macera**
Platform **PC, Mac, Linux**
Web bit.ly/18yVzEK

Shelter 2 *

Vahşi doğaya dönüş...

Yaklaşık bir buçuk sene önce bizlerle buluşan ve bu sayfalarda incelediğimiz Shelter, yavrularını yırtıcılardan korumaya çalışan bir anne porsuğun kontrolünü bizlere sunuyordu. Müziklerinden görsellerine sanatsal bir yapımla Shelter aldığı olumlu yorumların ardından ikinci oyunuyla bizlerle buluşuyor.

Might and Delight imzalı Shelter 2'de ilk oyunun aksine doğum yapmak üzere olan bir vaşağın kontrolü bizlere sunuluyor. Peşimizdeki aç kurtlardan kaçmaya ve yavrularımızı doğuracak bir yer bulmaya çalıştığımız başlangıç bölümünde oynanışa dair dinamikleri öğreniyor ve öğretici başlangıç bölümünün ardından kurtların peşimizi bırakmasıyla huzur içinde dört yavrumuzu da dünyaya getiriyoruz. Doğumdan hemen sonra yavrularımıza kendimiz isim belirleyebileceğimiz gibi oyunun onlara verdiği isimleri de kullanabilmek mümkün. Bizi takip edemeyecek kadar küçük ve savunmasız olan bu yavruların karnı açıldığından her annenin yapması gerekeni yapıyor, yemek bulmak için yuvamızı terk ediyor ve her avcının bir başka avcının avi olduğu bu vahşi doğada yuvamızdan çok fazla uzaklaşmadan etrafı araştırmaya başlıyoruz.

Önceki oyunun aksine anne vaşağın avlanabiliyor olması kendi yavrularımızı yaşatmak adına başkalarının yaşamlarına son vermemize imkân tanıyor. Besin zincirümüzde bulunan hayvanlardan tarla faresiyle bir yavruyu, tavşanla iki yavruyu ve geyikle bütün ailemizi besleyebiliyoruz. Assassin's Creed serisinin "kartal görüşüne" benzeyen, çevrenin kararırken avarlığımızın kırmızı renkte parlamasını sağlayan "sense" özelliği de anne vaşağın ve bizim en büyük yardımcımız oluyor. Avcılığın yanında yavrularımızın karnını doyurmak için ağaçlardaki kuş yumurtalarını da toplayabiliyoruz.

Yeterince beslenen yavrular yuvadan ayrılmak için hazır olduğunda keşfedebileceğimiz toplanabilir eşyalarla dolu kocaman bir dünya var Shelter 2'de, gece gündüz döngüsünün yanı sıra mevsimsel döngünün de oyunda mevcut.

Önümüzü görmek gecenin karanlığında ne kadar zorsa kişi karlar üzerindeki beyaz tavşanları görmek de bir o kadar zor oluyor. Yavrularımızın bizi takip etmesi her ne kadar hareket alanımızı genişletse de bizim kadar hızlı hareket edememeleri ve aç kalmamak için bize muhtaç olmaları hâlâ bir gözümüzün üstlerinde olmasına neden oluyor. Dahası, açlıktan hareket edemeyecek hale

geldiklerinde onları enselerinden tutup taşımamız ve kurt ulumaları arttığında güvende olmaları için siğınacak yerler bulmamız gerekmekte. Önceki oyunun aksine anne vaşağın koştukça azalan bir dayanıklılık çubuğu var, bu çubuk dirlendikçe ya da su içtikçe yeniden doluyor ancak kurtlar saldırısında ikisine de fırSATIMIZ olmuyor. Yavrularımız biraz daha büyüklerinde artık kendi başlarına avlanmaya ve hatta kendi yavrularını da dünyaya getirmeye başlıyor, bu anın gururu içinde aile ağacımıza bakarken kaybettığımız yavrularımızın burukluğunu da yaşıyoruz. Shelter 2, her ne kadar ilk oyunun üstünde bir yapımla olsa da oynamanın kısa bir süre sonra kendini tekrar etmesi ve yeni bir oyun değil de ek paket hissi uyandırması ilk oyunla aynı puanı almasına neden oluyor. Buna rağmen uygun fiyatının hakkını sonuna kadar verecek olan bu macerayı kaçırmamanızı öneririm.

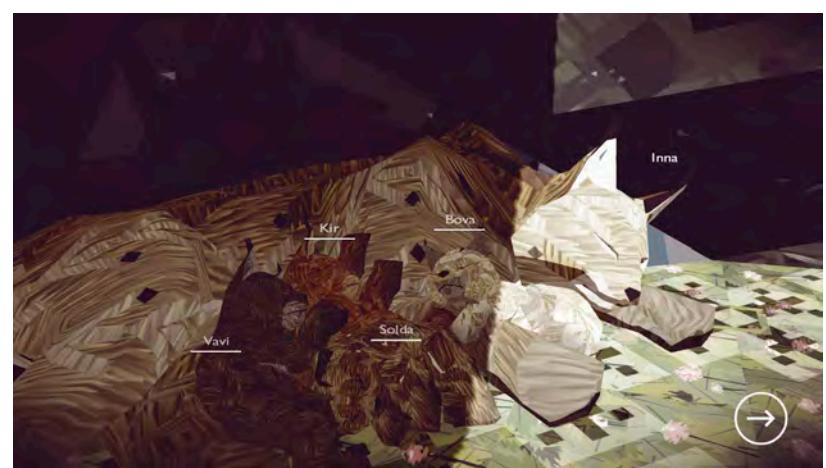
■ Ahmet Rıdvan Potur

Shelter 2

- + Müzikler ve görsellik
- ⊕ Vaşak ailesinin yaşamı
- + Farklı bir deneyim
- Anlık takılmalar
- Canlı çeşitliliğinin az olması

7,5

Alternatif Shelter



ANARSİST

Anarchy in LEVEL!



Bloodborne

Yapım **From Software**

Dağıtım **SCE**

Tür **Aksiyon**

Web www.bloodborne.com

Konnichi-wa From Software. Genki? İy ne... Bokutachi wa amari yokunai keto... diye uzatırım bunu Japonca çünkü gerginim! Asabımı bozdun Bloodborne. Sen de From Software! Amacın nedir yani? Zor bir oyun mu yapmak istedin? İyi hält ettin! Peki bu zor oyunu yaparken bizim neden halkı tamamıyla zebanilere dönüşmüş oyuncuyu, "al bunlar yaratık, bu da silahın; hepşini kes parçala..." diyorsun ama bunu neden yaptığımızı söyleyecek miydim? Aliyorsun de oyunun ortasında söylüyorsun! Ben niye oynayıyorum bu oyunu? Zaten bir şeyleri taktik kurup kurup öldürmeye çalışmanın eğlencesi de bir yere kadar, ne istiyorsun biz oyunculardan be? Açıyorum bayramlık ağızımı hazır ol! Seni oynayacağima Dark Souls oynarım; en azından en başında ovardı. Çattık ya! ☮

Battlefield Hardline

Yapım **DICE**

Dağıtım **EA**

Tür **FPS**

Web www.battlefield.com/hardline

Drop your weapon you ass\$@#! Sana diyorum Battlefield, bırak o silahı adamım. Bırak artık ya, yeter! Yetti! İMDAT! Her sene, her sene aynı şeyler kardeşim ya, bu nedir? Eline silahı veriyorsun oyuncunun, sonra salıyorsun ortama, lelelele diye ateş edip duruyoruz. Ha, bu defa polis mi olduk? Tutuklama falan yapabiliyoruz, öyle mi? AFERİN! Çok değişmiş gerçekten oynanış; her şey o kadar farklı ki adeta yeni nesli şimdi yaşıyoruz! Tek kişilik senaryon da o kadar dandık ki Battlefield, oyunun resmen online oynamasını istediği her yerinden akiyor. Sinirden bozuk cümleler kuruyorum bak! Ha bizde de suç var. Dediler, "İngiltere'de özel gösterim var." atladık uçağa gittik derhal. Ha gitme yani niye gidiyorsun? Böyle böyle prim veriyoruz işte, onlar da aynı şeyi temciit pilavi gibi önlüğümze atıp duruyorlar. Gelecek sene de bir BF çıkar ve onu da kapak yaparsak, bizzat dergiyi yakacağım! ☮



İşyanmetre



Ori and the Blind Forest

Yapım Moon Studio

Dağıtım Microsoft

Tür Platform

Web www.oriblindforest.com

Moon Studio kimiş ya? Kimsin sen arkadaşım? Ne zaman dan beri bu işlerle uğraşıyorsun? Dört sene mi? Dört senenin bir oyuna mı harcadın?! Ekibinde kaç kişi var abicim senin? İki kişi falan misiniz? Onun 20 katı mı? Yuh! 20 kişiyle çıkışa bu oyun mu çıktı? Evladım, ne özelliği var ki senin oyuncunun? Bir kere senaryoya toplamda 13 saniyeni ayırmışsin. Buna tuvalet molan da dahil. Yok neymış yine yaşam veren kocaman bir ağaç, yok tanrısal güçlerin oyunu falan... Biraz orijinal olun arkadaşım, orijinal! Ori adındaki yaratığın da How to Train Your Dragon'daki sevimli ejderhadan çakma olduğunu da anlamadık sammayın bu arada. Oynanış desen yani iyi bir yere kadar tamam da bunun benzerlerini görmedik mi? Gördük. Ne öyle caka satıyorsun arkadaşım? Caka satmak mı ne? Öf! ☮

DmC Devil May Cry: Definitive Edition

Yapım Ninja Theory

Dağıtım Capcom

Tür Aksiyon

Web www.devilmaycry.com/dmcde

Dante'ymiş, Vergil'miş... Bitmedi kavgaüz, bitmedi, bitemed! HAYIR o konuya geçmek istiyorum ama geçemiyorum da bir yan- dan. Senelerdir öyle ya da böyle bir Dante var hayatımızda. Vergil de onun peşinde... Sıktınız yemin ederim. Ayrıca Capcom, sen oraya Definitive Edition yazıp neden PS4'cülerin, Xbox One'ciların da ceplerine göz dikiyorsun da DmC 2'yi hazırlamıyorsun? Tembel misin, paragöz mü? Paragözsün tabii ki! Sen de uydun kervana ya, ne diyeyim... Zaten Street Fighter V çıkışından da anlamlayıdık kötü yola sapıldığı... Neyse, DmC diyorduk. Şimdi barış yeniden uyarlıyorsun oyunu, şu animasyonlara, ara sahnelerdeki detaylara biraz daha özen gösterseydin, olmaz mıydı? Mundus'un yavuklusunun hali nedir öyle ya? Gündüz görsem korkarım! Hayır, özellikle çırın yaptıgından değil, modellemeyi biceremediğinden çırın o kadın. Oysa tüm kadınlar çiectir, bilmiyor musun? Peh! ☮



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 Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal subesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışacak ilk sayıdan itibaren
uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 31 Nisan 2015 tarihine kadar geçerlidir.

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

DONANIM



Nvidia

Nvidia'nın yeni amiral gemisi

Sayfa 101



TP-Link

Archer şimdi daha da rekabetçi

Sayfa 102



Philips

Uygun fiyata yüksek performans

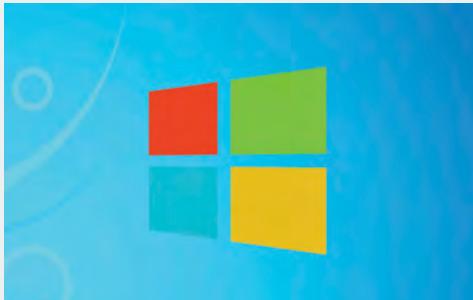
Sayfa 103



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 104



15GB Tasarruf

Windows 10 daha az yer kaplıyor

Microsoft, Windows 10 ile birlikte kullanacağı sıkıştırma protokolü ile sabit diskte önemli bir yer tasarrufu sağlayacak. 32 Bit Windows 10'un kurulumundan 1.5 GB tasarruf sağlayan Microsoft, 64 Bit'ten 2.6 GB yer kazanacak. Ayrıca, donanım üreticilerinin Windows kurulumu için sabit diskte özel depo alanı saklaması gerekmeyecek. Bu da 12-13 GB'lık bir alanın boşça harcanmasının önüne geçecek. Yani Windows 10, öncüllerine göre toplamda yaklaşık 15 GB daha az yer kaplayacak. Kullanıcılar fazladan sahip olacakları bu 15 GB'a diledikleri oyunları ve videoları yükleyebilecekler. Tablet ve PC kullanıcıları için etkileyici bir gelişme. Fakat telefon üzerinde kullanılan algoritmalar farklı olduğu için yer tasarrufu mümkün olmayacak. ■



Yeni HDD'ler geldi

Toshiba'nın 4 ve 5 TB sürücülerini piyasada

Toshiba 5 TB'a kadar depolama kapasitesi sunan yeni dahili hard disk sürücülerinden oluşan MD Serisi'ni tanıttı. SATA arayüze sahip 3.5 inç sürücüler yalnızca çok hızlı olmakla kalmıyor, güç yönünden etkinlik sağlıyor ve hem ofis hem de ev kullanıma uygun şekilde son derece sessiz çalışıyorlar. 4 TB ve 5 TB HDD kapasiteli her iki model de teknik ürünlerinden yüksek beklentileri olan kullanıcılarla yönelik olarak geliştirildi. Örneğin, 7200 RPM tablası, 128 MB geçici bellek ve dahili Komut Sıralaması (Native Command Queuing) özellikleri ile çok daha hızlı çalışarak profesyonellere ve ev kullanıcılarına yardımcı oluyorlar. Bu özellikler bir arada çalışarak daha yüksek yükleme ve kaydetme hızı, daha düşük gecikme süresi ve çalışma esnasında sıralı kayıt komutlarını optimizasyonunu sağlıyor. MD Serisi modeller 6.0 Gb/s arayüz hızına sahip. ■



Video testi başlıdı

Twitter autoplay özelliğini deniyor

Twitter, Facebook, Instagram hatta YouTube ile yarışmak üzere, video özelliğine büyük önem veriyor. Kullanıcıların yoğun olarak video yüklemeye teşvik etmek isteyen Twitter, videoların izlenmesini de daha kolaylaştırılmak için onların otomatik olarak çalışmaya olmasını istiyor. Bu amaçla teste başlayan Twitter, testi başarıyla bitirdiğinde artık kullanıcıların haber akışındaki video paylaşımıları otomatik olarak çalışmaya başlayacak. Twitter'in aslında bu

yenİ özellikle en büyük kazancı, reklam verenlerin video reklamlarını otomatik olarak kullanıcılarına seyyertirmek olacak. Ancak aynı Facebook'ta olduğu gibi insanların Twitter'i yoğun olarak video yüklemek için de kullanması bekleniyor. Neyse ki, videolar sessiz olarak oynamaya başlayacak ve eğer kullanıcı isterse sesi açacak. Böylece sessiz bir ortamda Twitter'ını karıştıran kullanıcı aniden patlayan video sesiyle çevredekilerin nefretini çekmeyecek.. ■



Type-C'de açık var!

Apple'in yeni portunda güvenlik riski

Yıllar süren geliştirme aşamasının ardından Apple'in yeni MacBook'unda tanıtıdığımız yeni USB bağlantı Type-C, birçok avantaja sahip. Küçük boyutu, iki yönde de takılabilmesi ve daha yüksek güç taşıyabilmesi Type-C'in yetenekleri arasında. Ancak yeni port, güçlü olduğu kadar güvenlik risklerine de sahip. Type-C öncelikle halen bir USB standartı olduğundan, firmware saldırısına açık konumda. Önde gelen endişelerden bir başkası

ise, geçen sene ortaya çıkan BadUSB açıyla ilgili. Bu saldırda zararlı, USB cihazının firmware'sinde yaşıyor ve bağlantının ilk aşamalarında bilgisayar etkiliyor. Apple'in üçüncü parti Type-C şarj adaptörlerine izin vereceği iddiaları doğru ise, BadUSB'lı bir adaptör (veya sonrasında BadUSB yüklenmiş bir adaptör), zararlı kolayca bilgisayara bulunabilir. Korunmanın yolu ise şimdilik Apple'in sağlamadığı adaptörlerden uzak durmaktan geçiyor. ■



Nvidia GeForce GTX Titan X★

Nvidia'nın son bombası!

Nvidia'nın uzun zamandır çok konuşulan, merak edilen ve hakkında birkaç teknik özellik sızmasının dışında sıra gibi saklanan üst düzey kartı GeForce GTX Titan X, sonunda elimizde. Geçtiğimiz ay içinde Nvidia'nın davetisi olarak Paris'te düzenlenen etkinliğe katılmış ve hatırlayacak olursanız burada ele geçirdiğimiz Titan X hakkında ilk detayları CHIP Online sizlerle paylaştık.

Nvidia, Titan X'le pek çok teknoloji deviyle işbirliğinde bulunuyor. Bunlar arasında Epic Games, Oculus, Crytek, Valve de dahil olmak üzere pek çok şirket yer alıyor. Son dönemde sık sık ortaya çıkan sanal gerçek gözlükleri de hesaba katarsak, Titan X önumüzdeki günlerde grafiğin merkezinde olacak gibi. Zira ekran kartı VR Direct, VR Rendering ve VR SLI gibi artırılmış gerçeklik teknolojilerine tam destek veriyor. Özellikle VR SLI ile iki Titan X'yi kullanarak birinin sadece sağ göz, diğerinin ise sol göz için görüntü üretmesi mümkün hale geliyor ki bu da üst düzey bir deneyim demek. Elbette elimizde şu an somut bir örnek yok. Bunlar için bizler de beklemeyiz.

Gelelim Titan X'in teknik detaylarına. Titan X, orijinal Titan'a göre büyük değişim sunuyor. Maxwell mimarisiyle gelen ekran kartı, performans anlamında orijinal Titan'a göre ortalama 2 kat yüksek performans sağlıyor. 3072 Cuda çekirdeğinin sahibi olan kart, tam 12 GB kapasitesinde RAM'e sahip. Bu da yüksek kapasitede güç demek elbette. Bellek veriyolu 384bit olan kartın GPU frekans hızıysa taban noktada 1002 MHz, tavan noktada ise 1076 MHz. Elbette bu kartın referans modeli. Önümüzdeki günlerde MSI ve Asus gibi markalar bu kartı temel alarak üzerine yeni bir inşada bulunacaktır.

250 watt değerinde güç tüketimi ihtiyacında olan Titan X için tahminimizce 600 wattlık bir güç kaynağı yeterli olacaktır. Bizim sistemimizde 750 wattlık bir güç kaynağının olduğunu da söyleyelim ve kartın bağlantılarına bakalım. Titan X, büyükçe bir kart. Tek fanlı referans tasarıının bağlantıları arasında bir HDMI ve üç adet Display Port bulunuyor. Öte yandan yine burada DVI portunu görmek de mümkün. Nvidia'nın yeni üst düzey modeli Titan

X, ses getirecek bir ekran kartı. Hem son kullanıcı tarafında hem teknoloji devleri tarafında yoğun bir şekilde kullanılacağı aşikar. Göstermiş olduğu performansıyla bizim de büyük beğenimizi kazanan kart, önceki Titan modellerine göre fark yaratıyor. Yaptığımız tüm testlerde akıcı bir oyun deneyimi sağlayan kart, arttırlış gerçeklik noktasında da önumüzdeki günlerde adını sıkça duyuracak. Nvidia GeForce GTX Titan X'i sıkı oyuncuların yakından incelemesini mutlaka öneriyoruz.

Titan X'in fiyatı ise 999 Dolar. Türkiye fiyatı ise 3.529 TLolarak açıklandı.

Ercan Uğurlu

Nvidia GeForce GTX Titan X

İthalat: Yok

Web: www.nvidia.com.tr

Artı: Sık görünüyor, Twin Frozr

V termal tasarım, Sessiz ve

serin çalışma tempusu,

Yazılım desteği, Hız

aşırmalara uygun

Eksi: Fiyatı yüksek

8,8



TP-Link Archer C9 *

Archer ailesinin yeni üyesi C9, hız konusunda geliştirmeler ile geliyor

TP-Link, Archer ailesini çok hızlı şekilde geliştirdi diyebiliriz. Zira arka arkaya gelen yeni modeller sonunda C9'a kadar ulaştı. Archer C9, aile ismini elbette üzerindeki üç adet uzun anteninden alıyor. 3 adet çıkartılabilir antenin sahibi olan router, tasarım olarak önceki model olan C8 ile tamamen aynı yapıda. Masa üzerinde ayakta durabilmesi için bir standa gelen Archer C9, C8'den 802.11n standardında hız konusunda fark yaratıyor. Eski model C7'den ise hem hız hem USB 3.0 eklentisi hem de tasarım itibarıyle ayrıılıyor.

Archer C9, 2,4 GHz ve 5 GHz bantlarını destekliyor. 802.11ac standardıyla birlikte teorik olarak 1300 Mbps'e kadar erişim sağlayabilen router, 802.11n'de ise hızını 600 Mbps'e kadar yükseltmiş durumda. Bu değer önceki model olan C8'de 450 Mbps idi. Bu hız artışıyla birlikte Archer C9'un toplam erişebildiği hız 1900 Mbps'i buluyor. Elbette iş yalnızca burada bitmiyor. Archer C9'da performans sağlanabilmesi için 1 GHz hızında çift çekirdekli işlemci de

unutulmamış. Böylece özellikle HD video akışı ve online oyunlarda veri paketleri gönderilirken işlem performansı sekteye uğramıyor. Bu arada Archer C9, önceki modelle burada da fark yaratıyor. Zira önceki modelde kullanılan işlemci 800 MHz hızındaydı.

Archer C9, beyaz renkli gövdede sahip ve üzerinde tüm bildirim LED'lerini bir alanda görebiliyor. Arka kısmında tipik 4 adet LAN ve WAN girişlerini bulunduruyor. Yine burada bir USB 2.0 noktası görüyoruz. USB 3.0 bağlantı yuvası ise router'in yan tarafına konumlanmıştır. Böylece daha kolay erişim sağlanıyor.

Archer C9'da beğendiğimiz diğer bir özellik ise, Beamforming teknolojisinin burada da karşımıza çıkması. Archer C9, Beamforming teknolojisi ile kablosuz bağlantının yoğun olması gereği noktalara öncelik tanıyor.

Yani evde veya ofiste kendine bağlı olan cihazların konumlarını tespit ederek kablosuz sinyal gücünü cihazların bulunduğu alana yönlendirebilen Beamforming, bu

sayedede performans kazanımı sağlayabiliyor. Archer C9, 802.11n standardının en yüksek hızını kullanıcılara sunuyor. Ayrıca bunu 1300 Mbps'lik 802.11ac ile birleştirerek karşımıza çıkıyor. 802.11n'deki performansı artırmak isteyen kullanıcılar Archer C9'u tercih edebilirler, eğer 450 Mbps, yani saniyede 56 MB'lık performans yetiyorsa o halde fiyat farkı ödememek için önceki model daha cazip olacaktır.

Archer C9, şimdilik ailenin en güçlü üyesi ve performansıyla da iyi seviyede. Bu nedenle yeni nesil bir router satın almak isteyenler yakından inceleyebilirler. Archer C9'un fiyatı ise 593 TL dolaylarında.

■ **Ercan Uğurlu**

TP-Link Archer C9

İthalat: TP-Link

Web: www.tp-link.com.tr

Artı: Performans, Beamforming, USB 3.0, Şık tasarım

Eksi: Yükselen fiyat

8,9

Quadro Smart Watch S71

Akıllı saatler yoluna son sürat devam ediyor

Belki de bizler normal, bildiğimiz standart saatleri kullanan son nesil olacağız. Evet, böyle söyleyorum çünkü akıllı saatler hızla yaygınlaşmaya devam ediyor, Smart Watch S71'de akıllı saat pazarındaki en yeni ürünlerden biri. Smart Watch S71'in üst kısmında minik bir kamera, hemen yanında hoparlörleri görüyoruz. Sağ kenarda bir microUSB yuvası bulunuyor. Burayı kullanarak saat şarj etmek mümkün. Ekranın altında ise fiziksel bir tuş bulunuyor. Bu tuş ile arabirimde ana sayfaya dönbiliyorsunuz. Smart Watch S71'in bataryası çıkabiliyor. Bataryanın altında ise bir microSD kart slotu bulunuyor. 8 GB'a kadar microSD kart ile saatin hafızasını artırmak mümkün. Öte yandan burada bir de SIM kart slotu görüyoruz, ancak bu alan henüz kullanımına hazır değil. Smart Watch S71'in tasarıımı olduğu gibi yazılımı da yenilenmiş. Yeni bir arayüzle karşımıza çıkan Smart Watch S71, arabirimle önceki modele göre daha kullanışlı bir yapıya kavuşmuş. Saati telefonunuzla eşleştirdiğinizde kullanabileceğiniz arama ve rehber fonksiyonlarına ek olarak mesaj, ses çalar, adımsayar, FM radyo, takvim, kamera

gibi uygulamaları görebiliyoruz. Öte yandan elbette telefonunuzla eşleştirdiğinizde Facebook ve Twitter gibi sosyal medya hesaplarınızın bildirimlerini takip edebileceğiniz uygulamaları da saatte indirebiliyorsunuz. Saati telefonunuzla eşlestirmek için yine bir önceki modelde de olduğu gibi ilk etapta QR Code uygulamasını cep telefonunuza indirmeniz gerekiyor. Smart Watch S71 ile arama yapabiliyorsunuz. Ayrıca cep telefonunuzdaki rehberinize saat üzerinden erişebiliyorsunuz. 450 mAh'lık bir bataryaının sahibi olan Smart Watch S71, böylece 4 güne kadar bekleme süresi sunabiliyor. Eğer faal olarak saatle telefon görüşmesi yaparsanız ise süreniz maksimum 6 saat. Smart Watch S71, yükselen akıllı saat trenini besleyen akıllı saatlerden biri olarak aile içinde kendine yer buluyor. Açıkçası saatin kıskırtıcı ve öne çıkan yenilikçi bir özelliği yok. Telefon görüşmelerini saat üzerinden yapmak isteyenler ve akıllı saat sahibi olmak isteyenler yakından inceleyebilirler. Ancak bu alanda sıkı bir rekabet olduğu da aşikar. Smart Watch S71'in fiyatı 399 TL civarında. ■ **Ercan Uğurlu**



Quadro Smart Watch S71

İthalat: Quadro

Web: www.quadrocomputer.com

Artı: Yenilenmiş arabirim, Telefon görüşmesi yapmak mümkün, Metalik tasarım, Suya karşı dayanıklı değil

Eksi: Fiyatı uygun sayılmaz

6,7



Philips SHL3565 *

Fiyat performans konusunda iddialı

Müzik hayatınızın bir parçasıysa ve birazda ses kalitesinden anlıyorsanız piyasada yer alan kulaklıklar arasında doğru seçimi yapmakta zorlanmayacağınız açık. O kadar çok marka ve model olmasına karşın hem malzeme kalitesi açısından hem ses performansı açısından elbette hem de fiyat noktasında memnun edici kulaklık setleri fazla yok. Bizim de incelerken arada sırada elimize geçen bazı modeller oluyor ki, bizi her anlamda kendinden memnun bırakıyor, tipki Philips'in SHL3565'i gibi. Hemen kısaca özetleyecek olursak Philips SHL3565, tasarımlıyla olduğu kadar kullanım şekli ve elbette ses performansıyla da ideal bir kulaklık seti. Kulaklığın malzeme kalitesi son derece memnun edici. Öte yandan kullanım şekliyle de DJ kulaklıklarını andırıyor. Katlanabilen kulak üniteleri hem taşınabilirlik anlamında hem kullanım anlamında değer katıyor. Kulak ünitelerinin 40 mm'lik neodimyum sürücülerine sahip olduğunu da bu noktada söyleyelim. Yine kulaklığın bir diğer artısısa ses seviyesinin

yüksek olması. Volume'ü yüksek kulaklık arayanlar Philips'in bu modelinden oldukça memnun kalabilirler. Derin bas seviyesiyle de beğendığımız kulaklıktan başlara ne kadar yüklenirseniz yüklenin patlamıyor. Bu da bas sevenler için güzel haber. 1.2 metrelük bir kabloyla gelen Philips SHL3565, kablosu üzerinde telefon görüşmelerini yapabilmek için bir mikrofon noktası da bulunduruyor. Hazır kablodan bahsetmişken kablonun sabit olduğunu ve kablo kalitesiyle de iyi seviyede durduğunu söyleyelim. Philips SHL3565, gayet başarılı bir kulaklık seti. Malzeme kalitesi, ses performansı ve fiyat çizgisile tam bir fiyat / performans ürünü olmayı başarıyor. Kulaklı hakkında herhangi bir olumsuz eleştiride bulunmak neredeyse imkansız. Bas ve yüksek volume'ü sevenler Philips'in bu kulaklığını yakından incelemeliler.

Philips SHL3565'in fiyatı ise 199 TL civarında. ■ **Ercan Uğurlu**

9,3

Philips SHL3565

İthalat: Philips

Web: www.philips.com.tr

Artı: Malzeme Kalitesi, Ses Performansı, Yüksek Volume, Derin Baslar, Fiyat Avantajı

Eksi: -



TEKNİKSERVİS

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

S: Bu sene yazın bilgisayar almak istiyorum. Tabii ki de yeni nesil oyunlara göre olsun. Bunun için size güveniyorum. Öncelikle benim hiç masaüstü bilgisayarım olmadı (oldu ama 1. sınıfı falan vardı). O yüzden işlemci GPU hiçbir şey bilmiyorum. Laptotta oynuyordum. Ben genelde FPS oyunları oynadığım için tabii ki de performans ve çözünürlüğü yüksek olması gereklidir. Şimdi benim isteğim maksimum fiyat 6000 TL. Bu paraya nasıl bir bilgisayar toplayabilirim? Deniz Küçük

C: Bu yüksek bir bütçe. Z97 veya X99 platformunu tercih edebilirsin. X99 önerebilirim. X99-A anakart, 5930K İşlemci, 16 GB DDR4 Bellekler ve

GTX 980 ekran kartı böyle bir sistemin kalbini oluşturabilir.

S: Ben bilgisayaram için uyumlu ekran kartı arıyorum. Sistemim söyle; Intel Q9300, Gigabyte P35-DS3, 6 GB RAM, 700 Watt Thermaltake Litepower. Almayı düşündüğüm kartlar ise şunlar: HD5850, HD6850, HD5870, HD6870, HD7850. Akımda PowerColor HD6870 almak var. Eğer olursa PowerColor HD7850 bile alırım. Bu 2 karttan birini alırsam sisteme bir sıkıntı yaşar mıymış? Çalışır mı çalışmaz mı? Veya senin öneribileceğin

bir model var mı? Ömer Furkan Gürsel

C: Bahsettiğin bütün modeller miadını doldurdu. DirectX 12 ile uyumlu bir kart almanız öneririm ki bu da HD 7000 serisi ile başlıyor.

Tavsiyem R9 285 olabilir.

S: Yazın sonunda Grand Theft Auto IV'ü en azından Medium ayarlarında kasmadan oynayabileceğim 2500 TL ve altı bir dizüstü bilgisayar alacağım. Yardımcı olursanız sevinirim? Teşekkürler. Kayra Toprak Say

C: Bu fiyat aralığında GTX 850M ve GTX 950M GPU'lu modellere bakabilirsın.

S: 8 ay önce bir sistem toplamışım: G.Skill 16 GB RAM, AMD FX-8320 3.5 GHz işlemci, R9 270 (2 GB 256 Bit) ekran kartı var. Bilgisayarıma uykuya moduna alıp, tekrar açıp oyun oynadığım zaman, bilgisayarımda kendini kapatıyor. Bu konu hakkında ne yapabilirim? Bunun, haricinde, yaz tatilinde ekran kartımı değiştirmek istiyorum. Kart olarak NVIDIA GTX 750-760 almak istiyorum. Bu kart sizce uygun mu? Dar boğaz yapar mı? Bir de kart değiştirmek yerine çift ekran kartı kullanabilir miyim? Bir sorun yaratır mı? Son olarak kendimi teknoloji konusunda (hele ki yazılım, programlama) nasıl geliştirebilirim? Cemil Çağlar Yapıcı

BIOS güncellemesi yapman ve en son çıkan AMD sürücüsünü yüklemen. Çift ekran kartı da kullanabilirsin lakin bunun için yeterli gücü sahip olmalı bilgisayarın. Güç kaynağın 500W üzerinde olmalı

C: Bu sorunun uykuya modu ile ilgisi olduğunu sanmıyorum. Genelde ekran kartının aşırı ısınmasına bağlıdır. Ama gerçekten uykudan ulyanınca oluyorsa tavsiyem güncel Windows 8.1.3 64

Bit kullanman, BIOS güncellemesi yapman ve en son çıkan AMD sürücüsünü yüklemen. Çift ekran kartı da kullanabilirsin lakin bunun için yeterli gücü sahip olmalı bilgisayarın.

Güç kaynağı 500W üzerinde olmalı. Yazılım konusunda kendini geliştirmek için kurslara gidebilirsin. Teknoloji konusunda geliştirmek için ise İngilizce öğrenmeli ve bu alanda yayın yapan yabancı kaynakları takip etmelisin.

S: XBOX ONE mi yoksa PS4 mü daha karar veremedim. Sizin PS4 ve XBOX ONE karşılaştırmanıza baktım ve birinin özelliği diğerinden güzelken diğerinin özelliği diğerinden güzel. Birinde şu oyun ucuz şu oyun pahali diğerinde tam tersi.

Buna çözüm bulur musunuz? Mehmet Emin Emre

C: Lord Gaben önünde selama dur! O PC oyunculuğunun kurtarıcısıdır! Lord Gaben bize Steam'i bahsetti! Ve lordumuz, son seslenişinde bizlere Steam Machines müjdesi verdi! Bizleri refaha, huzura ve mutluluğa erdirecek, iksbaks ve pileysiteşin kavgasına son verecek olan O'dur. Kurtuluş Steam Machines'tedir! Ona şükranlarımızı sunuyoruz!

S: Ben bir PC toplamak istiyorum: Intel Core i3 3210 3.2 GHz işlemci, Asus B75M-A anakart, Kingston HyperX Fury

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

2x4 GB 1600 MHz Ram, AMD Radeon R7 250 2 GB ekran kartı, Zalman ZM-T3. Bu sisteme kaç Watt'lık bir PSU gereklir ve kaç yıl dayanır? Emir Türkbeyp

C: Bu sisteme 400W PSU yeterli olacaktır. Öte yandan sistemin hem mimarisini eski hem de i3 işlemci çift çekirdekli olduğundan 2016'ya doğru bazı oyunlarda sorun teşkil edebilir.

S: GTA V gibi oyunlarda ortalama 50 60 FPS alarak oynamak istiyorum. Bunun için ya Laptop almak ya da Masaüstü toplamak istiyorum. Sizin tavsiyeniz hangisi yönünde olacaktır?

Lord Gaben bize Steam'i bahsetti! Ve lordumuz, son seslenişinde bizlere Steam Machines müjdesi verdi! Bizleri refaha, huzura ve mutluluğa erdirecek, iksbaks ve pileysiteyin kavgasına son verecek olan O'dur

Eğer masaüstü ise bütçem 3000 - 3200 TL arası. Aklımda i7 4790, Asus GTX 970 Rog Strix, 8GB RAM, 1TB HDD, Xigmatek Asgard Pro 600W Kasa, MSI B85-G43 Anakart var. Mehmet Taşkin

C: Aynı fiyatta masaüstü her zaman daha fazla performans verir. Bu su götürmez bir gerçek. 3000 TL bütçe ile bu sistemi toplayabilersen hiç beklemeden al derim. Anakartın yonga seti kurumsal. Tavsiyem H97 yonga setine yönelmen.

S: MSI GE70 Apache almayı düşünüyorum. 8 GB RAM, 2 GB nVidia Geforce 850M Ekran Kartı ve Intel i7 İşlemci. RAM'ı aldıktan sonra 16 GB'a yükseltmeyi düşünüyorum. Sizce bu bilgisayar beni kaç yıl idare eder? Veya aynı fiyatta sizin daha iyi bir tavsiyeniz var mı? Berke Civan

C: GTX 950M GPU'lu GE60 2QD modeline de bakabilirsin. 16 GB RAM şart değil, bunu belirtmek isterim. 8 GB fazlası ile yeterli. GTX 950M ile 4 yıl boyunca oyunları rahatlıkla oynayabilirsin.

S: Assassin's Creed Unity oyununu High'da oynayabileceğim bir bilgisayar

önerebilir misiniz? Toplama masaüstü de olur dizüstü markası da olur. Alper Dursun

C: i5 4690 işlemci, GTX 960 4 GB ekran kartı, 8 GB DDR3 1600 MHz sistem belleği ve H81 veya H97 yonga setli bir anakarta sahip sistem ile oyunu yüksek ayarda oynayabilirsiniz.

S: Yeni bir masaüstü PC toplayacağım. Bunun için sizin tavsiyelerinizi de istiyorum. Öncelikle bütçem en fazla 2000 TL olabilir. Bu bütçeye uygun en iyi toplama PC'yi söyleerseniz çok sevinirim. Ben

genellikle son çıkan FPS'leri (CoD: AW - BF4 gibi) oyunları çok oynuyorum. Bunları full HD çözünürlükte mümkün olduğunda en yüksek ayarlarla rahat bir şekilde açabilen bir PC istiyorum. Benim gönlüm daha çok NVIDIA ekran kartlarında olduğu için öyle bir sistem tercih ederseniz daha iyi olur. Kasa, kasa bileşenleri ve ekranı söylemeniz yeterli. Fatih Can Şipal

C: İşlemciyi güçlü seçenekim ki ileride yükseltmek etmek zorunda kalmayılm. Dalga dalga coşan i5 4690 olabilir. Ekran kartı olarak GTX 750 Ti şu an bütçeye uygun bir kart. Bunun yanına 8 GB DDR3 bellek iliştirelim. Tek modül olabilir. İleride aynısından bir tane daha alıp çift kanal da yapılabilir. Sonrasında H81 yonga setli bir anakart olsun burada. İçinde de 500W PSU olan CoolerMaster K280 gibi bir kasaya bileşenleri yerlestirelim. 120 GB sevimiği bir SSD var burada. Ve burada da 2 TB kapasiteli bir HDD. İşte, güzel bir PC manzarası. Bob Ross ile sistem toplayıyoruz.

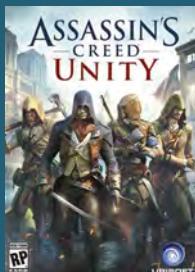
S: Bilgisayarımın özellikleri AMD FX-4100 işlemci, MSI MS-7693 anakart, HD 6850 ekran kartı, 16 GB RAM, Windows 7 64 Bit Ultimate işletim sistemi. Hangi bileşenleri değiştirmem lazım? Yoksa biraz daha bekleyip yeni yongalarla mı yöneleyim? Kemal Bibinoğlu

C: HD 6850 ekran kartını R9 285 ile değiştirmen yeterli olacaktır. Tabi işletim sistemini de Windows 8.1 64 Bit yapmalısın. Windows 7 devri biteli çok oldu.



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



Evolve

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

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

İki oyun boyunca oyuncuları sultlı şehirlerinde ağırlayan BioShock, gökyüzüne çıktığında da aynı başarıyı sürdürileceğini kanıtladı ve oyuncuları büyüledi.

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 seriyi 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

MART 2015

Apotheon	60
Castle In The Darkness	85
Cities XXL	60
Duke Nukem 3D: Megaton Edition	79
Dying Light	71
European Ship Simulator	63
Evolve	93
Game Of Thrones Episode 2	90
Grow Home	72
Heroes of Might & Magic III HD Edition	80

ŞUBAT 2015

Life Is Strange Episode 1	65
Lucius II: The Prophecy	40
Making History: The Great War	69
Raven's Cry	40
Super Stardust Ultra	81
The Book Of Unwritten Tales 2	85
The Order: 1886	70
Total War: Attila	85
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	70
The Muppets Movie Adventures	65



Destiny

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

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



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.

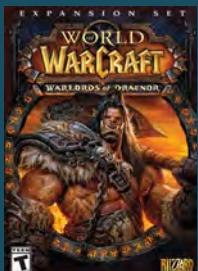
Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2014



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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Void Destroyer	80	Geometry Wars 3: Dimensions	85	Assetto Corsa	88
War, the Game	66	Lara Croft and the Temple of Osiris	70	Call of Duty: Advanced Warfare	75
Warhammer 40.000: Armageddon	80	Metrocide	75	Dragon Age: Inquisition	92
Warhammer Quest	70	Never Alone	85	Far Cry 4	75
OCAK 2015					
Assassin's Creed: Rogue	79	Neverending Nightmares	70	Football Manager 2015	85
Door Kickers	85	Tales from the Borderlands (Episode 1)	78	Grand Theft Auto V	97
Draft Day Sports: Pro Basketball 4	75	The Binding of Isaac: Rebirth	90	Halo: The Master Chief Collection	85
Elite: Dangerous	87	The Talos Principle	90	LittleBigPlanet 3	90
Game of Thrones (Episode 1)	83	The Witcher: Adventure Game	73	Pro Evolution Soccer 2015	80
ARALIK 2014					
ARALIK 2014	87	ARALIK 2014	87	Styx: Master of Shadows	75
Assassin's Creed: Unity	83	Assassin's Creed: Unity	76	World of Warcraft: Warlords of Draenor	95



BuzzFeed NEWS

Point Of No Return

27 Free Apps That Will Save You So Much Money

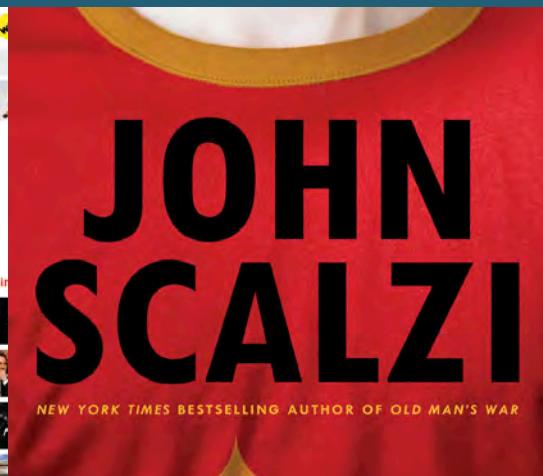
30 Ways To Eat Cottage Cheese That Are Actually Delicious

Hero's How To Tie Anything And Everything

15 Unhealthy Body Image Habits And How To Break Them Right Now

BuzzFeed NEWS

Moscow Calls On Europe To Ensure Ukraine Peace, As Russian-Backed Soldiers Strike Again



www.buzzfeed.com

İngilzcenize güveniyor musunuz? Cevabınız evet ise gelin size dünyanın en eğlenceli ve oyalayıcı sitelerinden bir tanesini tanıtmam. BuzzFeed bayağdır varlığını sürdürüyor ve gün geçtikçe daha da iyi bir hal alıyor. Sitede birbirinden ilginç, bir kısmı geek klasmanında, bir kısmı bilimsel, bir kısmı sosyal ama hepsi eğlenceli haber ve başlık buluyor. Yine komedi unsuru ön planda olan testlere de rastlayabiliyoruz. Fakat bana sorarsanız bu siteyi iyi bir konuma getiren en önemli özelliği içerisindeki videolar. Özellikle BuzzFeed Originals adındaki, ofisteki insanlar tarafından yapılan videolar çok eğlenceli. Sürekli farklı ve eğlenceli konuları işliyorlar ve bir bakmışsınız art arda 20 tane videoyu bitirmişsiniz. Siteyi tüketmek kolay olmadığı gibi her gün güncellenmesiyle de sürekli ziyaret edilebiliyor. ■

Kırmızı Üniformalılar

John Scalzi



Adını uzunca bir süredir duyduğum John Scalzi'nin bir kitabını okumak nihayet bana da nasip oldu. (Bir kitabı okuyabilemek nasip kismet işidir çünkü...) Sevgili Amazon'un bana sağladığı kitabı İngilizce okumuş olsam da Türkçesinin de yayımladığını bilmektedim. Kitap bir uzay gemisinde çeşitli görevlere çıkan bir grubu konu alıyor. Bu grup bir noktada gemide garip bir şeyler döndüğünü anlıyor ve yaptıkları keşif onları, gerçekten çok acayıp bir maceranın içine sürüklüyor. Öyle ki bu kitabın bir film olsa keyifle izlerdik... Scalzi'nin anlatım dilinde şöyle bir sorun keşfetmemesem kitabı çok sevecektim ama özellikle kitabın başlarında beni çok rahatsız etti: Scalzi her karakterin cümlesiinden sonra "dedi" kelimesini, söyleyen kişiyle birlikte kullanıyor. Konuşma iki kişi arasında hele bayağı büyük bir tekrar oluyor. Olsun, konu o kadar eğlenceli ki bu küçük kusuru da göz ardi edebiliriz. Bilimkurgu sevenler kitabı mutlaka okumalı. ■

10

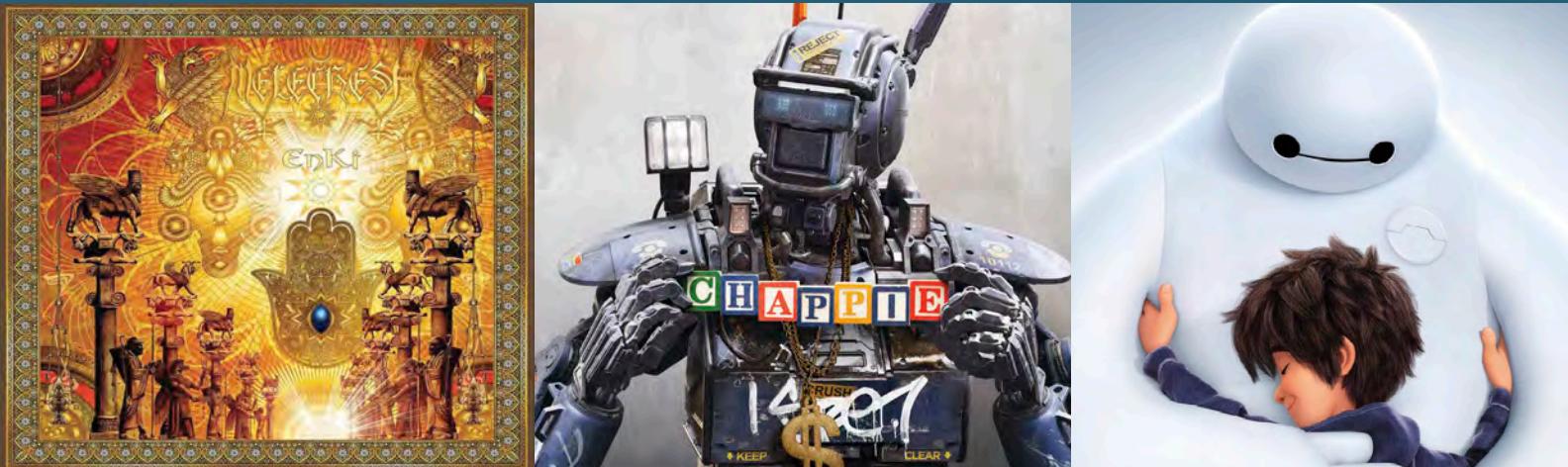


8



8





Melechesh Enki

Daha gaz, ama daha zor bir albümde geçtiğ. Moonspell'i ön grup olarak düşünüp Melechesh'i asıl, gaz grub olarak düşünebilirsiniz. Israil'den çıkan ama Hollanda'da ikamet eden grup Orta Doğu esanslı melodileryle dikkat çekiyor normalde fakat Enki'de durumlar iyice hızlı ve duraksız parçalara dönüşmüştür. Bu kötü bir şey değil, hatta iyi bir Black Metal dinleyiciyiseniz burada olup bitenler çok hoşunuza gidecektir. Toplamda dokuz tane parça sahip olan albüm bir hızla başlıyor, bu hız neredeyse hiç kesilmiyor. Albümün ortalarında, Enki – Divine Nature Awoken'da bir duraksama, bir Misir esintisi, sıcağı şöyledir iyice bir hissedeceğiniz bir atmosfer var ve o da olmasaydı albümü dinlerken 20 Km'yi koşup giderdiniz. Enki, Melechesh'in bu işte iyi olduğunun ağılk bir kanıt. Sert, hızlı ve iyi bir Black Metal albümü peşinдеyseniz Enki'yi kesinlikle edinmelisiniz. ■



Chappie

District 9'ı (İngilizce okudum.) izlediniz mi? İzlemediyerseniz öncelikle onu izliyorsunuz ve ardından Chappie'ye geçtiğiniz. İki filmde de yönetmeni olan Neill Blomkamp, kendine has bir tarz yaratabilen, ender yönetmenlerden. Şöyle ki diğer yönetmenlerde, senaristlerde, yapımcılarda bir "sıradanlık" olabiliyor ya, işte o Blomkamp'te yok. Renk kullanımları, oluşturduğu atmosfer, diyaloglar o kadar kendini belli ediyor ki direkt olarak, "Bu Blomkamp olmalı." diyorsunuz. Blomkamp yine bir bilim-kurgu eseri ortaya çıkartmış ve bu defa olaylar Chappie adındaki bir robotun başından geçiyor. Bir polis kuvveti olarak kullanılan yapay zeka robotlardan farklı olarak Chappie, öğrenebilen ve hissedebilen bir robot. Ne var ki Chappie'yi bir grup suçlu ele geçiriyor ve onlarla birlikte büyüyor. Hugh Jackman'ın da gereksiz yere konuk edildiği film çok iyi olmasa da bana kalırsa izlenir. ■



Big Hero 6

Bu filmin adını ilk duydugumda ve o belli yaz robottu gördüğümde, Big Hero'nun onun adı olduğunu düşünmüştüm fakat filmin hemen başlarında robotun adının Baymax olduğunu öğrenince suratında anlamsız bir ifade oluştu. Ancak filmin sonunda anladım her şeyi, bayağı rezilim... Bir çeşit deha olan Hiro'nun Fransokyo'da (San Francisco ve Tokyo'nun karışımı olan bir şehir yaratılmış.), abisinin yarattığı bir robotla olan macerası konu ediliyor filmde. Filmin ilk yarısı daha duygusal, daha ağır ilerlerken daha sonra tam bir süper kahraman animasyonuna dönüyor olaylar. Ben açıkçası yapımcıların biraz kafasının karıştığını düşündüm filmin sonunda ve artık yetişkinlerin de izlediği animasyon filmleri arasında Big Hero 6'nın daha çok küçük yaşta izleyicilere hitap ettiğine kanaat ettim. Kötü bir film değil ama benlik de değilmiş pek... (Burcu ve Kürsat olarak Tuna'yı verdiği nottan ötürü kınıyorum) ■



9

7

İpek Atcan

ipek@level.com.tr

Köşesiz Köşe



“Özlediğim Yer

New York'u artık benimsediğimden ve iliklerime kadar işlediğinden olsa gerek kültürel aktivitelere bir ufak ara verdim. Müze müze koşturuyorum. Zaten kalmadı pek. Ama dergimiz yazarlarından Emre (Aydoğan) çocuğu New York'a yanına geldiği için kendisine bir doz ve belki de bin doz müze vermem şart. American Museum of Natural History ile ilk adımları atacağız. Görüşmeyeli New York'un biraz dışına çıktım. Mesela New Jersey'e gittim ama bir grup Türk orayı resmen ele geçirmiş. Yani filmlerde gördüğümüz sıra sıra dizilmiş Amerikan evlerinin arasında bir "Beyoğlu Grill" düşünün yanında da "Bilmem Ne Kiraathanesi". Türk olduğunuzu anladıkları an o soru: "Ablam çay içersin?" Bazen gerçekten arkama bakmadan yer yüzünden kaçmak istiyorum. Daha önce bahsettiğim Fat Cat'in büyük müdafimi oldum. Sürekli bilardo oynuyorum canlı caz eşliğinde. İnsan başka ne ister? Dönüşte Semih Saygın'ı bir oyun mu teklif etsem acaba? İddialarla kaç brunch, kaç akşam yemeği kazandım anlatamam. New York'un kalbimi fetheden en büyük özelliklerinden biri de her yerden yükselen güzel müzik sesi. Geçtiğimiz ay hiçbir konsere gitmedim ama güzel müzik sesi gelen her yere girdim ve hiç bilmemiş grupperin hiç bilmemiş şarkularını dinledim. Bazen de çok iyi cover grupperine denk geldim. Yani müziksiz kalmadım. Sonra, "Neden İstanbul'u özlemedi?" İstiklal Caddesi'nde adım başı yükselen; berbat bir ses sistemi, solist ve gitarist eşliğindeki 'Akde-

niz Akşamları'ni nasıl özleyebilirim? Madem konuya konserlerden giriş yaptım, mes-hur gece sonu açıkmasına da bir tavsiyede bulunmadan yapamayacağım. Çünkü elbet yolunu düşecek buraya... 1888'den beri açık olan Katz's Delicatessen gece açıması mekanlarının başında geliyor. Ancak fiyatlar olmuş durumda. Örneğin Bambi'deki meşhur karışlı dürüm 10TL civarındayken burada muadili \$20 civarında ki bu da günümüz şartlarında 50TL yapıyor. Ama bir pizzaciya gidip dilimi \$1'a pizza yeme şansınız da var. Özette hangi ülkenin hangi şehrinde olduğunuz önemli değil, gecenin bir yarısı ertesi gün büyük pişmanlık yaratan o yemekler midedeki yerini buluyor. Buraya geldiğimden beri birçok farklı yere bir çok New York yazısı yazdım, kendi blog'umda zaten çok detaylı "yedim, içtim, gittim, gördüm" temali yazılar yazıyorum. Ama hiç "Neden?" den bahsetmediğim. Ben kaçtım. İstanbul'dan, çevremdeki insanlardan, ülkenin kasvetinden, öyle ya da böyle dayatılan sürekli yasta olma halinden, işsel ilgili problemlerden, yalandan, dolandan, samimiyetsizlikten, heyecansızlıktan, ait hissetmemekten, günden güne yabancılasmaktan, soruların cevapsız, cevapların anlamsız olusundan... Ülkeye giriş yaparken pasaport kontrolünde sorulan "Ne kadar kalmayı planlıyorsunuz?" sorusuna saçma bir gülümsemeyle "bilmiyorum" diye cevap vermiştim. Siz yapmayı bunu! New York kulağa mantıklı gelmeyebilir, biliyorum. Ne bileyim millet kendini Hindistan'a atıp huzuru buluyor. Güneş selamlamalar, içinden küçük yogi fişkirmaları...

Burası ise tam bir kaos. Benim huzur anlayışım da kaos. 7/24 yaşam, müzik, birkaç gülen insan, güzel sohbet, kitap okumak, sokaklarda yürümek, yeni yerler keşfetmek ve durmadan öğrenmek... Kendi adıma dünyanın en doğru kararını verdim. JFK Havaalanı'nın önünde durmuş taksilere bakarken, kimseyi tanımadıken ve şehire dair hiçbir fikrim yokken bile huzur doldu içim. O an –bir kez daha- farkettim ki; kendini biledi bileli kendini hiçbir yere ait hissetmeyen ama bir o kadar da her yere ait hisseden bir insanım. Daha ikinci günden sanki buralıymışım da uzun yılların ardından memleketime dönmüşüm gibi hissettim. Sadece bu özlemi neye karşı duyduğumu bilmiyorum. Benim için bu New York'muş. Bir başkası için Paris, Kars, Adana, Milano... Ne farkeder? Ama işte sadece ufak bir kaçamak. Eskiden olsa bu serüvenin bir gün bitecek olması sebebi ile karalar bağlar, üzüntü duyar, günleri kendime zehir ederdim. Şimdi ise geçirdiğim günlerin, ayların keyfini doya doya yaşıyor ve teşekkür ediyorum. "Ne diyorsun İpek?" diyenleriniz olabilir. O zaman toparlayalım! Demek istediğim şu; varsa içindez bir yerlerde böyle bir nefes alma dürtüsü; hayatınızdaki bütün yüklerden, ağırlıklardan, vazgeçmeyeceğinizi sandığınız ama vazgeçilmez olmayan her şeyden vazgeçin ve yapın. Hatta hemen, şu an harekete geçirin. Fazla düşünmeyin, çarpıp bölmeyin, "ince eleyip sık dokumak" deyimine takılmayın. Çünkü yarın çok geç olabilir. Unutmadan... Bu ay da 283.740 adım. Günde 9.458 adım. ■



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Sadece oynamayın, oyun yapın

Bugünün gençleri çok şanslılar... Klişe Bolsun, sayfa dolsun diye demiyorum bunu. Video oyunlarının artık gökyüzünden yağmur gibi yağdığını bir çağda yaşıyoruz. 30 - 40 yıl önce video oyunu bir utanç konusuyken ve video oyunlarını sevenler, evlerinde gizlice, herkesten saklayarak oyun oynarken bugün artık evinde bir oyun konsolu olmayanı ayıplıyorlar; hatta daha da yakına gelelim, 10 yıl önceye kadar dahi, video oyunlarıyla eğlenen insanlara ayıplayarak bakıldığıni hatırlıyorum. Konsol cihazlarını hiç sevmiyor olsam da geniş kitlelere video oyunlarını sevdirdiği için hakkını teslim etmemiz lazım. Konsollar, tabletler, cep telefonları ve elbette ki Facebook'taki FarmVille benzeri oyuncumsular olmaya bugün hala video oyunlarını sevdiğimiz için aşağılanmaya karşılaşıyor olabiliirdik. Neyse ki yıllarca bizi video oyunlarıyla eğlendiğimiz için kücümseyen teyzeler, abalar, hanım kızceğizler ve minnoşlar yıllar önce Facebook'ta FarmVille'i ve cep telefonlarında Candy Crush Saga'yi keşfedin oyun bağımlısı oldular da şimdi

utançlarından seslerini yükseltmemiyorlar, biz de kafamız rahat şekilde, canımız oyun istediğiinde açıp oynayabiliyoruz. Ancak şimdi video oyun piyasası çok gelişmişken, gençlere bir hatırlatma bulunmak istiyorum. Şimdi hazır elinizde gençliğiniz, fırsatlarınız ve zamanınız varken, üstelik şartlar da uygunken, video oyun geliştirme işine girmeyi bir düşünün derim. Artık Steam Early Acces, Kickstarter, Indiegogo gibi fonlama imkânları varken ve elbette ki oyun geliştirmeyi çok kolaylaştırın oyun editörleri hiç paraya satılıyorken, el âlemin 8 bit grafiklerle yapıp Kickstarter'dan, Steam'den satışa çıkarıp milyon dolarlar kazandığı oyuncular dan siz de yapabilirsiniz; hatta daha iyisini de yapabilirsiniz. Yeter ki isteğinizi olsun, motive olmuş bir takımınız olsun, neyi ve nasıl yapacağınızı öğrenmeye istekli ruh haliniz olsun. Artık çok basit 2D platform oyunlarında bile zekice kurgulanmış "sandbox" ortamların, RPG sistemlerinin, harika öykülerin bulunduğuşa şahit oluyoruz ve bu oyunlar, milyar dolar bütçeli Call of Duty gibi oyunlardan daha yüksek notlar alıp

dünya çapında ilgi görebiliyor. Biraz hayal gücü, biraz azim, biraz da disiplinli çalışma ile yapamayacağınız iş olmadığını unutmayın. Bence bizim gençlerin de artık etkileyici video oyunları ile Steam'de, Indiegogo'da ve belki ABD'deki tanıtık / akraba / eş / dost vasıtıyla Kickstarter'da yer almasının vakti geldi. Kore'den 17 yaşındaki ergenin Zart Bird, İngiltere'den 21 yaşındaki üniversitelinin Zurt Space gibi gayet basit, gayet sıradan, gayet kolay yapılabılır oyuncular yüzbinlerce / milyonlarca adet satış rakanına ulaşması beni kışkırtıyor. Siz niye yapmayasınız? Bir abiniz olarak sözümü dinlerseniz, artık sadece oyun oynamakla kalmayın, oyun geliştirmeye de başlayın derim. Yaptığınız oyuncuları da duyurmak için Şefik abinize mail atın, bence dergide duyurusunu yaparak size yardımcı olmak isteyecektir; hatta mailden ulaşamazsanız, cep telefonunu da buraya yazıyorum: 0 532 2... Eğer telefon numarasının tam halini göremiyorsanız, Şefik yazısı dergiye koyarken numarayı sansürlemiş demektir. Bu nasıl bir adam arkadaşlar? ■



Burcu Aycan

burcu@level.com.tr

Uzaylı Çizecektim Aslında

GGY

“Eskişehir’in yolları taştan hadi gidelim yavaştan...” dedik. Hasan Kaya (Pc Net dergisi Görsel Yönetmeni olur kendileri) ile koyulduk yola. Öyle birden birden olmadı tabii. Wacom’un davetlisinden olarak Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümüne kurulan Wacom Tablet Labaratuvarının açılışı ve aynı zamanda yeni Cintiq’ın lansmanı olan etkinliğe katıldık. Biraz ondan bahsetmek istiyorum. Öncelikle böyle birşeyin bir devlet üniversitesinde gerçekleşiyor olması oldukça heyecan verici bir durum. Wacom labaratuvarı dediyeşek öyle Intous falan da değil. Hepsi 24”lik Cintiqler...



Şimdi bunu okuyup ta “Bu kız ne diyor yahu Cintiq ne? Intous ne?” diyenler için hemen açıklayayım. İllüstratörlerin ve animatörlerin eli ayağı olan çizim tabletlerinin en büyük markası olan Wacom'un modellerinin isimleri bunlar. Cintiq'in büyük bir fark olmasının nedeni ise direk olarak basınç hassaslığını kullanarak doğrudan ekrana çizim yapabiliyor olmamız.

Grafik tabletler çizerler için günümüzün en büyük araçları ve kaliteli olmaları çizimin de kalitesi açısından oldukça önemli. Kalite arttıkça fiyat da doğru orantıda artıyor haliyle ve bir öğrencinin de bir cintiq alabilmesi oldukça zor. Bu yüzden de bir devlet uni-

versinde böyle olanakların sağlanmış olması herkesi mutlu etti. Oldukça kaliteli tabletlere imza atan Wacom'un Head of PR'ı Jens Kellermann ve ProMedya ekibi ile beraber gittiğimiz açılış oldukça güzel. Öğrenciler de bu durumdan oldukça mutluydu. (Ben olsam o atolye de uyurdum bir kaç gece :)) Bir basın mensubından ziyade bir illüstratör olarak o ortamda olmaktan oldukça mutluydum. Ürünler elime inceleme için geçiyor olsa bile bir Cintiq sahibi olmayı isterdim gerçekten.

Ara sıra burda sizlerle çizimlerimi paylaşabilirim. Hatta yakında çizim yayınları yapmayı düşünüyorum. Oyun karakterleri, anime karakterleri olsun, ben çizerken eğlenceli zamanlar geçirebiliriz diye düşünüyorum. Siz sorarsınız ben anlatırım falan, eğlenceli olur bence. (Başlayınca sizleri haberdar ederim zaten.)

■ [instagram/burcuaycan](https://www.instagram.com/burcuaycan)



İllüstrasyon **Burcu Aycan**



Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Çocuk oyuncası

Cocuk oyuncası... Yani ufak bir çocuk gün bile yapabileceği iş. Hani bazen birisi için çok kolay bir iş vardır ama diğeri bunu yapamaz ya, hah işte orada "Çocuk oyuncası, nasıl yapamazsınız?" diye sorgularız birbirimizi. Bu bazen futbol gibi günümüz dünyasının genel geçer oyunlarından birisinde boy gösterir, kimi zaman da anne ya da babamızın bizden istediği ufak bir talepte. Bazı eylemler, bazı insanlar için çok kolay olduğu gibi, aynı iş başkası için içinden çıkmaz bir çileye dönüşebilir. Deneyim tabii ki önemli bir faktördür ama işte anlık istek ve dileklerde yerine getirilmesi gereken eylemler bazen imkânsız dönüştür. İşte "Çocuk oyuncası" böyle bir seydir sevgili okur. Sen yapamazsınız ama onu yapan için her şeyden kolaydır.

Peki, bizler yanı bilgisayar oyunu tutkunları için de benzeri bir durum geçerli mi? Bence evet. Herkes aynı oyunu ilk oynadığında benzeri bir performans sergileyemez. İllâ ki aynı türde oyunu oynayan kişi çok daha kolay adapte olur ama aynı türde oyunu daha az oynayan birisi ilk seferde deneyimliden çok daha iyi performans ortaya koyabilir. Şimdi kim kime bu oyun için

"çocuk oyuncası" diyecek? Ya da diyecek mi? Burada esas sorguladığım nokta kimin hangi oyunda daha iyi olduğu değil aslında. Aksine, oyunların kimin için üretildiği kısmına takılmış durumdayım. Bir dönem, kabaca 80'ler diyelim, oyunlar gerçekten "oyundan" ibaretti. Daha ufak yaştaki insanlara hitap eden ve yetişkinlik dönemine gelindiği zaman dönüp bakılmaması gereken yapımlardı. En azından toplumsal bilinc oyunları bu şekilde yorumluyordu. Geçen zaman içerisinde oyunlar "çocuk oyuncası" kelimesinin dolaylı olarak vurguladığı "çocuk" ve "oyun" temasından çikarık, yetişkinler tarafından da deneyim edilen yapımlar halini aldı. Artık ileri yaştaki insanlar da oyun oynuyor, tipki günümüzde olduğu gibi geçmişte üretilmiş oyunlara gipta ediyorlardı. Bu dönem birçok yazımında vurguladığım üzere 90'ların sonundaki altın çağ ile zirve yaptı ve bir anda oyun oynamak sadece eğlence olmaktan çıktı. Giderek zorlaşan oyun yapıları, özellikle StarCraft'in yaratığı oyun içi mekanik ile daha evvel hayal dahi edilemeyecek bir seviyeye yükseldi. 2000'li yıllarda dev bir adım atan rekabetçi oyun modelleri, dövüş oyunları sayesinde ikinci bir sıçrama yaşadı. Günümüzde rekabetçi oyun modelinin geldiği noktayı

tüm dünyada gerçekleştirilen oyun turnuvaları vasıtasi ile gözlemleniyoruz. Fakat 15 yıllık süreçte yaşanan değişiklik içerisinde hep ileri gidildiğinden şüpheliyim. Hani şu anda arkadaşınız oynamadığı zaman kafasına Üşüşüp de "çocuk oyuncası abi" dediğiniz oyunlar, 15 - 20 yıl önce hâlâ bu kadar kolay değildiler. Adventure türü başlı başına bir deneyimdi. Bulunması imkânsızın yakın bulmacalar ve internetin olmadığı bir dünyada onlarla baş etmek! Hem de oyunu sinirlenip bilgisayardan silmeden! İşte bu çocuk oyuncası biraz farklıydı. Bir uzay simülasyonu; onlarca denemeden sonra zorla geçen bölümler, elde kalan joysticklerden ibaretti. StarCraft; micro ve macro diye bilinen yöntem bilimi ile elimizi ayağımıza karıştırıldı! Yani oyunlar bir dönem gerçekten çocuk oyuncasının hem kelime hem de deyim anlamından çok daha ileri seviyedeyken, günümüzde gerçekten "çocuk oyuncası" olarak karşımıza çıkıyor. Sadece zorlandığım için ona daha da yaptığı oyunları, bir yandan eğleniyorken, bir yanda da sıkıldan bölüm geçmeye çalıştığım oyunlara olan hasretim, sanıyorum asla bitmeyecek. Ezberden oynanan oyunlar dünyasından herkese merhaba...

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#220

Mortal Kombat X

Şimdiye kadar gördüğümüz en iyi Mortal Kombat oyunu mu?

14 Nisan'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!

 Web tarayıcı testi
Internet Explorer, Chrome,
Firefox, Opera... En iyisi hangisi?

 Apple Watch
Apple'in akıllı saatı
bileklerimizi süsleyecek

Müzik servisleri
Spotify ve Deezer'i kıyasladık,
en iyi özelliklerini anlattık

PC net

Teknolojiyi seviyoruz Nisan 2015 · Yıl 18 · Sayı 211 · Fiyat 7,90 TL

NASIL YAPILIR?

**13 YENİ PROJE
ADIM ADIM 33 SAYFA**

- ✓ SKYPE GÖRÜŞMELERİNİ KAYDEDİN
- ✓ PARALI YAZILIMLARI BEDAVA İNDİRİN
- ✓ HARİTALARDA HER ŞEYİ BULUN

ŞİFRELİ USB BELLEK
Verilerinizi güvenle cebinizde taşımak için USB flaş belleğinizi ve harici diskinizi bedavaşa şifreleyin

ANDROID, İPHONE VE İPAD İÇİN



MUHTEŞEM OYUN

MASAÜSTÜŞÜART DEĞİL
**DİZÜSTÜNDE
VERİMLİLİK**



DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLarda
SAATLERCE VERİMLİ ÇALIŞMAK
ZOR DAHA RAHAT ETMENİN 6
YOLUNU AÇILIYORUZ.

DOSYA

Kablosuz tehlike
Halka açık Wi-Fi ağlarında her şeyiniz
çalınabilir. Bu yazıtı okumadan
kablosuz ağlara bağlanmayın!

2015/4/11248
(KTC: 9,75 TL)



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

POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

BÜYÜK HADRON ÇARPIŞTIRICISINDAN, SİBORG BÖCEK VE SANAL GERÇEKLİĞE KADAR MERAK ETTİKLERİNİZ NASIL ÇALIŞIR ÖZEL DOSYA KONUSUNDА.

- Açık denizlerde korsanlığa karşı.
- Hastalıkları geri çevirmek.
- Teknolojik alerjikler. Karşınızda Einstein.
- Kayıp İnka kendi Machu Pichu.
- Mars'taki eski yaşam izleri.
- Web'in karanlık yüzü.
- Kim işin kılıcı ister?

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



NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!