

in dergisi

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

VIEW

MORTAL KOMBAT X

Sıradaki kim?

PCNET'İN MAYIS SAYISI BAYİLERDE!

Mozilla'nın seçimi
Yandex, Firefox'un Türkiye'deki
varsayılan arama motoru oldu

Türkçe Siri
Apple'in sesli asistanından
en iyi şekilde faydalanan

Reklamlara son
Web sayfalarındaki
biktrian reklamları silin

PC net

Teknolojiyi seviyoruz | Mayıs 2015 | Yıl 18 | Sayı 212 | Fiyat 7,90 TL

NASIL YAPILIR?

16 YENİ PROJE ADIM ADIM 38 SAYFA

- ✓ TAŞINABİLİR WINDOWS 8.1 YAPIN
- ✓ MÜZİK ALETİ ÇALMAYI ÖĞRENİN
- ✓ DEV DOSYALARINI PAYLAŞIN

KURTARMA DISKİ

Virüsleri temizleyen, kayıp dosyaları kurtaran,
bozuk Windows'u onaran mükemmel diski yaratın

HACKER OLMAK

Bilgisayarları yalnızca uzmanların hack'leyebileceğini
sanıyorsanız yanlışıyorsunuz. Hacking'in ne kadar
kolay olabileceğini gösteriyoruz.

MOBİL
ÇÖPLERDEN
KURTULUN

TELEFON VE TABLETİNİZDEKİ
ÇÖPLERİ TEMİZLEYEREK HEM
YERAÇIN HEM DE CİHAZI
HIZLANDIRIN

ANALİZ
TEKNOLOJİ VE BEYNİNİZ
AKILLI TELEFONLAR,
NAVİGASYON CİHAZLARI VE
İNTERNET, İNSAN ZEKASIyla
OYNUYOR OLABİLİR

**PC'de
Android**
MOBİL İŞLETİM
SİSTEMİNİ
BİLGİSAYARDA
ÇALIŞTIRIN,
UYGULAMALARI
TEST EDİN

NASIL YAPILIR?

DB DÜĞÜN BİRLİĞİ DERGİ
2015/5/11248
(OKTC: 9,75 TL)



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



Yeni LEVEL Online Yeni LEVEL

Hep söylerim, 'Web sitesiyle dergi aynı şey değil' diye... Haliyle gelecekte, derginin yerini web sitesinin alabileceğini düşünmüyorum. 'Peki ne olacak' diye soracak olursanız... Dergi, şekil değiştirecek. Bugün tablet, yarın başka bir şey... Bildiğimiz ve alıştığımız formda olmayacak belki ama bir şekilde varolmaya devam edecek çünkü iyi bir dergi manipüle etme / yönlendirme kapasitesine sahiptir; size sıralanmış, üstüne düşünülmüş, özel bir içerik sunar ve çarpıcı bir tasarımla okumayı düşünmediğiniz bir yazıyı size okutabilir.

Tam da bu nedenle -18 yıllık bir dergi olarak- önce tablet versiyonuna odaklanmak istedik ve aradan geçen zaman, bugün gösteriyor ki çok iyi yapmışız çünkü LEVEL Tablet, altı ayı aşkın bir süredir AppStore'da zirvede. Kendi kategorisinde; hem 'Ücretsiz'de, hem de 'En Yüksek Ciro'da... Ve yine en az altı aydır Gazetelik'in manşetinde... Yani LEVEL Tablet'i sadece biz değil, Apple da tavsiye ediyor. Öte yandan, Android versiyonu da kısa süre içinde müthiş bir indirme sayısına ulaştı ve bu sayı günden güne artıyor. Kisacası, yaptığımız işe gurur duyuyorum. Bunu belirtmem gereklidir.

Diğer yandan web sitesinin de başka, kritik işlevlere sahip olduğunu düşünüyorum. Anlık olması, hızlı olması, güncel olması... Bunlar azımsanacak şeyler değil. 'Yeni oyun dünyası'nda 'canlı yayın' diye bir şey var ki müthiş bir piyasa gerçekten de. PewDiePie örneği var mesela öncümüzde. YouTube'un en popüler ismi... Ve oyun oynuyor. Ya da bir diğer deyişle, oyun oynarak para kazanıyor.

Siz bu satırları okurken (İntihar mektubu gibi oldu ama idare edin.) yeni LEVEL Online'ı yayınlamış olacağım büyük ihtimalle. Yeni LEVEL Online bizim için bir kırılma noktası çünkü bu açılışla beraber yüzümüz online'a ve dijitalce çeviriyoruz. Yanlış anlamayın; basılı versiyon aynı şekilde raflarda olmaya devam edecek. Sadece televizyonumuzu ayarlarıyla biraz oynuyoruz, hepsi o.

Öncelikle sitenin yaklaşık 15 kişilik geniş bir kadroya sahip olduğunu söylemeliyim. Kadrodaki isimlerin bazıları şöyle: Ben, Tuna Şentuna, Kürsat Zaman, Ertuğrul Süngü, Ayça Zaman, Ertekin Bayındır, Emre Aydoğan, Enes Özdemir... Ek olarak aramıza yeni arkadaşlar da katıldı. Diğer yandan yepyeni ve sade bir tasarımla karşınıza çıkıyoruz. Derdini anlatan, rahat okunabilir, her şeyin yerli yerinde olduğu, hızlı bir tasarım... Böyleleri hepimiz için iyi. :)

YouTube ve Twitch tarafında da ciddi bir hareketlenme var. Hem YouTube kanalını, hem de Twitch kanalını yeniledik ve yayına hazır hale getirdik. Bahsettiğim kadronun çoğu görsel olarak da sizle olacak. Yani YouTube ve Twitch yayınlarıyla... Ek olarak aramıza; Derin Biricik, Dost Kayaoğlu ve Başar Coşkunoğlu gibi isimler katıldı. Güzel harmoni...

İnaniyorum ki yeni LEVEL Online, LEVEL'a çok şey katacak.

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni

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



"Hazır LEVEL Online'a start vermişken, kafanızdan neler geçiyor? Mesela "Kısır nasıl yapılır?" video-sunu kim çekmek ister?"



Fırat

@whiskeyinthejar

O iş Tuna'da



Cem

@cemsanci

Bu oyun videoları işi çok tehlikeli bir mesele. Sanırım, oyun yapımcıları kısa süre sonra oyunlarının oynanış videolarının yayılmasını yasaklayacaklar zira çok geniş bir kitle bazı oyunları sadece seyrederek oynamış kadar tatmin olabiliyor. Misal ben, uzun zamandır bekliyor olmama rağmen Dying Light'i alıp oynamaya cesaret edemedim. Dying Light'in yapımcısının o video yüzünden benden alacağı 100 lirayı kaybettığı çok açıkken, bu yapımcılar yakında oyun videolarına kafayı takmayacaklar mı?



Tuna

@apeiron

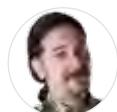
Kıris dijital mi olacak, gerçek mi, bu konu önemli. Eğer gerçekse biraz ipucu vereyim. Önce bulguru ayıksayıp, üç kere yıkamak şart. Ardından bu bulguru tencere koyup üzerine bulgurun hizasından çok değil, sadece biraz az olacak şekilde sıcak suyu koyuyoruz. Tencerenin kapağını kapatıktan sonra...



Ertekin

@ertekinbayindir

Bence Tuna'nın eline çok yakışır :) "LEVEL Kıṣır Günleri" konsepti de fena durmadı şimdi düşününce. Bu kafadan yola çıkarsak izdiava programlarına kadar yürütür, tehlikeli...



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Yani kıṣır kolay. Önemli olan uzay boşluğunu kimlerin hesapladıği. Ne bileyim vahşi yaşamda oyun oynamak gibi fantastik şeyler bekliyorum. Fakat yeni ekipten derginin nasıl piyasaya çıktığı ile alakalı dram dolu bir video bekliyorum.



Ayça

@aycazaman

Yemek videosu işine girişip Super Mario'lu bento tarifi vermek istiyorum. Bir de dünyanın en gereksiz oyunlarının videolarına mı girişsem?

LEVEL

#220 - Mayıs 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

KATKI DAŞI BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Enes Özdemir enes@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Sungü ertugrul@level.com.tr

İpek Atcan ipek@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Yekta Kurtçebi 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 Özkaşköç

Satış Direktörü: Orhan Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirimoğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

Dağıtım: Yusatay A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22

Yayın Tıpkıbel: Tıpkıbel, süreli, aylık

üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılmaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 400 30 00, 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.



SEN DE KATIL!

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>

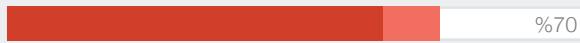
BU AY NE OYNADIK?



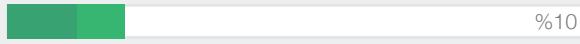
Ertekin Bayındır

Bolca Thief oynadım bu ay. Oyna oyna doyamadım hatta. Kalan zamanı da Watch Dogs aldı sağolsun. PSN belesi Never Alone da bitti, rahatız.

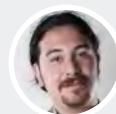
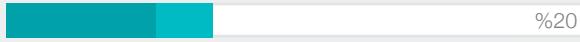
Thief



Never Alone



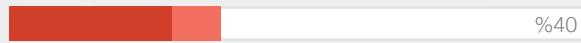
Watch Dogs



Ertuğrul Süngü

Aslında çok fazla isim yazabilirdim ama önce Pillars of Eternity, sonra da GTA V PC vervu beni! İkisinden de hala kurtulamadım!

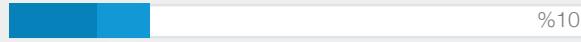
Pillars of Eternity



GTA V



Reign of Kings



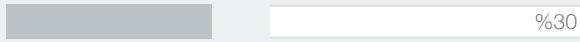
Kürşat Zaman

Far Cry 3'e geri dönmek keyifli olsa da yakın zamanda War Thunder'ın koltuğu sağlam gözükmüyor bende. Assetto Corsa da muhteşem sürüfizikleriyle kolları çalıştmak için birebir :/

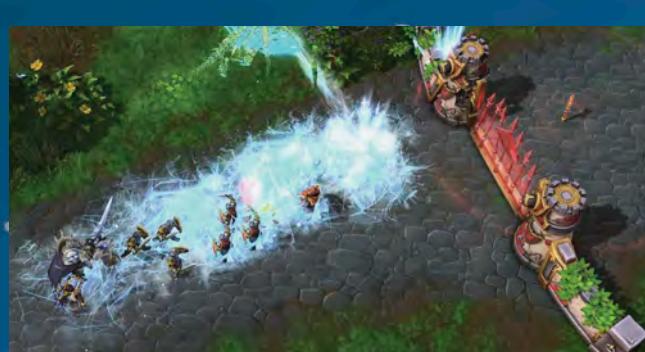
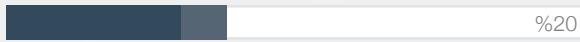
War Thunder



Assetto Corsa



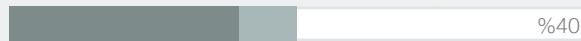
Far Cry 3



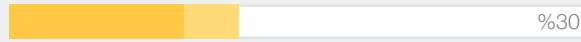
Tuna Şentuna

Dövüş oyunu denilince akan sular durur benim için ama Mortal Kombat X bu suları çok da durduramadı...

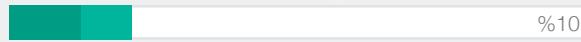
Heroes of the Storm



Mortal Kombat X



Hearthstone: Blackrock Mountain



MAYIS SAYISINI KAÇIRMAYIN!

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

CHIP

Hangi Windows? 7, 8 ya da 10

20.

MAYIS 2015 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINLARI ISSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 26 • 7.90 TL

Tabletinizi ne kadar verimli kullanabiliyorsunuz?

20 TEK TABLET İLE farklı görev

Yüzlerce iOS & Android uygulama arasından en iyileri sizler için seçtik!

Popüler sosyal ağlarda veri güvenliğini artırın

Google, Facebook & WhatsApp'taki saklı gizlilik ayarları

2 TEST 4TB ve üstü diskler
En yeni depolama devleri

Yeni tarayıcılar ne kadar iyi?

En iyi ücretsiz yedekleme araçları

Her türlü önemli belgenizi bedavaya yedekleyin

40 €'YA MINİK SÜPER PC
Windows 10 çalıştırabilecek Raspberry Pie 2 hakkında tüm bilmek istedikleriniz...

PC'NİZİ HIZLI KAPATIN
Yavaş kapanan PC'lerden bıktıysanız işte size daha hızlı ve güvenli kapatmanın yolları

TAM 11 SAYFA İPUCU
Windows, Office, Donanım, Fotoğraf, Mobil, Sosyal Ağ İçin onlarca pratik çözüm



#220



28

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 06 Ne Oynadık?
- 07 Promo - CS: Nexon Zombies
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 Haber

İLK BAKIŞ

- 28 Tom Clancy's Rainbow Six - Siege
- 30 Final Fantasy XV (Test)
- 31 Reign of Kings (Test)
- 32 Stranded Deep (Test)
- 33 Besiege (test)

34 Astronot**37 Mobil**

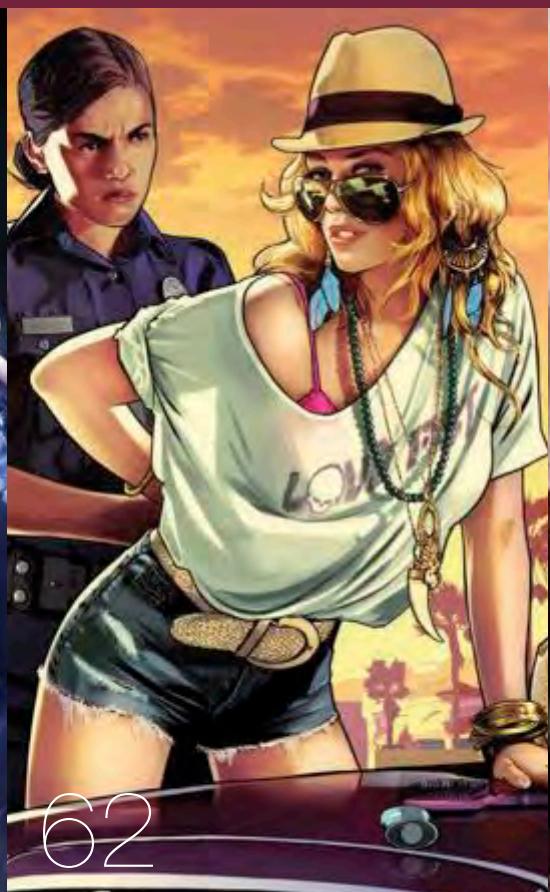
54

DOSYA KONUSU

- 41 Heroes of the Storm

50 Role Playing Günlükleri**İNCELEME**

- 54 Mortal Kombat X
- 62 Grand Theft Auto V
- 68 Pillars of Eternity
- 72 Woolfe: The Red Hood Diaries
- 74 Dark Souls II - Scholar of the First Sin
- 76 Discourse
- 77 StarDrive 2
- 78 theHunter: Primal
- 79 Hand of Fate
- 80 Hearthstone: Blackrock Mountain
- 81 Fire
- 82 Worlds of Magic
- 84 Stock Car Extreme
- 86 VoidExpanse
- 87 Game of Thrones Episode 3
- 88 Starpoint Gemini 2: Secrets of Aethera
- 89 Star Ruler 2
- 91 Screamride
- 92 Three Fourths Home
- 93 The Escapists
- 94 Ironcast



62



72

96 Anarşist

- 99 Donanım
- 106 Market
- 108 Kültür & Sanat
- 110 Kare

DVD



VIDEO

Assassin's Creed Chronicles: China
Attack on Titan: Humanity in Chains
Batman Arkham Knight
Deus Ex: Mankind Divided
Devil May Cry 4: Special Edition
Final Fantasy XIV
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster
Giana Sisters: Dream Runners
God of War 3 Remastered
Guitar Hero Live
Krinkle Krusher
LEGO Dimensions
Mortal Kombat X
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4
Project X Zone 2
Screencheat
Skyforge
Star Wars Battlefront
Sunset Overdrive: Dawn of the Rise of the Fallen
Machines
The Fall
The Witcher 3: Wild Hunt
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege



DEMO

Atom Universe
Izle
Once Bitten, Twice Dead
rFactor 2

EKSTRA

Grand Theft Auto V (Wallpaper Paketi)
Mortal Kombat X (Wallpaper Paketi)
Star Wars Battlefront (Wallpaper Paketi)
Tom Clancy's The Division



POSTAKUTUSU

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

TEOG STRESİ

Merhabalar LEVEL ahalisi. Nasılsınız? Umarım iyisinizdir çünkü ben TEOG stresi altındayım, stresi ancak bu dergiyi okuyarak atabiliyorum. Bu arada ilk kez size mail atıyorum, inşallah doğru yere atmışım. **TEOG nedir acaba? Türkiye'li bir şey kesin de, ne ki... Kulağa bir yerden de bir çeşit ekonomi kurumu gibi geliyor. Neyse umarım çabuk geçer. (internete bakmayan insan = Tuna Şentuna.)**

1. TEOG'dan sonra bir konsol alacağım ama ne olduğunu bilmiyorum. Evimde PS3 var. Sizce Xbox One mı alayım yoksa PS3'ü satıp 4 mü alayım?

PS4'ü bir şekilde almalısın da PS3'ü satman lazım mı, ona sen karar ver. Eğer hiç oynamıyorsan sat gitsin tabii...

2. Ne kadar grafikleri kötü olsa da ben

3. Bende şu an Samsung Galaxy Wonder var ve kasıyor. Bana göre bir telefon söyleyebilir misiniz?

Galaxy S6 Edge! Edge mantığını çok sevdim ben ama sanırım pahalı öneriler yapıyorum şu an.

4. Ben biraz okumayı sevmeyen insanım ama okuduğum sadece birkaç kitabı var. Bunlar da genelde Yunan mitolojisi kitabı. Bana göre böyle heyecanlı bir kitap söyleyebilir misiniz?

Okumayı sevmeden Yunan Mitolojisi mi okudun? Gayet iyi yapmışsin bence. Acaba daha fantastik bir şeyler mi okusun? Mesela Güz Alacakaranlığının Ejderhaları veya Kara Elf üçlemesi gibi? Sorularım bu kadardı. Yanıtlarınız sevinir, yayımlarınız sevinçten telefon rehberini ortadan ikiye bölerim!

FIFA 14, NBA 2k11, Max Payne 3, Motors-torm...) Ve işte sorularım.

Aha! TEOG'la ilgili bir ipucu. Demek TEOG bir sınav. Türkiye Ergenleri Organize & Gelişim. Nasıl salla-dım. Dayanamayacağım, internete bakıyorum.

Oha, Temel Eğitimden Orta-öğretim'e Geçiş'miš. 12 yıl düşünsem çıkmazdı. Fakat şimdi çok mesudum...

1. Hiç PS3'te Move oyunu oynadınız mı?

Önerir misiniz?

Oynamaz olur muyuz... Çok tavsiye edecek bir yanı yok, Kinect daha eğlenceli.

2. PS3 için hangi oyunları öneririsiniz? Aşırı bilim kurgu olmayan, hikayesi olan, F2P tarzi, online olabilen oyunları seviyorum.

Game of the Year Edition, çok satan oyunların belirli bir süre sonra, daha ucuza bir fiyattan satışa sunulmasına verilen ad. Bu oyunların içinde parayla satılan DLC'ler de bedava verilebiliyor

Mount & Blade: Warband ve Total War: Atilla'nın hayranıym. Bana göre bir oyun önerebilir misiniz?

İkisi hakkında da pek bir şey bilmemden ötürü oturduğum yerde kaldım. İkisinde de kılıçların olduğunu bilerek sana Shadow of Mordor'u önersem, çok mu saçma bir tavsiye vermiş olurum? (Öyle galiba...)

Telefon rehberine nasıl bir garezin var Vedat? Soyadından gelen bir coşkunluk mu acaba? Ortadan ikiye bölünmüş rehberin fotoğrafını bekliyoruz o zaman... Vedat COŞKUNYÜREK

PS3'E OYUN

LEVEL okumada daha çok yeniyim ama çok bağlandım. Ve bu Nisan sayısını da çıktıığı gün gidip aldım. Mayıs sayısı elime ulaşlığında TEOG sınavından çıkışım ve zamanımı oyunlarla geçiriyor olacağım. Bir PS3'üm var. (GTA 5, A&C Revelations,

Hem F2P, hem de hikayesi olan oyun... Bir de online! Sanırım böyle bir oyun yok Ulaş. Benim hatırlımda yok en azından... 3. Game of the Year Edition veya Remastered olunca oyunda ne değişiyor?

Game of the Year Edition, çok satan oyunların belirli bir süre sonra, daha ucuza bir fiyattan satışa sunulmasına verilen ad. Bu oyunların içinde parayla satılan DLC'ler de bedava verilebiliyor. Remastered ise önceki nesil bir konsola çıkışmış bir oyunun, şu anki nesle çıkması-na verilen bir ad da olabiliyor, PC'deki



BİR KÜÇÜK LEVEL'CI

Dergiyi 7'den 77'ye herkes okuyor diye düşünüyoruz artık. Mesela bakın, bu resimdeki arkadaşımızın adı Zeynep, elinde tuttuğu da geçtiğimiz ayki sayımız. Kendisi belki Evolve'da zorlanabilir ama oyunlarla arasındaki iyi olduğu da ortada. Ona oyun dolu günler diliyoruz. Bizi takip etmeye devam et Zeynep!

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



eski bir oyunun yenilenerek çıkartılmış olmasına da. Yani bil ki o eski oyunun artık daha güzel gözükecek!

4. Ne zamana kadar PS3'e oyular çıkmaya devam eder?

PS3'ün ömrü bitti, bitiyor. Bundan sonra PS3'te büyük oyuların hiçbirini göremeyeceksin.

5. The Last of Us veya Uncharted 3 düşündürüyorum. Sizce nasıl?

İkisi de gayet güzel. Hiç düşünmeden al gitsin.

6. Neden hiç PS içeriği falan hediye etmiyorsunuz? Dağıttığınız DVD'ler gibi...

PlayStation içeriği olarak demo desen verilemiyor, kod desen neyin kodunu vereceğiz... O iş zor anlayacağın Ulaş.

Bunu yayılmalarız o sayıyı alıp elimde dolaştıracağım gibi geliyor. Lütfen yaymayı. Sıradaki sayımı nasıl bekleyeceğim bilmiyorum; yayımlanacak mıymış merakıyla... Bu arada teşekkür ediyorum. Nisan sayısında Online Oyun Dergisi ekinden iki tane çıktı. (Öyle oyunları ne kadar sevmesem de...)

Fakat Ulaş sorularının hemen başında Online F2P oyunu önerisi isteyip sonra da "öyle oyuları sevmiyorum" diyorsun. Ben şimdi neye inanacağım? Çelişkiler içindeyim. Görüşmek üzere, tekrar bekleriz.

Ulaş ERDOĞAN

ORTACAĞ AŞIĞI

Selam Tuna Abi! Yeniden ben.

Facebook'tan sana soru soracağımı söylemiştim. Hayat nasıl gidiyor? Umarım iyi

gidiyor. Neyse sorulara geçelim. Sergen hoş geldin. İyi ki öňünden uyarı yapmışsun yoksa mektubunu asla yayımlamazdık... Atıyorum elbette. Facebook'tan söylemeden de mektup yollayabilirsiniz; ön görüşme yapmıyoruz bu köşede. (Hangi köşede yaptığımızı sorun...)

1. Mafia serisine ne oldu abi? Bir bilgin var mı?

Mafia 3 Aralık ayında konsollara ön sipariş için açılacaktı, sonra hiç bir şey duymadım ben. Bir aralar oyunu yapan stüdyo kapandı diye söylentiler vardı. Ne oldu ona ya? İkinci oyunu bu kadar heyecanlı bitirip, yeni oyun çıkarmamak ayıp olmuyor mu yahu?

Valla Mafia 3'ü sen söylemesen ben de unutmuştum.

Gerçekten ne oldu ona? Bir şeyle yumurtlayacak olsalar zaten büyük ihtimalle Game Informer'in kapağında görürüz kendisini. (Ajan gibiler!)

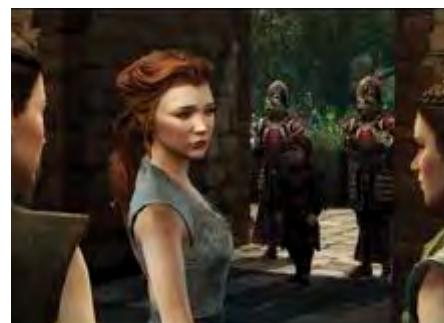
2. Ne zaman hatırlıyorum ama biri Metro 2033'ün kitabı serisi hakkında bir şey söylemişti. Ben de seriyi okuyan biri olarak, seni aydınlatmak istedim. Metro 2033 ve Metro 2034 adında iki kitabı var. Metro 2033, oyunun aynısını anlatıyor. Metro 2034 ise oyun olacak bir senaryoya sahip değil. Bu yüzden serinin yazarı Dimitri, Metro: Last Light'i anlatan Metro 2035 adında bir kitap çıkaracak. Seriyi okumanı öneririm. Ben beğendim gerçekten.

Metro serisine bir türlü giremedim ben. Oyunları oynadıktan sonra da hevesim kaçtı, başka şeylere yöneldim. Oyunları iyice unuttuktan sonra deneyebilirim ama. Hatta denemeliyim! (Gaza geldim durduğum yerde.)

3. Skyrim'i bunca zaman oynamadığım için aptallık yaptığımı fark ettim geçenlerde. Skyrim'in Legendary Edition isimli sürümüne sahibim. Oyun gerçekten çok güzelmiş. Oynarken aynı zamanda yaşıyorum. Oyun içinde rol oyunu yapıyorum. Fast travel kullanmak yerine, haritayı geziyorum falan... Eksikleri yok mu? Var tabii ama eksiklerini arka plana atmayı başarmışlar bence.

PS3'ün ömrü bitti, bitiyor. Bundan sonra PS3'te büyük oyuların hiçbirini göremeyeceksin

Skyrim enteresan bir şekilde eskimiyor. Hele ki modlarla grafiklerini de üste çekmeyi başarısız iyice güzel bir oyun oluyor. Alan mutlu, almayan bin pişman.



4. Viking metal dinler misin abi? Ben çok seviyorum. Amon Amarth'ı bilirsın herhalde. Bilmiyorsan bakmanı öneririm. Ensiferum'a da göz atarsın.

Viking ve daha da geneli, folk metalı bir seviyorum, bir "tamam yeter" diyorum. Amon Amarth'ı sevemedim mesela. Ensiferum'u da dinlemedim.

Scythia öneriyim ben de sana madem...

5. Kendimi bundan sonra "Her şeyi geç keşfeden insan." ilan ediyorum. Game of Thrones'a da yeni başladım. Çok şey kaçırmışım, çok... Hep okul hayatı yüzünden bunlar. Sen izliyor musun abi? Büyük ihtimalle izliyorsundur. Serisini de okuyacağım onun.

Game of Thrones'u ben de ilk sezonun sonlarında yakaladım ve izlemediğime

o dönemde çok pişman olmuşum, tüm GoT muhabbetlerinden uzak kalmıştım.

Tam şu an da dizinin dört bölümü birden internete sızdı. Fakat hiçbir HD kalitesinde değil. HD olmayan diziyeye hayır! (İmza, kalite düşkünü...)

Soru e-postası olmadı. Zaten sohbet etmek için atmışım bu mesajı da. Umarım yayınlarsın ve LEVEL koleksiyonumda en güzel yerlerden birine sahip olur bu sayı. Kendinize çok iyi bakın. Sonra görüşmek üzere!

Muhabbet e-postalarını da çok seviyoruz dergi genelinde. Hatta eminim aranızda aklında soru olmadığı için buraya bir şeyler yollamayan bir ton arkadaş vardır. Onları da buraya, muhabbet davet ediyoruz.

Sergen TATLI

3 KARDEŞ

Cevapların Komutanı Tuna Abi, nasilsın? Birkaç sorum olacaktı. Nisan ayında inşallah paylaşırınsız; doğum günüm o ayda da. Her neyse sorulara geceyim...

Nisan olmadı, mektubun Mayıs'a kaldı. Problem olur mu? Olur diyorsan sesli bir şekilde bağır, ekiplerimiz evine gelip dergiyi elinden alıversin. Sen mutlu, biz mutlu...

1. Abim büyük bir Battlefield serisi hayranı ve ona doğum dününde BF4 mü, yoksa BF: Hardline mi alsam? (PS4 için.)

Bence en yenisini al. O da BF: Hardline oluyor. Ve ben de ilk defa aşırı popüler bir oyunu oynamayarak hayatmda bir ilke imza atıyorum. Bakalım Hardline'i

oynamamaya ne kadar süre dayanabileceğim...

2. Abi bir yarış oyunu bakıyorum ama bir türlü bulamıyorum; hangisini önerirsiniz?

Hangi sistem için olduğunu da söyleseydin keşke... PS4'te hala adam gibi bir yarış oyunu yok. The Crew patladı, DriveClub desen de eh... Yine en iyisi Need for Speed. Xbox One'da Forza'lar var ama Xbox One'in var mı acaba...

3. Tuna Abi ben PC'ye Far Cry 4 diyorum, kardeşim Dying Light diyor. Sence hangisi?

Bence PC. Niye PC'ye başka adlar takmaya çalıştığını anlamadım... (Bence de Dying Light.)

Abi inşallah cevaplarsınız. Bir de yayımların havalara uçarım. Görüşmek üzere...

Cevaplardık, yayıldık, evine kadar da gönder- Göndereceğiz; o günler de gelecek.

Kerem Can BAYRAMOĞLU

KONSOL ÖNERİSİ

Merhaba Tuna abi. Size ilk defa yazıyorum. Size 3 sorum var.

Üç soruna üç tane de cevap verelim madem Orhun. Geç bakalım...

1. Ben okullar kapanlığında yeni bir konsol alacağım. PS3 var fakat yeni bir konsol istiyorum. PS4 mü Xbox One mı? Nedenleriyle birlikte açıklar misin?

Elbette PS4. Sony bu defa her anlamda yarıya önde başladı ve şahane bir oyun konsolu ortaya çıkarttı. Hiçbir problemi yok, Türkiye'de desteği şahane. Direkt PS4 alıyzsun, haydi durma.

2. Alacağım konsolu Mersin'den alıp oyunları yurt dışından almak istiyorum. Bir sorun olur mu?

Konsol Mersin'den, oyunlar Almanya'dan. (Misal yani.) Euro ve Sterlin'in saçma yükselişinden sonra oyunları yurt dışından almanın da çok anlamlı kalmadı bana sorarsan. Neredeyse Türkiye'deki aynı fiyat geliyorlar. Bu karşılaşmayı yap, ona göre yurt dışından almayı dene.

3. Önerdiğiniz konsola güzel oyunlar önerir misin?

Hemen Market bölümüne işinlənirsin; cevaplar orada.

Eğer cevaplarsan çok sevinirim.

Ne demek, görevimiz. Yine bekleriz... (Şiir şeklinde.)

Orhun SERİN

OKULUN SONU

Merhaba LEVEL ailesi. Derginizi geçen yılın Haziran ayından beri takip ediyorum. As-

ında bayiye başka bir oyun dergisi almak için gitmiştim ama LEVEL'i almıştim, iyi ki de almışım. Okul sonunda bir PS4 sahibi olacağım için sorularım PS4 üzerinden olacak. İyi cevaplar...

Hangi oyun dergisini almaya gitmişin? Game Informer mi mesela? (Taktım bu ay o dergiye.) Neyse bizi tercih etmen çok şahane olmuş; bak hemen mektubunu da yayımladık. (İyi niyetli bir dergiyiz.)

1. Tuna Abi DualShock4'de bir kulaklık girişi var. Oraya sadece Sony'nin verdiği kulaklık mı takılıyor? Benim bir Beats kulaklığım var; o da uyumlu mudur?

Beats kulaklığın olduğunu belli etmek üzere hava attığın gözümüzden kaçmadı. Bu bir; ikincisi Beats kulaklığını kullanabiliyorsun. Haydi iyisin gene...

2. Tuna abi sence PSN Plus'ı Türkiye'den mi almalıyım? Diğer ülkelerde daha ucuz satılıyor da...

En ucuz nereden buluyorsan oradan al. Ama gidip de Amerikan kodu falan alma yanlışılıkla. Biz Europe olarak geçiyoruz. (Ben de ruh hastası gibi İngiltere! Zamanında PSN Türkiye olmadığı için hesabı İngiltere'den açtım, orada kaldı.)

3. Abi PS4 beklemeye modundayken PSN Store'dan oyun indirebiliyor muyum? İndirebiliyorsun, çok da güzel oluyor. Geceden koy indirmeye, sabaha direkt oyna.

4. Tuna Abi bütçem çok fazla değil ve bazı oyunlarla ilgili tereddütlerim var. Sence Wolfenstein ve AC Unity alınmaya değer mi?

AC Unity hiç değmez de Wolfenstein bence alınır. Çok güzel oyundu, üstelik kendi başına çalışan bir ek paketi de geliyor.

5. Abi No Man's Sky'i çok merak ediyorum; oyunda da geri kalmak istemiyorum. Sizce çıkar çıkmaz almalı mıyım? Yoksa sizin incelemenizi mi beklemeliyim?

Tüm açıklanan bilgilere dayanarak oyunun kötü olmayacağı kanaatindeyim; kaldırı ki çıktıığı gibi bizim incelemeyi de görebileceğin bir mecrada hizmette olacak. Çok fena spoiler verdim bak!

6. Abi ben Assassin's Creed romanlarını büyük bir hevesle almışım ama bir günde 200 sayfa okuyup bırakıtmış. Öyle bir durum olmayacağına düşündüğün, bana önerebileceğin roman var mı? Ağırlıklı olarak bilim-kurgu. (12 yaşındayım.)

200 sayfa boyunca kitap ıllerlememi mi, gözlerin mi bozuldu yarı yolda, ne oldu? O kısmını da açıklasaymışsun... Sana bilim-kurgu olarak Ender'in Oyununu önerebilirim. Dune önermem isterim ama biraz ağır gelebilir. Jonh Scalzi'nin Kırmızı Üniformallıları'na bir bak istersem. Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim, ya-



yımlarsınız havalara uçamam çünkü öyle bir yeteneğim yok.

Uçsan zaten bu posta da çok umurunda olmazdı bence. (Dergiyi alıp uçarmışsun!)

Doruk AYTAR

KARMAŞIK BİRKAÇ SORU

Merhabalar Tuna Abi... (Maalesef Şefik Abi gitmiş. 219. sayınızda "POSTA" kısmında gördüm.) Nasilsınız? İyisizin inşallah. Benim size başlıkta da yazdığını gibi birbirinden alakasız birkaç sorum olacak. İsterseniz hemen başlayayım. (Siz 219. sayıda uzatmamızı söylemişsiniz ama ne yapayım, aklıma pek bir şey gelmiyor.) **İyi ol. Şefik gitti, yolu açık oldu gibi. Keyfi yerinde. Gel sorularına bakalım biz de...**

1. İlk sorum şu şekilde: Ben bir bilgisayar aldım yeni ve dizüstü. Sizce yanlış mı yapmışım? Fiyatı 3299 TL... Aynı fiyatta daha performanslı ve üstün bir bilgisayar toplatabilir miydim? (Markası Lenovo Y50-70. Bakarsınız özelliklerine, biraz çok uzun da.)

Maşallah iyi fiyatmış. Bilgisayarın hiç de fena değil ama, üzülecek bir durum yok. Ha, o paraya bir desktop bilgisayar da yapabilirdin ama şimdi istedigin yere taşıyabileceğin bir oyun bilgisayarın var, mis gibi olmuş.

2. Abi bir diğer sorum da yine biraz donanıma kaçıyor... Acaba bana PC mi önerirsiniz veya Xbox One ya da PS4 mü? Ve (Soru içinde soru olacak.) orijinal oyun ile internetten "Torrent" ile indirilen oyun arasında nasıl bir fark vardır?

O dizüstü bilgisayarın üstüne bence bir de PS4 iyi gider. Torrent ile indirilen oyuna da korsan oyun denir, yasal değildir, BSA evini basar, o Lenovo'yu alip giderler, görürsun! (Korkuttum mu acaba yeterince?) Korsan oyunların söyle sıkıntıları var; online oynayamıyorsun,

ile olur yani... Ve birkaç program söyler misin?

Oyun yapmak dediğin iş öyle bir tane programla olmuyor maalesef. Fakat en azından bir oyunu ben oluştururdum demek için Windows 8 ve sonrasında destekleyen Project Spark'a bakabilirsın.

4. Bu ilk üç sorum biraz aslında birbiri ile bağlı ama bu apayı... Küçükken derslerin nasıldı ve şimdiki mesleğim nedir?

Derslerim maşallah hep 5 Pekiyi idi.

Sonra ortaokula geçtim, İyi'ye düştüler. Lise'de baya sefildim. Üniversite'de de gezmekten dersleri heften boşladım. Ne şahane örneğim değil mi... Yani hiçbir zaman çok kötü olmadı derslerim, hatta bazı derslerim de herkesten iyidi.

Şimdiki mesleğim de mimarlık ve Posta cevaplayan Tuna Abi.

5. Bu sorumda biraz çok konumuza dönelim; 30 FPS ile 60 FPS arasındaki birkaç belirgin özelliği söyley misiniz ve bir oyunun optimizasyon sorunu olduğunu nasıl anılarım? Optimizasyon sorunu oyunlarda FPS düşüşü olur mu acaba?

30 ve 60 FPS arasındaki en belirgin fark arada tam 30 FPS olması. Yani iki katı da diyebiliriz. (Nasıl esprî? Kötü evet.) Oyunlar 60 FPS desteğiyle gelince çok akıcı bir görsellik hakim oluyor, tek fark da bu. Optimizasyon sorunu oyunda da FPS düşüklüğü de oluyor, kaplamalarda da problemler oluyor, efektlerde sorunlar da ortaya çıkabiliyor...

6. Bu da son sorum olacak: Tom Clancy's: The Division'dan beklenilerin nelerdir? Ben sabırsızlıkla bekliyorum... Çok net bir beklenirim yok kendisinden.

Derslerim maşallah hep 5 Pekiyi idi. Sonra ortaokula geçtim, İyi'ye düştüler. Lise'de baya sefildim. Üniversite'de de gezmekten dersleri heften boşladım. Ne şahane örneğim değil mi... Yani hiçbir zaman çok kötü olmadı derslerim, hatta bazı derslerim de herkesten iyidi

güncelleme çıkışınca indiremiyorsun, öyle tek başına oturup oynarsın -ki bir de o oyunu çalıştıracağım derken bin takla atıyorsun. Yaşasın orijinal oyun! Hem Steam'de her bir oyunu sürekli indirim geliyor bak.

3. Bana nasıl oyun yapabileceğimi öğretebilecek birini nereden ve nasıl bulabilirim acaba? Internet üzerinden de "YouTube"

Henüz tam olarak oyunda ne yapacağımızı anlamış değilim. Hele bir beta'sı, bir şeyi çıksın da o zaman bakarız.

Sorularımı cevap verip derginizin 200. sayısında yayımlarsınız herhalde ben yıldızlara giden ilk kişi olurum.. (Selfie çekmeyi de unutmam.) Hoşça kalın!

Selfie'yi bekliyoruz bak! Yollamazsan bozuşuruz. Görüşmek üzere Emirhan.

Emirhan GÜNEY

İNTİKAM EVİ VURDU

Selam Burcu Abla. Vallahi geçen sayıda günahını almışız valla very sorry Tuna Abi. N'aber? Şefik Abi'me ne ettiniz, ne eylediniz? Neyse deyip yazmaya devam edeyim.

Burcu Abla mı? İyice karıştı buradaki ortam... Şimdi ben mi sorulara cevap vereyim yoksa Burcu Hanım mı cevaplaşın? (Hanım.)

1. Gecen ay YGS'ye çalışmıyorum demiştim, sen de bayağı bir söylemişmişin. 200 puan aldım, kafam rahat. YGS 3-4 bölgümlerini kazandım, bir tebrik alayım.

YGS'ye çalışmaya söyleniriz! Hoş değil çalışmamak! Bak 200 puanı kapmışsin işte. (Kesin gizli gizli çalışın.) Tebrik ediyor, devamını diliyoruz.

2. Bugün fark ettim, elimde 24'üncü sayı, eve geldim. 2 sene olmuş size katılılı. Aynı hızda devam edelim de Şefik Abi'ye ne oldu ya?

24. sayını gevzmeye mi çıkarttin? Sana bir köpek mi alsak Berke? Şefik Abi'n YouTube fenomeni oldu. İnanmıyorsan git bak.

3. This War of Mine'i duydun mu? Bayağı sağlam bir oyundu zira kendileri... Steam'de duruyor mu hala?

Duymaz olur muyuz. Steam'de duruyor, bence alabilirsin. (Aldın da beni mi sınıyorsun yoksa?)

4. Dergiye böyle deneme amaçlı konuk yazar falan alıyor musunuz? Varsa öyle bir şey yazmak istiyorum. Özellikle de mobil platformla alaklı. Yoksa da alın bir aylığına, deneyin...

Deneme yazılarını kabul ediyoruz elbette. Mesela Kürsat'a yollayabilirsin kursat@

Game of Thrones'u ben de ilk sezonun sonrasında yakaladım ve izlemediğime o dönemde çok pişman oldum

level.com.tr adresinden. Aşırı beğenirsek konuk yazar olarak alırız, birlikte eğleniriz. Haydi bana eyvallah. Gidip F&F 7'yi izleyeceğim, iyi günler...

FF7 benim zamanımda Final Fantasy 7 anlamına geliyordu, şimdi oldu Fast & Furious 7. Fakat güzel film olmuş, Kültür & Sanat bölümünde yorumlarımı bulabilirsin. Berke UÇKUN

TAKVİM MAYIS

5 Mayıs

Wolfenstein: The Old Blood
(PC PS4 XONE)



15 Mayıs

Code Name: S.T.E.A.M (3DS)
Final Fantasy X HD Remaster (PS4)
Final Fantasy X-2 HD Remaster (PS4)



19 Mayıs

The Witcher 3: Wild Hunt (PC PS4 XONE)
Farming Simulator 15 (PS4 PS3 XONE X360)



21 Mayıs

Interloper (PC MAC)



26 Mayıs

Magicka 2 (PC PS4)
Cult County (PC PS4 PS3 PSVITA XONE WIIU MAC)

Diğer

1 Mayıs
Reverse Side (PC)

12 Mayıs
Windward (PC MAC)

21 Mayıs
Interloper (PC MAC)

8 Mayıs
Project CARS (PC PS4 XONE)

20 Mayıs
Bladestorm Nightmare (PC)
Neon Struct (PC)

FİT&SAĞLIKLI&GÜÇLÜ ERKEKLERİN YOL GÖSTERİCİSİ

FIT MEN

HEDİYENİZ
FITNESS KARTLARI

Sayı: 2015/02 Fiyatı: 8,00 TL

DAHA GÜCLÜ KOLLAR İÇİN

8 HAREKET

AÇIK HAVA EGZERSİZLERİ İLE FORMA GİRİN

YÜZ ESTETİĞİNDE YENİ TRENDLER

7 GÜNLÜK KOLAY LİSTE GÖBEĞE VEDA DİYETİ

ERKEK İŞİ CİLT BAKIMI NASIL OLMALI?

KİMSEYE SORAMADIĞINIZ CİNSEL SORUNLARA UZMAN YANITLARI

BAĞIMLILIKLARINIZDAN KURTULUN

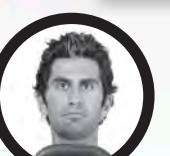
FİT MEN DANİŞMANLARI



MUSTAFA
SAVAŞAN



BARIŞ
ÇUNGUROĞLU



ERCAN
ÇİMENAY



SERKAN
YİMSEL



MURAT
MAOSAI



MURAT
BÜR

HEDİYE

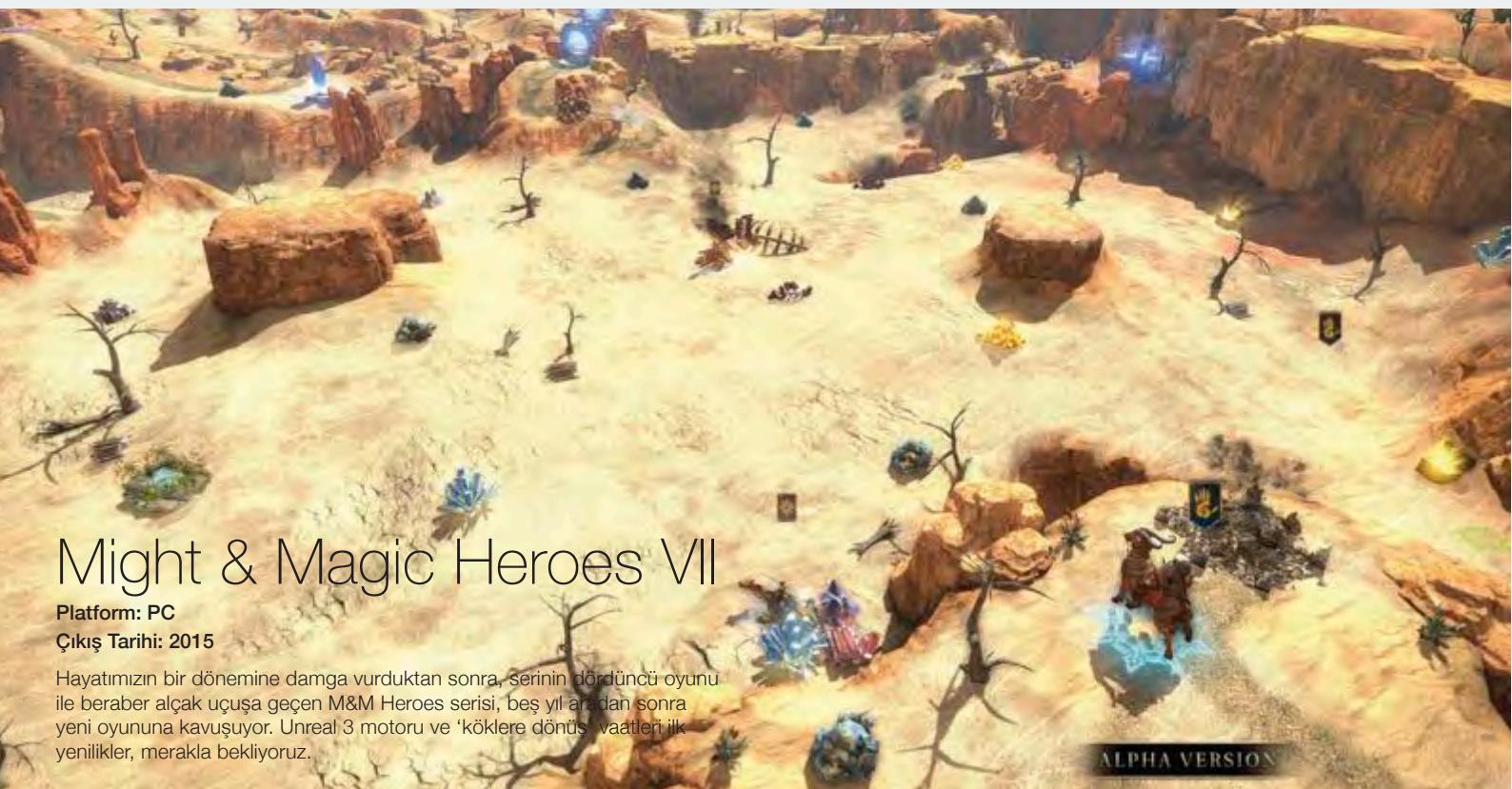
DAHA GÜCLÜ
KASLAR İÇİN
51 FITNESS KARTI



FİNESS KARTI

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Might & Magic Heroes VII

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 2015

Hayatımızın bir dönemine damga vurduktan sonra, serinin dördüncü oyunu ile beraber alçak uçuşa geçen M&M Heroes serisi, beş yıl aradan sonra yeni oyununa kavuşuyor. Unreal 3 motoru ve 'köklere dönüs' vaatleri ilk yenilikler, merakla bekliyoruz.

ALPHA VERSION

Armored Warfare

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Yaz 2015 (Beta)

En sevdiğimiz oyun yapımcılarından Obsidian şimdije kadar pek fazla bulaşmadığı online diyaloglara yelken açıyor nihayet. Armored Warfare yaz aylarında kapalı beta sürecine girmesi beklenen, modern tank savaşlarını konu alan bir oyun. Eh, mekaniği özgün olmasa da oldukça iyi gözüküyor.



Star Wars: Battlefront

Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 17 Kasım 2015

Lucas Arts'ın oyunun ilk detaylarını açıkladığı günlerde yeni Star Wars filmi de büyüleyici trailer'i ile boy gösteriyordu. Oyunun on sene önce aynı isimle bilgisayarlarımıza düşen ve biraz eğlendirdip unutulan selefinden çok daha fazla umut verdigini söylemek gerek.



Carmageddon: Reincarnation

Platform: PC, PS4, XONE, Mac, Linux

Çıkış Tarihi: 21 Mayıs 2015

Minecraft'in dahi sansüre uğradığı ülkemizde, otoritelerin her türlü şiddet kurallarını alt üst eden bu oyuna bakışı nasıl olacak, elbette merak konusu. Bizim nesil, bu oyunun atası ilk çıktığında önüne gelen her canlıyı ezip yine de 'normal' kalabilmeyi başarmıştı arkadaşlar, sıra sizde.



İnsanlığın yeni düzeni

Deus Ex: Mankind Divided karanlık bir geleceği gözler önüne seriyor

2000 yılında piyasaya çıktıığında, Deus Ex bilim-kurgu, cyberpunk fanatikleri tarafından büyük bir coşkuyla karşılanmış, FPS'lerin “önüne geleni öldür” mantığını aşamayanlara da ilaç gibi gelmişti. Oyun siz o kadar özgür bırakıyordu ki bir bölgeli aşmak için istediğiniz yolu seçebiliyordunuz. Buna, sürekli gelişmekte olan karakteriniz de eklenince oyun uzunca süre unutulmamıştı, etkileri yıllar geçse de sürdürdü ve hatta bazı oyuncular Deus Ex'i taklit etmeye bile denedi.

2011 yılında, beklenmedik bir yerden Deus Ex: Human Revolution fırladı. Şahsen büyük bir heyecanla üstüne atlamıştım ama yeterince tatmin olmamıştım. İlk Deus Ex'in o özgürlüğü burada yer almıyordu ve önceden ayarlanmış boss dövüşleri de oyuna saçma bir arcade hava veriyordu. Grafiksel olarak da çok tatmin etmeyen Human Revolution'in ardından, Eidos Deus Ex Universe'ten bahseder oldu, bir-birini tamamlayan kitaplar, çizgi-romanlar, mobil oyunlardan bahsetti; bu konuda da elle tutulur bir gelişme olmadı.

2015'e geldiğimizdeyse yine bir Game Informer kapağıyla Mankind Divided'in hazırlık aşamasında olduğunu öğrendik. İşin güzel tarafıysa yapımcıların önceki hatalarından ders çıkartıklarını söylemeleri ve oyunu oyuncuların yorumlarıyla şekillendirdiği oldu. Gelin detaylara birlikte göz atalım...

Gelecek

Yıl 2029. Human Revolution'in sonunda olan olaylardan iki yıl sonrası konu ediliyor. Illuminati örgütünün Augment Incident adındaki olaya yol açıp, vücutlarında çeşitli sibernetik parçalar bulunan insanların istemsiz davranışları sergileyip suç işlemesine yol açmasının etkileri henüz atlatılmamışken dünya farklı bir düzene geçiyor. Artık modifiye edilmiş insanlar birer terörist olarak görülmekte ve aynı X-Men'deki mutantkarlığı ve mutant yasaları gibi, burada da vücudunda yabancı parça taşıyanlar toplumdan dışlanma noktasına gelmiş durumda.

Human Revolution'in da kahramanı olan

Adam Jensen, bir önceki oyunda Sarif için çalışmaktadır ama Aug Inc.'den sonra Sarif ortadan kalktığı için Adam da Task Force 29 adında bir grubu katılmış. Task Force 29 kısa bir çeşit polis örgütü veya özel tim de diyebiliriz. Amaçları terörist saldırılara –özellikle modifiye insanların işlediği suçlara- anında etki edebilmek. Task Force 29'un tek modifiye üyesi de Adam Jensen. Sahip olduğu güçler Task Force 29'a elbette büyük bir fayda sağlıyor ve o yüzden de onun modifiye olup olmadığı sorgulanıyor.

Bu grubun karşı tarafındaysa iki tane örgüt bulunmaktadır. The Augmented Rights Coalition aslında insan modifikasyonları iyiden iyiye yayılmaya başladığında, insanların bu parçalarla yaşamlarına odaklanabilmelerini, geçiş süreçlerini kolay atlatabilmelerini sağlayan bir hayatı örttüdü. Aug Inc.'den sonrasında bir terörist örgüt olarak anılma noktasına geldiler, zira dünyayı kaplayan kaos sırasında, ARC'in bazı üyeleri de başlarına buyruk hareketler sergileyerek, suç işleyerek grubun asıl amacının kötü



lanse edilmesine neden oldular. Mankind Divided'da ARC her ne kadar "büyük, kötü güç" klasmanında olmasa da daha ilk bölgümden Adam Jensen'in ARC'ın karşısındaki adamla bir işi oluyor. Oyunun devamında sürekli ARC mi mercekte olacak, bunu henüz bilmiyoruz fakat ARC sahne olsa bile bu sahneyi onunla paylaşacak olan bir grup daha var ve o da Illuminati'den başkası değil. Daha önce resmedilen şekilde, Illuminati yeni oyunda "her şeyin arkasındaki gizemli güç" olarak bilinmeyecek. Ha, rolü farklı değil ama Illuminati çok daha ortada bir örgüt olacak; neyi, kimin yönettini bulmak için büyük araştırmalar yapmamıza gerek kalmayacak. Illuminati'nın genel olay örgüsündeki rolü de en az ARC kadar belirsiz ama ARC'tan iyi adam çıkışa bile Illuminati'den çıkmayaacağını tahmin ediyoruz.

Kim var orada?!

Oynanıştaki değişiklikler hakkında pek fazla yorum yapmayan Eidos, önemli bir bilgi verecek gönüllere su serpti. Bu da oyunu baştan aşağı gizlenerek oynayabilecek olmamız.

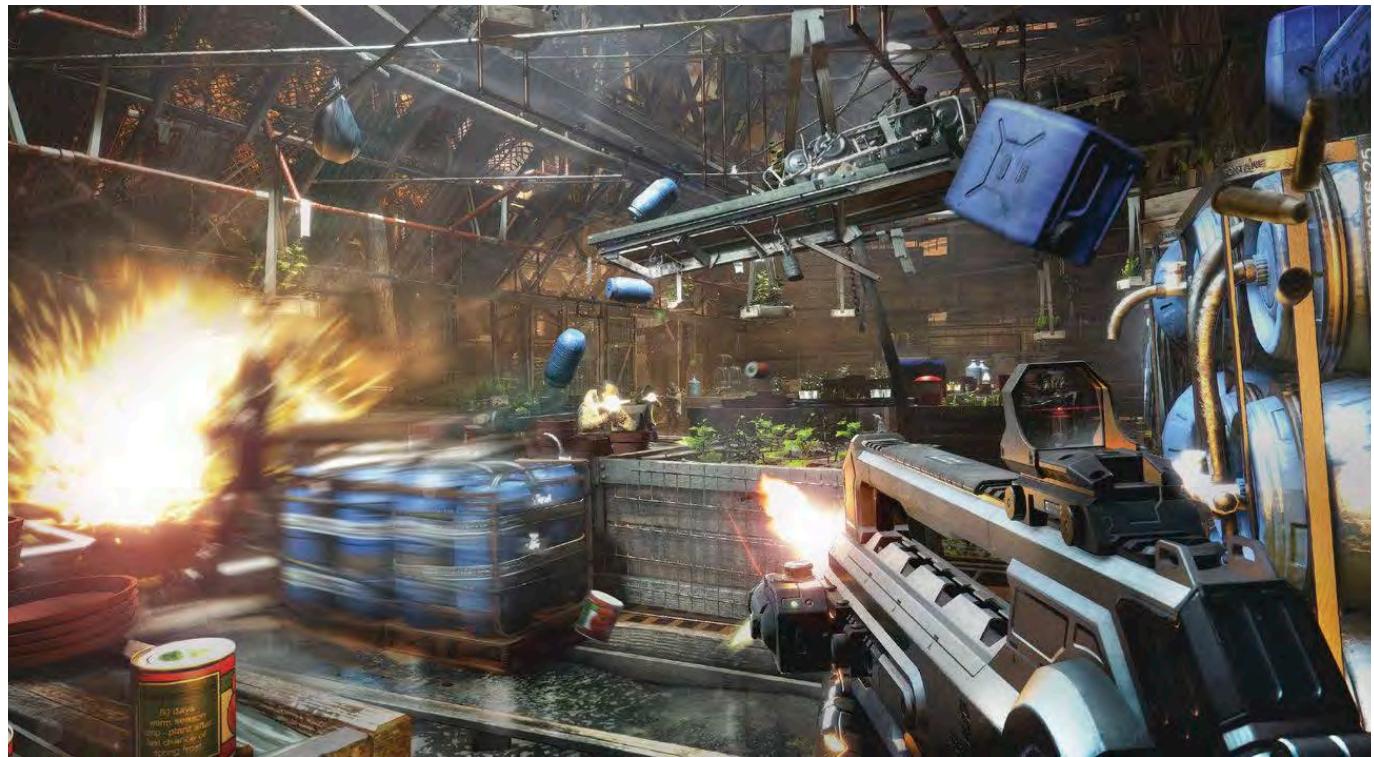
Eğer hiç fark edilmek istemiyor, herkesi gizli öldürmek, her işi gizlice halletmek istiyorsanız, bunu rahatlıkla yapabileceksiniz. Üstelik boss savaşlarında bile gizliliğinizden feragat etmek zorunda değilsiniz –ki bu gerçekten muhteşem bir gelişme.

Adam Jensen sürekli gizlenebilme yeteneğinin yanında vücudundan birkaç farklı manipülasyon da yapmış gibi gözükyor. Bunlardan bir tanesi, etrafında neredeyse yok edilemez olan bir kalkan oluşturmak. Yoğun ateş altındayken bu kalkanın çok yardımını göreceğimiz söyleniyor. Kahramanımız bunun yanında birçok teknolojik cihazı uzaktan hack etme yeteneğine kavuşacak ve oyuncun fragsında da görebileceğiniz, bir tür enerji atışı yapabilecek. Umuyorum ki tüm geliştirmeler bu, var olan özellikler etrafında dönmez ve karakterimizi istediğimiz gibi geliştirebiliriz. Gayet iyi şekillenmekte olduğu gözüken Mankind Divided'in PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanmakta olduğu açıklandı lakin çıkış tarihi konusunda bir bilgi verilmedi. Bu yıl yetişmesi güç gözükse de bence oyunu gelecek yıl piyasada görebiliriz. ■



Benim silahım!

Görsel detayların bir hayli geliştirildiği her noktada belli olan oyunda, silahlarımız da bu detaydan nasibini almış gibi duruyor. İşin güzel tarafı da silahların sadece kozmetik detaylarla süslü olması değil, bu detayların oynanışa etki etmesi. Görselde de görebileceğiniz üzere oyunda silahlarımı dilediğimiz gibi kişiselleştirebilecek ve birçok parçasını, farklı alternatiflerle değiştirebileceğiz. Ağır zırhlı bir düşman mı gördünüz? Mermileri zırh parçalayıcı olanlarla değiştirin. Tetikçilik mi yapmak istiyorsunuz? Dürbününüzü, zum oranı yüksek bir tanesiyle değiştirin... Parçalar nasıl bulacağınız, satın alıp alamayacağımız belirsiz olsa da bu tip bir kişiselleştirme oyuna iyi bir hava getirecektir.





Sahne sırası sizde

Yeni müzik oyunu fenomeni, **Guitar Hero Live** karşınızda!

The Black Keys, Fall Out Boy, My Chemical Romance, Gary Clark, Jr., Green Day, Ed Sheeran, The War on Drugs, The Killers, Skrillex, The Rolling Stones, The Lumineers, Pierce the Veil, Blitz Kids ve fazlası... Hepsi bu senenin sonunda piyasaya çıkacak olan yeni Guitar Hero oyununda, hepsi yıllarca aramızda olması beklenen Guitar Hero Live'in konuğu.

Harmonix'in Rock Band 4 çıkışının ardından Activision da DJ Hero'nun yapımcısı FreeStyle Games ile yaptığı anlaşmanın meyvesini su yüzüne çıkarttı ve Guitar Hero Live'ı geçtiğimiz ay tanıttı. LEVEL DVD'sinde de tanıtımına ulaşabileceğiniz oyunda köklü değişimler var; öyle ki Rock Band 4'ün biraz geride kalmasına bile neden olmuş olabilir.

Öncelikle şunu bilmelisiniz ki Guitar Hero Live'da artık bir grup olarak var olmuyorsunuz. Daha doğrusu gitar dışında oyunda başka bir ensürüman yok. Gitar lead veya bass gitar olarak kullanabileceğimizi düşünüyoruz ama ondan ötesine, vokallere bile yer verilmemiş. (Bence

vocal desteği ilerde sunulmalı.)

Elinde çeşit çeşit Guitar Hero gitar tutanlara da bir kötü haberimiz var ve o da şu ki artık Guitar Hero'nun yeni bir gitarı var; eski gitarlara destek yok. Bunun en büyük nedeni de gitarnın baştan aşağı yenilenmiş olması. Eskiden gitar telleri beş farklı renkteki tuşlarla sadeleştirilmişken şimdi toplamda altı tane tuşa dağılmış durumda. Bu tuşların üçü alta, üçü üstte duruyor ve alt kısım beyaz renkler, üst kısım da siyah renkler olarak adlandırılıyor. Oynanışta önceki GH oyunlarından bir fark yok; yine notalar ekranдан akyor ama beş sıra yerine sadece üç sıra bulunmakta. Eğer beyaz renk nota gelirse, ilgili yerdeki beyaz tuşa basıyor, siyahsa siyahı tuşluyoruz. İleride renkler birbirine karışıyor ve beyazlı-siyahlı notalar akmaya başlıyor işler ciddileşiyor.

Yapımcılardan gelen açıklamaya göre artık oyuna başlamak çok daha kolay ama uzmanlaşmak, önceki oyunlara göre daha zor. Bakalım parmaklarımız nasıl altı-üstlü sıraya alısanacak...

Farklı farklı modlar ve online oyun karşılaşmaları

yerine sadece iki tane farklı modla gelen oyunda Live ve GHTV adında iki bölüm bulunacak. Live kısmında geleneksel bir mücadele verecek, GHTV'deyse kanallara ulaşıp o an kanalda ne müzik çalyorsa ona eşlik etmeye çalışacağız. Eğer kanalın akışını beğenmezsek, aynı TV kanalında olduğu gibi başka bir kanala da rahatlıkla geçebiliceğiz.

Önceki oyunların grafik modellemeleri yerine de artık gerçek video çekimleri ekrana geliyor. Seyirci gerçek, grubunuz gerçek... Sahneye çıkarken ekibiniz sizinle birkaç kelime konuşacak, çalışma şeklinize göre de ya sizinle birlikte gaza gelecek, ya da size "Hey man, what's wrong?" gibi cümleler söyleyip sizyi ayıplayacaklar. Aynı şekilde seyirci de iyi çalarsanız siz alkışa boğup size eşlik edecek, kötü çalarsanız da yuhalayıp gözlerini devirecek. PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One ve Wii U için satışa çıkacak olan oyun, farklı versiyonlarla her yıl güncellenmeyecek, GHTV'ye eklenen yeni şarkılarla devamlılığı sağlanacak. Bakalım bu yanıtın GH mu, Rock Band mı galip çıkacak... ■





Film ve oyun aynı anda

Gücü hissedin: **Star Wars Battlefront**

Bu oyuna ilgili sonsuz bir heyecanım vardı, ta ki ilk bilgiler ortaya çıktıktan sonra dek... DICE ve EA işbirliğiyle hazırlamakta olan Star Wars Battlefront, muhteşem olacağını düşündüğüm bir senaryo kısmına sahip olacaktı. Mührüsler, grafikler, güzel bir hikaye, ikonik isimler, FPS aksiyonu... Hepsinin birlikte olacağını sanıyorum ki EA, geçtiğimiz ay aynen şunu söyledi: Oyunda campaign, yani senaryo kısmı olmayacak.

Aferin EA. Çok güzel. Onun yerine ne varmış billyor musunuz arkadaşlar; "crafted mission"lar. Yani böyle listeden görev seçip, filmlerdeki bazı anları 20-25 dakikalık sürelerde tamamlayıp ana menüye döneceğiz. Titanfall'a zorlama bir tek kişilik kısmı konulmuştu ya, Battlefront'ta olanın ondan farkı yok. Pes! Bu konu beni o kadar üzdü ki oyuna ilgim tamamen azaldı. Yine de size bilgileri aktarmaya devam etmek için kendimi zorlayacağım. (Hiç böyle haber yazmamıştım, iyi geldi.)

Açıklanan bilgilere göre oyunumuzda 40 kişinin karşılaşacağı savaşabileceğim oyun modları da bulunacak, daha az kişinin içinde bulunacağı modlar da. Devasaavaşlara yer verilmeyecek, nedenini de bilmiyoruz.

Oyuncular karakterlerini birçok farklı kıyafet, ekipman ve silahla kişiselleştirebilecek. Darth Vader'i mi seçtiniz? Giydirin kırmızı başlığı... İşte bunlara izin verilmeyeceğini açıkladı EA zira bu şekildeki bir kişiselleştirme özgürlüğü Star Wars'u, otantik yapısından uzaklaştırılmış. (Sen senaryo koyma oyuna, sonra git otantik de...)

Görevler sırasında çeşitli araçlar kullanacağımız belirtilmekle birlikte devasa AT-T'lerin bu grupta olmayacağı söyleniyor. Olsa çok enteresan olurdu lakin o boyutta bir makinenin oynanış mekanigine nasıl oturtulacağı da bir muamma olurdu -ki yapımcılar da bunu olası bulmamışa benziyor.

Alışlı FPS kamerasının yanında oyuncular istediği zaman üçüncü kişi bakış açısına da gerek oyunu tecrübe edebilecek. Bunun yapılmış sebebini de kişiselleştirme olanaklarına bağlıyorum; oyuncular büyük ihtimale yaptıkları kişiselleştirmeleri göerek oyunu oynamak isteyecektir. Hoth, Jakku, Tatooine ve Endor'un dışında Sulust gezegeninde yer alan haritaların da oyunda yer alacağı belirtiliyor. Bu gezegenlerin tümü orijinalerine sadık kalarak hayatı geçirilecek. Star Wars Episode 7'nin geçeceği Jakku gezegeninde yer alacak haritalar da oyun piyasaya çıktıktan hemen sonra yayımlanacak bedava bir DLC ile oyuncularla buluşacak. Oyuna ön sipariş vereyenlerse bu pakete, diğerlerinden bir hafta önce ulaşabilecek.

Büyük ihtimalle filmin hatırına bir heves başına oturacağımız Star Wars Battlefront, online oyun mülavimlerini -oyunun ne kadar iyi olduğunu doğru orantılı olarak- tatmin edecek ama Star Wars evrenini konusu ve atmosferiyle bir bütün olarak görenler için basit kalacak gibi gözüküyor. Sanırım sağlam bir senaryoya sahip bir Star Wars oyunu için daha çok beklememiz lazımdır... ■



Karl Franz, High King Thorgrim'e karşı

Total War serisine Warhammer dopingi

Total War serisiyle aranız nasıl? Yillardır aramızda olan bu ismin mutlaka bir ya da birden fazla oyununu oynamışsınızdır diye düşünüyoruz. Gerçekçilikle, tarihle iç içe olan Total War serisi, SEGA'nın hamlesiyle resmen yüz değiştiriyor zira bu sefer işin içinde Warhammer başlığı var. Sinematik bir fragmanla açıklanan Total War: Warhammer, bir üclemenin ilk parçası. Tek başına çalışacak iki oyunu takip edilecek olan oyunun ilk ayağında bizi büyük bir savaş bekliyor. Warhammer evreninden beklenen şekilde devasa canavarlar, uçan yaratıklar, Warhammer evreninin ünlü kahramanları ve bolca büyül harmanlanacak olan oyun, Total War'un tarihsel geçmişini beige-nenlere biraz ağır bir darbe olacak ama tahminim bu oyunun daha büyük bir kitle tarafından beğenileceği yönünde. Orta-

daki savaşın tam olarak neyin etrafında döndüğü belli olmasa da Empire'in, Orc'ların, Cücelerin, Mannfred von Carts-tien kontrolündeki vampirlerin birbirile ilan mücadelede rol alacağımız belli ediliyor.

Görsel açıdan bir ziplama yapıp yap-mayacağının henüz açıklanmış olmasa da yapımın önceki oyunlardan çok da farklı olmayacağı tahmin ediyoruz. Warham-mer evreninin kahramanlarını ve yaratıklarını Total War stilinde görecek olmaksa bir hayli iyi gelecek.

Serinin önceki oyunlarını hazırlayan Creative Assembly'nin yapımcı koltu-ğunda oturduğu Total War: Warhammer, PC, Mac ve SteamOS için hazırlanıyor. Oyunun çıkış tarihi ise henüz belli değil ama bu yıl içerisinde oyunun geleceğini düşünmüyorum... ■



Killer on the dance floor...

Şüpheli ölümlerin adresi, Party Hard

Orijinal fikirlerle ortaya çıkan oyunları beğeniyorum, elimde değil. Her ne kadar retro görüntülü oyunlarla aram çok iyi olmasa ve Party Hard adındaki oyunumuz da SNES'ten fırlamış gibi görünse de beni oynanışıyla kendine çekmeyi başardı. Preview versiyonu yayımlanan bu bağımsız oyunda amacımız 12 bölüm boyunca birilerinin partisini basıp etraftaki herkesi ortadan kaldırılmak. Evet, doğru duyduınız; kahramanımız partileri sevmiyor ve çığlıncı eğlenmekte olanları müthiş bir seri katil güdüsüyle temizliyor.

Örnek bir bölüme bakalım. İnsanlar müstakil bir evin bahçesinde toplanmış, kah dans ediyor, kah barbeküden gelen etleri gümeletiyor, kah daha sessiz bir yerde içkilerini yudumluyor... Eğer yakalanırsak alanında Game Over yazısıyla karşılaşduğumuz

icin çok dikkatli olmalıyız. Garajın kapısı açık ve içindeki aracın kapılarını zorlamaya gerek bile yok; el fenerini indiriyoruz ve araba kayıp ondeki birkaç kişiyi eziyor. Kaldı 28... Barbe-küye biraz daha fazla yakıt koyarsak ne olur? Birkaç kişi de yanarak vefat etti, kaldı 25...

Tabii burada, normalde birileri arabanın altın-

da kalıp ezilince insanların tepki vermesi lazım

ama Party Hard bu gibi detayları bünyesinde barındırıyor.

Oynayan kişilerden gelen yorumlara göre oyunda anlamsız yakalannalar, çeşitli denge-sizlikler bulunmamış fakat final sürümünde bunlar düzeltilecektir diye düşünüyorum. (Ya da oynayanlar bazı oynanış detaylarını atlasmış bile olabilir.)

PC, iOS ve Android için hazırlanmakta olan yapımın yaz ayında piyasada olması planlanıyor. ■



İki paket, onlarca saat eğlence

The Witcher 3: Wild Hunt gelmeden, DLC bilgileri geldi

Yanlış hatırlıyorum düzeltin ama CD Projekt değil miydi DLC'leri bedava sunacak olan efsanevi firma? Acaba ben mi yanlış anladım zamanında yapılan açıklamayı. Ya CD Projekt ağız değiştirdi, ya da benim hatam var ama az sonra bilgilerini okuyacağınız iki adet indirilebilir içerik paketi, paryla sunulacak.

Hearts of Stone, bu paketlerin ilkini oluşturuyor. Toplamda 10 saat kadar süren tek kişilik bir macera sunacak olan içeriğin, bizi No Man's Land ve Oxenfurt'un el değimemiş bölgelerine götürecek. Man of Glass adındaki gizemli bir karakterle münasebetimiz olacak olan paketin çıkış tarihi Ekim 2015 olarak belirlenmiş durumda.

20 saatlik oyun süresiyle daha da büyük bir macera getirecek olan Blood and

Wine ise yeni bir bölge olan Toussaint'de (Tusen diye okunur.) geçecek. Normalde son derece barışçıl ve huzur dolu bir bölge gibi gözüken Toussaint, aslında karanlık bir sırla kaplı ve bu sırrı ortaya çıkartmak da bize düşecek. Blood and Wine'in çıkış tarihi ise 2016'nın ilk çeyreğinde bulacak.

İlk paketimiz 10\$ gibi bir rakamdan satılacakken, ikinci paket için 20\$'a yakın bir fiyat biçilmiş. Her iki paketi toplamda 25\$'a almak da mümkün olacak ve dilerseniz oyunu satın aldığınızda Expansion Pass ile birlikte kombine ederseniz her şeyi daha da ucuzu kapatabileceksiniz.

Bildiğiniz üzere The Witcher 3: Wild Hunt bu ayın 19'unda piyasada olacak ve hepimiz evimize kapanıp bir daha çıkmayacağız. ■

Hırsızlık sanatı

Banner Saga'nın yaratıcısından Killers and Thieves geliyor

Bir hırsızı bul, büyüt, yetiştir, sonra hapse girsin... Hoş değil. Bunun olmamasını sağlamak da Killers and Thieves'de, sizin elinizde.

Banner Saga'nın yapımcılarından Alex Thomas, bir yandan Stoic'teki işinde çalışıyor ve Banner Saga 2 üzerinde çalışmalarını sürdürüyor, bir yandan da birkaç kişiyle birlikte tasarladığı Killers and Thieves projesini yürütüyor. PC için 2016 yılında yayımlanacak olan oyun hakkında da birkaç bilgimiz var.

Oyunda, geçmiş dönemlerdeki bir hırsız loncasını kontrol ediyoruz. Evet, bir karakterin hikayesi değil, bir loncanın hikayesi söz konusu. Hırsızlarımız genellikle zenginden çalıyor ve zaten hali hazırda büyük bir çürümüşlük içinde olan şehirde, bir şekilde dengeyi sağlıyor.

Loncamiza rastgele oyuna getirilen adamları üye yapıyor ve onları birer uzmana

dönüştürüyoruz. Hırsızlarımız uzman bir hırsız da olabiliyor, gözü kara bir suikastçı da. Onları birçok yetenek ve ekipmanla donatarak görevlere hazırlamak da birincil görevimiz.

Killers and Thieves'in yer aldığı şehir de rastgele olarak geliştiriliyor. Yani bir görevi yaptığınız bir bölge, bir başka bölgeye hiçbir zaman benzemiyor. Biz de bu bölgelerde gerçek zamanlı olarak birkaç tane hırsızı kontrol edip çalabildiğimizi çalarak londcaya geri dönüyoruz. Eğer fazla oyalanır veya kendimizi fazla belli edersek de yakalanıp ya hapse atılıyoruz, ya da öldürülüp tamamıyla ortadan kalkıyoruz. Evet, bir hırsız öldüğünde onu geri kazanmanın bir yolu yok.

Loncanın gelir ve giderleriyle uğraşacağız, lonca binasını geliştirme imkanımızın da bulunduğu oyun, hiç de fena olmayacağı gibi gözükyor. ■





SON DAKİKA!

Eğer duymadıysanız, *Heroes of the Storm* 19 Mayıs'ta open beta'ya ve 2 Haziran'da da bedava olarak live konuma geçiyor.

Bearzly adındaki bir Twitch yayıncısı, *Bloodborne*'u Rock Band gitaryla tamamladı. Biz şurada gamepad ile ecel terlerini dökdük...

MGS V'in bir parçası olan Metal Gear Online'nın PC, PS4 ve Xbox One'da 16 kişiye, PS3 ve Xbox 360'da ise 12 kişiye destek vereceği açıklandı.

Mortal Kombat X'i PC'de oynayan bir oyuncu, birkaç dosyayla oynayarak Rain, Sindel ve Baraka'yı Training modunda kullanmayı başarmış. Bu karakterler büyük ihtimalle DLC olarak satışa çıkacak.

Ünlü PS3 oyunları Flower, FIOw ve Journey, bir paket olarak PS4'e geliyor.

Street Fighter V hazırlık aşamasındayken, Capcom enteresan bir hamleyle Ultra Street Fighter IV'ü bu ayın 26'sında PS4'e taşıyor.

Treyarch yeni bir Call of Duty oyunu üzerinde çalışıyor ve bu oyun da Black Ops III'ten başkası değil. Karanlık bir gelecekteki geçen ve Advanced Warfare gibi teknolojinin ilerlediği bir zaman dilimini konu eden oyun PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanıyor.

En son Star Ocean oyunu çıkışlı tam altı sene olmuş... Geçtiğimiz ay da Tri-Ace ve Square Enix işbirliğiyle yeni bir Star Ocean'ın hazırlık aşamasında olduğu açıklandı. Oyun PS3 ve PS4 için hazırlanıyor, çıkış tarihiye belirsiz.

Kaçınız açıp baktınız bile bilmiyoruz fakat PS3'ün PS Home servisi geçtiğimiz ay kapandı. Oyuncuların buluşma noktası olan PS Home bir türlü beklenen başarısı ve ilgiyi yakalayamamıştı.

Bound by Flame'in yapımcısı Spiders, bilim-kurgu temali bir RPG üzerinde çalışıyor. PC, PS4 ve Xbox One'da 2016'da çıkması beklenen oyunun ismi Techromancer. Pardon, Technomancer.

Final Fantasy'nin yapımcısı Square Enix, ilk defa bu yıldı E3'te kendi konferansını düzenleyecek. Belki FFXV dışında bir bombaları vardır, kim bilir...

Assassin's Creed serisinin yapımcılarından Patrice Désilets, Ubisoft'tan ayrıldıktan sonra kendi oyun firmasını kurdu ve ilk oyunu Ancestors: The Humankind Odyssey de ilk projesi olarak geçtiğimiz ay açıklandı. Oyun hakkında bilgiler, yakında bu sayfalarda...



Herkes nereye gitti?

Everybody's Gone to the Rupture

The Vanishing of Ethan Carter'ı oynayanlar, bilenler veya sadece bir tane fragmanını izleyenler, burada neler olduğunu az çok anlayacaktır: Bir kasabada olan gizemli olaylar... Tabii Ethan Carter olayında cinayetler silsilesi söz konusuydu, Everybody's Gone to the Rupture'daysa ne olduğu bile açıklanamayan bir durum mevcut. Şöyle ki kasabada garip bir şeyler oluyor ve radyodan ve televizyondan, sürekli "dışarıya çıkmayın, dışarısı tekin

değil" çağrıları yapılıyor. Son derece huzurlu gözükken kasabadaki bu elem durum nedir, bunu henüz bilmiyoruz ve sinyoruz ki oyun çokana kadar da bilemeyeceğiz zira oyundaki amacımız bu olayı su yüzüne çıkartmak. Dear Esther'in yapımcısı The Chinese Room tarafından hazırlanmakta olan oyun sadece PS4 için hazırlanıyor ve umuyoruz ki bu yıl piyasaya çıkar; olayları merak ettik doğrusu! ■



Goblin, kapılarını oyunculara açtı

Kadıköy aradığı hobi klubüne kavuştu!

Goblin Oyun Kulübü, masaüstü (Magic, Yu-Gi-OH!, X-Wing, Warhammer) ve bilgisayar oyuncularının birlikte oyun oynayabilecekleri ve vakit geçirebilecekleri bir hobi ve oyun mekanı. İçerisinde online oyunlar için 10 bilgisayarlık ayrı bir bölüm, Warhammer severlerin boyamalarını yapabilecekleri ve "terrain"lerini saklayabilecekleri Warhammer odası bulunmakta ve ana bölümde kutu ve masaüstü oyuncuları için 50 kişi kapasiteli bir salon mevcut.

Caferağa Mahallesi - Miralay Nazım Sokak'ta bulunan mekanda düzenli olarak Magic The Gathering, Yu-Gi-OH!, X-Wing, Warhammer, Hearthstone, League Of Legends, Counter Strike: Global Offensive ödüllü turnuvaları yapılmakta ve kısa süre içinde turnuva finaleri, yine mekan içerisinde kurulacak olan özel

Twitch stüdyosundan canlı olarak oyunculara ulaşacak.

Ayrıca yakın zamanda tüm oyun dallarında seçimler yapılarak takımlar kurulacak ve bu takımların, Goblin Oyun Kulübü tarafından desteklenip, mümkün olduğunda ülke içi ve dışında gerçekleştirilecek turnuvalara katılımları sağlanacak.

Goblin Oyun Kulübü'nde, en güncel oyun ekipman ve malzemelerinin yanı sıra, resmi Jinx T-shirtleri, figürler, konser biletleri ve çeşitli hediyelik eşyalar da bulunmakta.

Kısa zamanda sevilen bir oyun mekanı haline gelen Goblin Oyun Kulübünde, çok yakında büyük organizasyonlar da gerçekleştirilecek, eğer hala yolunuz düşmediyse bu çağrıya cevap verin ;)



TÜSOT, baharı coşkuyla karşıladı!

Sağınan sürecinin tamamlanmasının ardından, Nisan ayında TÜSOT organizasyonları kaldığı yerden, hız kesmeden devam etti. Bu sezonun gözde oyunu olan Star Wars X-Wing minyatür oyunu için İstanbul ve Ankara'da 3 ayrı turnuva düzenlendi. Turnuvalara ilgi her zamanki gibi yoğun oldu...

İlk turnuvamız, 29 Mart 2015 tarihinde İstanbul Pegasus'ta gerçekleştirildi. C tipi olan (Escalation) turnuvaya ilgi yoğun oldu. Toplam 10 kişinin katıldığı turnuvada Bahadir Hacıoğlu, rebel filosuyla ilk turnuva birinciliğini kazandı. Aynı turnuvada imperial filosuyla Tunç İper ikinci, rebel filosuyla Halil Kardaklı üçüncü olma başarısı gösterdi. Bu turnuva, stajini bu sezon tamamlayan hakem Ural Urgunlu'nun da ilk turnuvası olma özelliği taşıyordu...

Nisan ayında Ankara'da da bir turnuva düzenlendi. Yine stajını bu sezon tamamlayan en yeni ve en genç hakemimiz Oğuzkan Fındikoğlu, Ankara Oversoul'da toplam 10 kişinin katıldığı B tipi bir X-Wing turnuvası düzenledi. 12 Nisan'da düzenlenen ve birçok yeni oyuncunun katıldığı turnuvada, Yasin Girgin rebel filo-

suya birinci, Ous Alta imperial filosuyla ikinci ve Alp Buğra Ekti rebel filosuyla üçüncü sırayı aldılar.

Son olarak 19 Nisan tarihinde, İstanbul Pegasus'ta Işık Belül tarafından düzenlenen B tipi turnuvada yeni filo tipi olan Scum'lar ilk defa boy gösterdiler. Yeni gemilerin büyük rağbet gördüğü turnuvada katılım da yüksek gerçekleşti. 10 kişinin kiyası mücadelenin etiği turnuvada birinciliği imperial filosuyla Ahmet Gürsoy, ikinciliği Scum filosuyla Gökhan Sağlam, üçüncülüğü yine Scum filosuyla Berkay Mumoğlu kazandı.

Mayıs ayı ile birlikte Ulusal Turnuvaya giden yolda son dönemece girilmiş olacak. ELO sıralamasında üst sıralarda yer almak isteyenlerin kiyası mücadelenin Mayıs ayında da süreceğe benziyor. Şimdi de tüm oyuncularımıza başarılar diliyoruz.

Turnuvalar devam ederken TÜSOT Yürütmeye Kurulu da aktif olarak görevine başladı. Yeni bir sistemin hayatı geçirilmesinden ulusal turnuvanın planlanması, yeni formatların hazırlanmasından geçmiş dönemden kalan görevlerin tamamlanmasına kadar birçok konuda önemli adımlar atıldı. TÜSOT üyeleri hayatı geçirilmekte olan bu yenilikleri özellikle yeni sezonda yakından görebilecekler. ■



Taiwan Excellence Gaming Cup

Tayvan Ticaret Merkezi' nin her yıl farklı bir ülkede gerçekleştirdiği, bu yılki adresi ise Türkiye olan Taiwan Excellence Gaming Cup turnuvasının başvuru dönemi sona erdi. 238 takımın katılım gerçekleştirdiği online elemeler 29 Nisan - 3 Mart tarihleri arasında oynanacak. Online elemeler, 5 gün boyunca canlı sunumlar ile Baze TV ekranlarında yayınlanacak. Finale adını yazdırılan ilk 8 takım ise 10 Mayıs 2015 tarihinde İstanbul Yapı Endüstri Merkezi'nde düzenlenecek olan offline finalerde turnuvanın en iyisi ve 20.000 TL'lik ödül havuzundan en büyük pay sahibi olabilmek için kıyasıya mücadele edecek. Ayrıca offline finalerde turuvanın sponsorları Asus, Fsp, Gigabyte, Inwin, MSI, Thermaltake, Transcend ile sürpriz ödüller oyuncuları bekliyor. ■



CS: GO - Pro League Sezon 1

10 - 12 Nisan arasında finaleri oynanan ESL Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) Pro League Sezon 1 sona erdi.

Turnuvanın ilk gününde mağlubiyet ile başlayan Na'Vi, Virtus.pro karşısında 2-1 ve Team Dignitas karşısında 2-0'lık skorlar ile kazanarak playofflara çıkmayı başardı. Yarı finalde, bu sezon oldukça formunda olan Team EnVyUs ile karşılaşan Na'Vi, GuardiaN'ın muhteşem oyunlarıyla galip gelerek finale adını yazdırdı. Büyük finalde ise Fransız ekibi Titan ile karşılaşan Na'Vi, bir başka 2-1'lik skorla kazanarak seyircilere heyecan dolu anlar yaşattı. ESL CS:GO Pro League ilk sezonunu mükemmel performansıyla kazanan Na'Vi, hayranlarına bir kez daha dünyanın en iyi takımlarından biri olduğunu göstermiş oldu. ■



Counter-Strike: Nexon Zombies

Bir Half-Life modunun tüm oyun tarihini değiştireceğini ve günümüzde profesyonel oyunculuk dediğimiz şeyin temellerini atabileceğini kim bilebilirdi? 15 seneden uzun bir süredir bizlerle olan Counter-Strike'nın içeriği Nexon'un yönetiminde yeni haritalar, yeni oynanış modları ve düzinelere yeni silah ile birleşti, üzerine Zombi'ler eklendi ve CS: Nexon Zombies online fps tutkunları ile buluştu.

Bu ay online dergimiz ile birlikte 14tl değerindeki kuponu paylaştığımız oyun Ekim 2014'ten beri Steam üzerinden çok ciddi bir kullanıcı ilgisile karşılaştı ve alışlageldik Counter-Strike içeriğini ciddi anlamda geliştirmeyi ve zenginleştirmeyi başardı. Gelin, CS: Nexon Zombies'i kısaca tanıyalım;

Ücretsiz: Counter-Strike Nexon: Zombies tamamen ücretsiz bilindiği gibi, sadece indirin ve başlayın

Bir çok Mod: PvP ve PvE modlarında öldürmek için bir çok Zombi bulacaksınız. Zengin Zombi Senaryolarında ilerleyin, boss'lari alt edin, Zombi: Kahraman modunda çeşitli yetenekler

ile karakterinizi geliştirin veya Sığınak Modunda takımınzla birlikte sığnağınız kurup hayatı kalmaya mücadele verin. Zombilerin dışında ayrıca 20'den fazla mod keşfedilmeyi bekliyor: Canavar Modu, Bazuka ve Futbol bunlardan bazıları. Serinin uzmanları için, Bomba İmha ve Rehine Kurtarma gibi klasik Counter-Strike modları sizleri beklemekte.

Haritalar: Zombi: Senaryo'da bu yaratıkların yaşadıkları iç ürpertici ortamları keşfetebilirsiniz. Her senaryo, hayatı kaldığınız takdirde bir çok harita açmanızı sağlar ve bu yaratıklar hakkında daha geniş bilgiler ulaşmanızı sağlar. Counter-Strike Nexon: Zombies'de Zombiler ile dolu 60'ın üzerinde harita bulunmaktadır. Ne düşündüğünüzü tahmin edebiliyoruz. de_dust olmadan Counter-Strike olmaz! İyi haber, Counter-Strike serilerinde bulunan klasik haritalar bu versiyonda da yer almaktır.

Daha Fazla Silah: Counter-Strike Nexon: Zombies'de düzinelere farklı silah mevcut, bunlar olmadan Zombileri cehenneme yollamak biraz zor olurdu açıkçası. Çift Namlulu Tüfek

veya KSG-12 gibi av tüfekleri ile donanabilir, veya biraz mesafenizi koruyup Skull-5 veya Dual Infinity ile Zombilere gereken cezayı kesebilirsiniz.

Silah Yaratma ve Geliştirme: CS: NZ tipki bir Skyrim'de olduğu gibi, bir silah yaratma atölyesi üzerinden sahip olduğunuz silahları geliştirme ve yeni silahlar yaratma özgürlüğü sunuyor oyunculara. Bunun için gerekli materalı oyunda vakit geçirdikçe edineceksiniz. **Birlik:** Birlik olun ve beraber savaşın! Birlik sistemi arkadaşlarınızla bir olup, diğerlerine karşı savaşıp özel malzemeler ve ödüller kazanmanızı sağlar. Ek olarak, sahip olduğunuz ekipmanlarınızı birlik üyeleriniz ile paylaşmanızı sağlayabilirsiniz.

Yeni igeriklerin devamlı güncellenmesi: CS: NZ her yama ile yeni silahlar, haritalar ve içerikler sağlıyor kullanıcılar. Her bir haritada uzmanlaşmanın ne kadar zaman aldığı biliyorsunuz, haliyle oyundan sıkılmaya vakit bulamadan Nexon'un yeni içerikleri içinde bulacaksınız kendinizi. ■

Promo kodu'mu nasıl kullanabilirim?

Online dergimizin üçüncü sayfasında bulabileceğiniz promosyon kodunu kullanmak oldukça basit. Counter-Strike Nexon Zombies'ı bilgisayarınıza kurup oyunu açtıktan sonra "My Info-Bilgilerim" menüsünü seçip, altından "Enter Coupon-Kupon Giriş" butonunu kullanmanız yeterli. Dergiden alacağınız 30 karakterlik promo kodu'nu girdiğinizde, Chinese Devils (30 gün) counter-terrorist askerleri, National Liberation Campaign (30 gün) terörist sınıfı, MG36 özel makinalı tüfeği (14 gün), oyun içinden satın alamayacağınız AT4CS (7 gün) roketatarı ve 30 adet geliştirme materalı profilinize eklenecek. Yeni silahlarınız ve sınıflarınızı envanteriniz altından düzenledikten sonra tadını çıkarmaya başlayabilirsiniz. Hepinize iyi oyunar!

İLK BAKIŞ



Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

Adalet bir namlunun ucunda durduğunda...

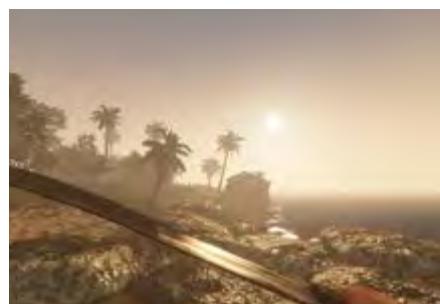
Sayfa 28



Final Fantasy XV

Alacakaranlıktan önce son çıkış olabilir mi?

Sayfa 30



Stranded Deep

Okyanusun ortasından bir hayatı kalma hikayesi

Sayfa 32



Besiege

Mancınığın ilmanlaştırdığı etkisi

Sayfa 33



Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür FPS Platform PC, PS4, Xbox One
Çıkış Tarihi 2015'in üçüncü çeyreği Web rainbow6.ubi.com/siege

Tom Clancy's Rainbow Six Siege

Taktik ve aksiyon bir arada

Patriots'tan, Siege'e... Rainbow Six'in yeni oyunu ilk defa açıklandığında, tek kişilik senaryosu ön planda olan bir oyun planlanmaktadır, fakat Patriots takısıyla gösterilen bu oyundan uzunca bir süre ses çıkmadı ve sonunda oyun şekil

değiştirerek Siege adını aldı. Artık senaryo kısmıyla değil, tamamıyla online modıyla ön planda olan bir oyun var elimizde ve Ubisoft bu oyunun online arenada tutması için elinden geleni yapıyor. ■ **Tuna Şentuna**



Karşılıklı iki takımın birbirleriyle olan mücadeleinin konu edileceği oyunda, büyük ve alışması uzmanlık isteyen haritalar yerine daha küçük ama taktiksel işlerin de yürüdüğü bölgeler oluşturulmuş. Böylece maçlar hızlı ve aksiyon dolu olacak.



Oyunda elbette farklı modlar bulunacak ve oyunun alpha versiyonunda, rehine kurtarma operasyonu şu anda oynanabilir halde. Bu oyun modıyla ilgili gelen eleştiriler rehineyi kurtarmannın pek zor olduğu yönünde fakat Ubisoft önem alacağını bildirdi.

3



Taktiksel yaklaşımların da ön planda olacağı oyunda, oyuncuların belirli sayıda patlayıcısı olacak. Bu patlayıcılar da işleri çok kolaylaştıracak, rakip takımı sarsacak kapı-pencere patlatma operasyonlarında kilit ekipmanlar arasında bulunacak.

4



Oyun piyasaya sürüldüğünde 20 farklı operatörle birlikte gelecek. "Operator" adındaki karakterler, seçeceğimiz farklı sınıfları oluşturacak. Her operatör çok az kişiselleştirilebilecek ve bu yüzden direkt olarak roluñuzu belirleyecek.

5



Mesela bu balyozlu arkadaşı adı Sledge. Kendisi balyozun yanında bir de pompalı tüfek taşıyor ve yakın mesafede ona karşı koymak pek mümkün değil. Siz Sledge'e gidip de makineli tüfek veremeyeceksiniz.

6



Bir dolu haritanın bulunacağı oyunda dikey düzlem de göz önünde bulundurulmuş. Yerde duran bir uçağın bulunduğu haritada bile uçağın altı, üstü söz konusu olacak ve eğer düşmanlarınızın yerini iyi tahmin ederseniz, uçağın altından ateş edip onları indirebileceksiniz.

7



Her ne kadar bu görsellerde grafikler bir hayli iyi gözükse de alpha deneyimleri sonucunda, birçok oyuncu grafiklerin yedi ay öncesi gösterilenlerden çok geriye gittiğini söylüyor. Ubisoft umuyoruz ki finalde bu durumu düzeltir.

8



Birçok online FPS oyununun piyasada olmasına karşın, taklığın ön planda olduğu bir oyunun var olmamasıyla, Rainbow Six Siege ilgiyle karşılaşacak gibi duruyor. Beklemek en güzel elbette...

Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür JRPG
Platform PS4, Xbox One Web finalfantasyxv.com

**TEST
ETTİK!**

Final Fantasy XV

Behemoth'un peşinde!

FType-0 HD için ön sipariş verenlere sunulan ve eBay gibi kanallarda hoş fiyatlara satılan FFXV'in demosu, biz basın-yayın organlarının eline de ulaştı ve benim gibi bir FF fanatığı de soluğu anında FFXV'in başında aldı. Hemen izlenimlere geçiyorum sizin sizi daha fazla oyalamadan... Öncelikle şunu bilmelisiniz ki takımımızda artık renkli giyinen kadınlar, simsiyah suratlı büyüğünücü küçeler, ne bileyim müthiş kaslı, bir kolu silah olan insanlar yok. Bir çeşit boyband'ı andırın, tiplerine alışmazsanız hepsini birbirileyle karıştırabileceğiniz karakterlerin kontrolündeyiz. Demoda ise sadece oyunun ana karakteri, Noctis'i kontrol edebiliyoruz hatta. Demodaki görevimizde arabamız bozulmuş durumda ve

Sonunu söylemeyeceğim ama bu bile sorunu çözmüyor. Bu tip bir uygulama aslında hiç de fena olmamış bana sorarsanız, ama alışılığımızdan da farklı olduğunu belirtmek gerekiyor.

Demoda gözlemediğim bir başka konu da düşmanlarımızın FF XIII: Lightning Returns'deki gibi fazlasıyla sağlam puanına sahip olması. Eskiden bir tipteki düşmanı iki büyü ve bir tane saldırıyla öldürmekte olduğumuzu bilirdik, fakat burada herkes maşallah pek sağlıklı. Büyülerin de pek fazla görülmemişti demoda, sürekli sıradan saldırularla düşmanlarınıza öldürmeye çalışmak çok büyük yavanlığı sebep oldu ve bu da beni hiç mutlu etmedi; umuyorum ki

Eskiden bir tipteki düşmanı iki büyü ve bir tane saldırıyla öldürmekte olduğumuzu bilirdik, fakat burada herkes maşallah pek sağlıklı

bu arabayı tamir etmek için paraya ihtiyacımız var. (Oysaki Noctis prens gibi bir şey, niye paramız yok bilememiyorum.) Bu parayı da başına ödül konulmuş olan bir Behemoth'u öldürerek elde edeceğiz. Tabii Behemoth'a ulaşmak da o kadar kolay değil; önce onun izlerini takip etmemiz gerekiyor. FFXV'de yapımcılar biraz daha sinematik, biraz daha senaryonun oynanışa entegre olduğu bir hal benimsememiş. Yani şöyle ki, eski FF oyunlarında olsa o Behemoth'u haritanın bir yerinde kolayca bulur ve sıradan bir Boss karşılaşması gibi tüm gücümüzle saldırdık. Buradaysa Behemoth'a giden yolda farklı farklı birçok düşmanla karşılaşıyor, Behemoth'un izine rastladığımızda, hangi yöne gittiğini bulmak için birçok farklı bölgeyi araştırıyor, Behemoth'u bulduktan sonra onu yuvasına kadar takip ediyor, Behemoth'a tuzak kuruyor ve...

oyun çıktığında bu monotonluk kırılır.

Grafiksel açıdan oyun bir hayli iyi gözüküyor. Modellemeler, tasarımlar çok iyi. Açık alan konseptinde de bir değişim gidilmiş ve Dragon Age Inquisition'daki gibi "bölgeler" oluşturulmuş. Yani her bölge bir çeşit kum havuzu. Demoda bir optimizasyon sorunu da mevcuttu maalesef ve FPS düştü de düştü, en saçma yerlerde oyun yavaşladı. Umuyorum bu problem de oyunun finalinde çözülmüş olur.

Su haliyle pek beklenenek bir yanını göremedigim FFXV büyük ihtimalle bize gösterilenden çok daha büyük bir oyun olacak ama Square Enix şu demo yerine, daha eğlenceli bir bölüm yayımlasaymış demekten de kendimi geri almadım... ■ **Tuna Şentuna**



**TEST
ETTİK!**

Yapım Code}atch Dağıtım Code}atch Tür Survival, RPG Platform PC
Web www.reignofkings.net

Reign of Kings

Kral mı Kralın adamı mı?

Survival yani hayatı kalma temali oyunlar son iki yılın en çok oynan yapımları arasında. Indie yapımcıların başlattığı ve bence kısa sürede cihazının qılıctığı bu oyun yapısına, yeni bir isim daha eklenmek için geri sayma geçmiş bulunuyor. Reign of Kings olarak isimlendirilen oyun, bir süredir beta erken erişim aşamasında ve ben de onu yakinen takip eden dergi editörümüz olarak bizden size yaşadığım deneyimleri anlatacağım. Eğer hazırlıksız devam edelim...

Her yer ölüm

Survival türü oyunların ana mekanlığı malumunuz ölüm. Bu oyunlarda ölmek demek, bir anlamda topladığımız her şeyi kaybetmek anlamına geliyor. Yani bir yandan karakterimizi geliştirmeye çalışırken, diğer bir yandan da ölmemeye çalışmak, tipki tüm Survival oyunlarında olduğu gibi Reign of Kings'de de esas noktayı oluşturuyor. Oyuna başladığım anda karşıma çıkan detaylı karakter yaratma menüsü açıkçası beni mest etmeyi başardı. Benzeri yapımlardakine kıyasla, çok ama çok daha detaylı karakterler ile oyuna girmek ne kadar eğlenceli ise, kadın karakter yaratamıyor olmamız da bir o kadar can sıkıcı. Bence gerçekten sınırlı bozucu olan bu durum umuyorum oyun piyasaya çıktıığında düzeltilecektir.

Reign of Kings'e giriş yaptığımız zaman, onun aslında benzeri hayatı kalma oyunlarından çok da farklı olmadığını düşünüyoruz. Yani etrafından hammadde toplamak suretiyle yeni eşyalar üretmeye ve karakterimizi çok daha güçlü hale getirmeye çalışıyoruz. Topladığımız hammaddeler ile binalar yaparak başımıza sokacak bir yuva yaratmak da pek tabii mümkün. Fakat tüm bu temel benzerliklerine rağmen Reign of Kings'i diğer hayatı kalma oyunlarından ayıran birçok detay bulunuyor. Bir defa bu oyun tamamen orta çağ teması üzerine kurulu ve yapımcı firma ürettiğimiz

silah ve kullandığımız bina materyalleri için olabildiğince bu döneme sadık kalmış. Ayrıca oyuna ismini veren Kral teması da oyunda büyük yer teşkil ediyor. İçerisinde bulunduğu adanın en ücra ve yüksek tepesinde bulunan kalede yer alan kılıç ve tacı giyerek sunucunun Kralı olabiliyoruz. Akabinde Tahta oturarak sunucunun adını tamamen değiştirebilme de kabası! Kral olan kişi gerçekten güçlü bir silaha sahip oluyor ama ona esas güç sağlayan, sunucu içerisindeki tüm oyuncuların topladığı materyallerden belirli bir yüzdeyi otomatik olarak cebe indirmesi. Tabii işin kötü kısmı, Kral olarak lanse edilen şahsin yaptığı her şeyin, sunucunun kalanı tarafından görülebiliyor olması. Eğer yeterince dayanıklı ve etrafı sağlam bir Kral değilseniz, tacı kaptırmanız kuvvetle muhtemel. Kötü sonu engellemek için de ilk yapılması gereken, kütük, deri, demir ve çelik olarak sıralanan maddelerden zırhlar üretmek ki benzeri bir durum silahlara için de geçerli. Ölüm, hayatı kalma oyunlarının genel sorunu orası kesin ama Reign of Kings içerisinde ölmekten daha çok tatsak alınmaktan korkuyoruz. Arkasından sinsiçe yaklaşıp bayıldıgımız düşmanımızı ip ile bağlayıp, sürükleye sürükleye önceden yaptığımız zindanımıza atılıyor, burada kendisini kirbaçlayabiliyor, asarak öldürülüyor ya da kelimenin tam anlamıyla kölemez haline getirebiliyoruz. Kulağa biraz rahatsız edici geldiği aşıkâr ama oyunu deneyim eden kesimin en çok üzerinde konuştuğu ve ilgilişini çekeren noktanın da bu tatsaklı işi olduğunu unutmadık lâzım. Reign of Kings'in an itibarıyle fizik motoru ve savaş mekaniklerinde birçok sorun bulunuyor ama oyuncularının zaman nasıl bir yapımla karşı karşıya kalacağımızı görmeden bir şey söylemek pek mümkün değil.

■ Ertuğrul Süngü

Lonca
Reign of Kings, guild yani lonca kurmamıza imkân sunan yapımlardan. Bu sayede Kral olmak ve bu avantajı yaşamak isteyen üyeleri, hemen bir araya toplanıyorlar. Hemen herkesin gözünün tahta olduğu bir oyunda, sağlam lonca üyelerine sahip olmak çok önemli.



^ Topladığım tüm kütükleri binaya yatırdım!



TEST
ETTİK!

Yapım BeamTeam Games Dağıtım BeamTeam Pty Ltd Tür FPS, Macera Platform PC
[Web beamteamgames.com/stranded-deep](http://beamteamgames.com/stranded-deep)

Stranded Deep

İssiz bir adaya düşerseniz yanınızda alacağınız üç şey nedir?

Kışe bir soru değil mi? Ben söyleyeyim, bir adet çakmak, dolu bir su şişesi ve sağlam bir bıçak. Bir süre sizi hayatı tutacak şeyler bunlar. Zengin bir adam, issız takım adalarla düşerse ne olur? Soru bu. Oyunun "tutorial" kısmı, karakterimize ait olan uçakta geçiyor. İçkimizi yudumluyoruz, bitiyor, kendimize bir kokteyl daha hazırlıyoruz. Bu kısım bize oyun içinde nasıl üretim yapabileceğimizi gösteriyor. Kokteylimizi içip yerimize oturuyoruz ve sonra tabi uçağa bir anda bir şey oluyor ve düşüyoruz. Oyunda ara yüz çok sade, canınızı, açlığınıza ve susuzluğunuzu ara yüzde direkt olarak göremiyorsunuz. 90'lardaki dijital saatlere benzer kol saatiniz size bu bilgileri gösteriyor. Adaların minnacık olması en ilginç özellik. Bu sebeple fazla malzeme de yok. İlk vardığınız adayı kullanarak kendinize, bitkilerden üreteceğiniz iplerle ve toplayacağınız odun-taş ile balta-çekeç-mızrak gibi silah ve alet edevat üretmeniz şart. "Crafting" kısmı gayet basit tutulmuş, kafa karıştırıcı bir durum görmedim. Kendinize bir yer belirleyip, malzemeleri orada biriktirmeniz gerekiyor. Sonra başlayın üretime. Bir de etrafta batmış gemiler mevcut.

Büyük dert: Akşama ne yesek?

Yemekleri yiyecek için pişirmek gerekiyor. Ancak ne kadar süre pişirmeniz lazım hala muallak. Mesela geçen gün yakaladığım, mis gibi yengeci; yaktığım kamp ateşine doğru tuttum. Biraz çitirdama duymak, bir süre beklemek gerekiyor; sonrasında bakıyorum ve hala tam pişmemişi. E daha ne kadar pişirmem lazım? Bilemiyorum. Pişirmeden yemek veya az pişmiş yemekleri yemek, sizi hasta ediyor veya kusmanıza sebep olabiliyor. Bu bahsettiğim leziz yengeç tam pişmemişti yediğimde ancak bir sorun çıkartmadı bana. Fakat daha sonra başka bir yengeç yüzünden hastalandım. Oyunda aklık daha hızlı ve daha sık oluşan bir sorun. Susuzluk seviyesi, açlığa göre daha yavaş azalıyor. Bu yüzden yemek

yapmayı öğrenmek, en azından bir yumurta kırmayı bilmek şart.

Level Adadan Adaya Nakliyat

Oyundaki en büyük problem bir adadan bir adaya geçmek belki de. İlk oynayışında, tamamen deneyimsiz olarak cankurtaran botu ve onun içindeki kürek ile en yakın adaya gittikten sonra, adanın açıklarına gitmeyi denedim. Ama bir adadan diğer bir adaya geçmeniz, bulunduğunuz adada ham madde kitliği başlayınca olmalı.

Taşınma, adadan adaya geçmedeki bir diğer sıkıntı salıla alaklı. Salın kontrolü bence zor. Çok beğendigimi söyleyemem. Karakter salın üzerine kayıyor, suya düşerseniz köpekbalkıları hazırlı bekliyor. Veya sal, tek taraflı kürek çekmenizden kaynaklı olarak olduğu yerde dönebiliyor. Çoğu ölümüm karakter ve dünyanın birbirine tam anlamı ile bağlı olmasından kaynaklı şeylelerden oldu. Örneğin ağaçaya kayarak tırmanırken birden yere düşebiliyorsunuz. Veya sal ile giderken suya düşüp köpekbalkı maması olabiliyorsunuz. Tabi bunlar genel olarak alfa sürecinde olan bir oyunun hatalarıaslın da.

Herkes oynasın diye

Oyun içi görüntüler gayet başarılı ve eski bilgisayarlar da rahatça çalışırılabiliyor. Optimizasyonu kesinlikle başarılı buldum. Böyle bir oyundan beklenmeyecek kadar sağlam ve kaliteli görsütlere sahip. Stranded Deep, alfa sürecini başarıyla sürdürün bir oyundur. Hayatta kalma oyunları içerisinde de bence güzel bir yer kazanabilir. Gelişmeye çok açık ve potansiyeli çok yüksek. Stranded Deep'e bir co-op çok yakışır. Oyunda benim en beğendigim nokta, kesinlikle arayüzün sade olması. Saatinize bakıp gerekli kontrollerinizi yapıp, hayatınıza devam ediyor, çevrenin keyfini çıkarıyorsunuz. Hatta oyuncular arayüzden, eşyaların isimlerini de kapatarak daha gerçekçi bir ortam sağlayabiliyorsunuz kendinize. ■





TEST
ETTİK!

Yapım Spiderling Studios Dağıtım Spiderling Studios Tür Simülasyon Platform PC Web www.besiege.spiderlinggames.co.uk

Besiege

Vur kır parçala!

Yazılım takip edenler bilirler; ben farklı oyunları yakından takip eden bir bünyeyim ve oyunlarda sürekli "yeniliği" kovalarım. 2D olsun, 3D olsun hatta hayali olsun hiç fark etmez, daha önce görülmemiş fikirlere her zaman saygı duyarım. Aksi halde de kıvrınıp dururum; bu oyun bunun aynısı, bunlar hep kopyala yapıştır fikirler diye söylenirim. Nitekim bu ay birazcık susturuldu çünkü Besiege öyle bir yapı ile yaşama çıktı ki resmen nutkum tutuldu...

Böyle betaya can kurban

Fark ettinizin üzere oyun uzun süredir dilden dile dolasıyor ama bir türlü beta sürecinden çıkamadı. Aslında çıkmamalı da. Bu olumsuz bir durum değil, aksine zaten harika olan fizik motorunun mükemmelleşmesi ve daha çok parçanın oyuna dahil edilerek dev gibi bir yapma dönüşmesi için benden gelen bir temenni! Neden mi bahsediyorum? Anlatayım... Besiege bize kendi savaş makinemizi yapma imkânı sunan benzersiz bir oyun. Her bölümde karşımıza çıkan farklı engelleri aşmamız gerekiyor. Fakat bunu yapmak için sadece bir kutudan oluşan cihazımızı baştan aşağıya yaratmamız gerekmekte. Kullanabileceğimiz parçalar arasında Basic, Blocks, Mechanical, Weaponry, Flight ve Armour sekmeleri yer almaktır. Her sekme kendi içerisinde birbirinden farklı parçayı barındırıyor. Oyun içerisinde belirli ipuçları bulmak mümkün ama gerçekten sıfırdan makine üretmek düşünüldüğünde çok daha komplike! Her parçayı tek tek tanıtmak, ne gibi kombinasyonlar yapabileceğimizi bilmek gerekli. Yarattığımız cihaza tekerlek takmak iyi, güzel ama ya nasıl sağa sola dönecek? O zaman önce "Steering" yapmak lazım. Peki, engebeli arazilerde altını çarpıp dağılmasını nasıl engelleyeceğiz? E süspansiyon tak-

rak. Tekerleklerin boyutu? Ya çok büyük olursa? E yoksa gereken bina için top koymam ama ya çok teperse? İşte tüm bunlar ve çok daha fazlası Besiege'in içerisinde bulunuyor. Oyunun şimdilik çok iyi denilebilecek bir fizik motoru bulunmakta ve sürekli güncellenmeye devam ediyor. Özellikle ağırlık, tepme ve genel olarak dayanıklılık konularına inanılması güç şekilde eğilen yapımçı ekip, oyuncun her dakikasından keyif almama sebep oldu. Her bölüm farklı bir amacımız var sadece bu amacı keşfetmek bile başlı başına bir macera! Toplamda yedi adet bölge bulunuyor ama bunlardan dört tanesi tamamen yapım aşamasında. Deneyim edebildiğimiz bölgeler arasında Isle of Ipsilon ve Sandbox kısımları yer alıyor. Bir sonra açılacak olan bölümse Moon olacak. Isle of Ipsilon anladığım kadarıyla işinme kısmı. Açıkçası çok da zorlanmadan bitirdim. Fakat Sandbox kısmı biraz zorlayıcı. Etrafta üst üste geçilmeyi bekleyen birbirinden farklı engel bulunmakta ve inanın tek seferde her yüzey şecline uyum sağlayacak bir cihaz yaratmak bir hayli zor. Besiege'i daha da ilginç kılan, sadece orta çağ teması üzerine kurulması. Yani sadece bu çağın teknolojilerine bağlı kalarak ürün tasarlamamız gerekiyor. Dışarıdan bakıldığı zaman çok kısıtlı mekanik aksamlar yaratıyor muş gibi gözükebilir ama inanın bir mancık yapmak o kadar zor kıl! Hele yapımçı firmalarının geliştirdiği cihazlar dudak uçuklatacak cinsten! Eğer az para verip çok eğlenmek istiyorsanız, Besiege kaçırmamanız gereken bir yapımdır. Yine de benden tavsiye: sınırlarınıza hâkim olamıyorsanız kırılaç objeleri etrafınızdan uzaklaştırın.

■ Ertuğrul Süngü

Mühendis kafası

Besiege gerçekten de mühendis kafasına sahip insanların diğerlerine göre biraz daha rahat deneyim edebileceği ender yapımlardan. Ağırlık ayarlamak gerçekten çok zor ve tek seferde kat edilecek yol miktarı arttıkça işler iyice mühendislerin avantajına oluyor diyebilirim.



Yok olurken bölümü tamamladığım anlardan

ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**

Star Wars için yeni dönem başlıyor

Birkaç yıl öncesine kadar "Star Wars ile büyuen nesil" diye bir kavram vardı. 1970'lerde başlayan ve 90'lara kadar süren Star Wars firyasında çocuk yaşılarında olan ve bilimkurgu lezzetini Star Wars ile alan nesil için Star Wars nesli terimini kullanıyordu. 80'lerin sonu ve 90'ların başında, internet gibi mucizevi bir mecraya sahip olmadığımız yıllarda, Star Wars hakkında her türlü gelişme, yeni bir video oyunu, küçük oyuncaklar, büyük bir heyecanla karşılanıyordu. PC oyunculuğunun yeni yeni keşfedildiği 90'ların başında ortaya çıkan X-Wing, üç boyutlu bir uzay simülasyonu olmasına rağmen o kadar büyük bir ilgiyle karşılaşmıştı, ki bugün Star Wars markasıyla bir uzay simülasyonu

çıkacak olsa, kimsenin yüzünü çevirip bakmayacağına hatta "ay uzay simülasyonu neymış bel" diye küfürmeyeceğini tahmin edebilirsiniz. O yıllarda Star Wars içeriklerine olan açlığı ve ilgisi hayal etmek için bu etkileyici bir örnektir. Star Wars'un piyasadaki MMORPG'si Star Wars The Old Republic içinde uzay

gemileri için tasarlanan bölümün, sıradan bir Shoot'em Up olduğunu da unutmuyalım. Yani, bugün konsol oyunlarına alışmış kimsenin uzay simülasyonuna ilgi göstermeyeceğini bilen yapımcılar, oyuna basit, kolay, pratik bir uzay gemisi kullanımı bile koymaya çekiniyor. Zaten, Chris Roberts'in "ben uzay simülasyonlarını geri getireceğim," iddiasıyla ortaya çıkış

Yedinci filmin yeni fragmanı Nisan ayında ortaya çıkmışken bir de sekizinci filmin dedikodusu geldi ve Star Wars: Rogue One'in 16 Aralık 2016'da vizyona gireceği duyuldu

70 milyon dolar fon toplamasının ardından da bu acı gerçek yatıyor mu?

Nisan ayı içinde ise şunun farkına vardık ki, Disney tarafından satın alınan Star Wars markası, güçlü içeriklerle geri dönmeye ve bilimkurgu severlere yeniden hitap etmeye hazırlanıyor.

Yedinci filmin yeni fragmanı Nisan ayında ortaya çıkmışken bir de sekizinci filmin dedikodusu geldi ve Star Wars: Rogue One'in 16 Aralık 2016'da vizyona gireceği duyuldu. Bu kadarla da kalmadı, yeni Star Wars: Battlefront oyununun 17 Kasım 2015'te piyasaya çıkacağı ilan edildi. Geçtiğimiz yıl da Star Wars için yeni bir çizgi dizinin başladığını biliyoruz. Bu sırada





sayısız mobil Star Wars oyunu piyasaya çıktı ve çalışmaya devam ediyor. Star Wars için milyarlarca dolar ödeyen Disney'in, bu yatırımlının karşılığını almak için önumüzdeki dönemde sayısız video oyunu piyasaya çıkaracağını da tahmin etmek zor değil. 70'lerde başlayan ve 90'larda küçük bir mola alan Star Wars macerasının, artık yeniden yükseliş geçtiğini görmeye başlıyoruz ve özellikle önumüzdeki birkaç yıl içinde çok yoğun Star Wars bombardimanına tutulacağımıza inanıyorum ki, Disney'in, ödediği milyar dolarların ardından yeni oyunlar yaratmak için ihtiyaç duyduğu hazırlık süreci yakında bitiyor. Özellikle yeni filmlerin vizyona girme tarihlerinde, yeni ve sürpriz Star Wars video oyunlarının da karşımıza çıkması kesin gibi görünüyor. Peki bu yeni ve sürpriz oyunlar neler olabilir?

Son zamanların moda oyun türleri arasında yer alan bir adada, bir gezegende hayatı kalma çabasını konu alan oyulara, güzel bir Star Wars yorumu gelebilir zira bir Jedi'in düşüğü gezegende hayatı kalma çabası veya imparatorluk güçlerinden saklanan bir Jedi'in saklanma öyküsünü konu alan bir oyun bugüne kadar yapılmadığı için şansı fazla görünüyor.

Ayrıca, Chris Roberts'ın Star Citizen'ı ve David Braben'ın Elite'ı ile uzay simülasyonlarının yeniden yükseliş geçmesi nedeniyle yeni bir Star Wars uzay simülasyonu görmemiz mümkün olabilir ki, bu yeni oyunun aynı Star Citizen gibi MMORPG özelliği taşması da mümkün. Star Wars kadar

zengin ve uzayda geçen bir öykünün, uzay gemileriyle dolu bir evrenin sağlam bir uzay simülasyonunun olmaması kimseye garip gelmiyor mu?

Beklediğim bir diğer Star Wars oyunu ise artık yenisini görme vaktimizin geldiği Star Wars stratejisi. Star Wars Empire At War gerçi hala sevilen bir oyun olarak Steam listemizde duruyor ama teknolojisinin eskidiği artık bir gerçek.

RPG türünde yeni bir Star Wars oyunu şimdilik zayıf bir seçenek olarak görünüyor

zira Disney, MMORPG türündeki Star Wars The Old Republic'i baltalamak istemeyecektir. Ancak, yeni filmlerin heyecanına rağmen SWTOR'un oyuncu sayısında istenen artış yaşanmazsa, SWTOR'un da çöpe gideceğini ve yeni bir RPG'ye başlanacağını tahmin etmek zor değil.

Disney'in milyar dolarlık yatırımları sayesinde, önumüzdeki dönemde bilimkurgu severlerin yeni Star Wars içerikleriyle buluşacağını bekliyoruz ve çoğunun da sürpriz olarak aniden ortaya çıkması bizi şaşırtmasın. ■



50 POSTER + 200 STICKER

MAYIS 2015 SAYI 5 FİYATI ₺5.50

blue jean

**MAYIS
SAYISI
BAYİLERDE**

JOSH HUTCHERSON
"Portre'nin konuğu"

VINI UENARA
"Kötü çocuk" Pop Up'ta

HAYLEY WILLIAMS
Zaman Tunçlunde

ISAC ELLIOT
Özel röportajı Pop Up'ta

KENDRICK LAMAR
Kelebeğin rüyası

ZAYN
Artık tek başına

AVENGERS

ROBERT DOWNEY JR.
AVENGERS'İ BLUE JEAN'E ANLATTI

SCARLET WITCH

QUICK SILVER

IRON MAN

HULK

THOR

WIDOW HAWKEYE

ONE REPUBLIC

Konser öncesi özel röportaj

ANATHEMA

Vincent sorularınızı yanıtladı

GEORGE EZRA

Onu tanımanın tam sırası

EMMA STONE

En bomba deneğleri

AVRIL LAVIGNE
A'dan Z'ye kariyer özeti

bluejeanmagazine.com.tr



bluejeanmagazine



**50 POSTER
200 STICKER**



DB

MOBİL



Fast & Furious: Legacy

Seriye son nokta?

Sayfa 39



Age of Wind 3

Pupa yelken!

Sayfa 40



Stormblades

Bitimsiz savaş!

Sayfa 40



Best Fiends

Ayın en hoş sürprizi.

Sayfa 40



Mortal Kombat X'e 300 dolar dökmek

Patron çıldırdı!

Micro Transaction'ın oyun piyasasına kattıkları / götürdükleri üzerine yapılacak bir çalışma muhtemelen on sene içinde daha kesin sonuçlar verebilir hale gelecektir, ancak ipin ucunun kaçmaya başladığına dair işaretler gelmeye devam ediyor. Bu ayın en fazla beklenen mobil oyunlarından Mortal Kombat X'in eğer tüm karakterlerine, tüm varyasyonlarıyla beraber sahip olmak istiyorsanız cebinizden çıkışması gereken para 300 dolar'ın üzerinde. Söyledeysek fazla bir şey yok, birleşin gençler. ■



PewDiePie'ın oyunu çıkıyor!

Bu yaz piyasada!

Hayır, ailemizin ağızı bozuk, ele avuca sığmayan Youtuber'ı Felix Kjellberg, ya da bilinen adıyla PewDiePie oyun tasarım işine girmediler elbette. Tam tersine kendisi oyun haline geldi. Hem Android, hem de iOS'ta bu yaz piyasaya çıkışması beklenen PewDiePie - Legend of the Brofist bir platform oyunu ve tipik logosu gibi oldukça retro görsellere sahip. Sizin ne eksiginiz var arkadaşlar, haydi mikrofonu, kamerası kapın, iş başına! ■



Para basıyor!

Logres of Swords and Sorcery adını daha önce duydunuz mu?

Coğu JRPG gibi "Logres of Swords and Sorcery" de belki Japonya dışında kendisini fazla tanıtmadı, ama sıkı durun, 2013 yılı aralık ayından itibaren tam 6 milyon kez indirilmesinin önüne geçemedi bu durum. Tek başına bile oldukça etkileyici

olan bu indirme rakamından çok daha önemli bir konu, oyun halen hasılat konusunda düzenli olarak hem Google Play, hem de AppStore'da Top10 içinde bulunuyor. Japon oyuncular sevinci ne kadar baskın olabiliyorlar, şekilde görülmüyor. ■



Apple Watch'ta çalışabilen oyunlar

Liste her gün genişliyor.

Ülkemizde satın alabileceğiniz fiyatta birinci lig seviyesinde bir amerika'lı basketbolcu transfer edebiliyor olsanız da Apple Watch son günlerin arzu nesnelerinden

birisi haline geldi. Fifa 15, Brothers In Arms: Sons of War, Best Fiends gibi oyunların yanına en fazla sistem talep eden oyunlardan biri, Real Racing 3'te eklendi. ■

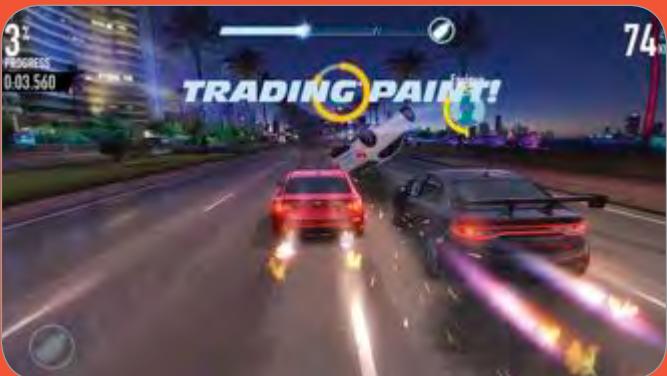


Tür Yarış Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Fast & Furious: Legacy

Biraz hızlı, biraz öfkeli

Sanırım bir çok oyuncu için Fast & Furious serisi, Need For Speed Soyularının iyi bir şekilde filme tercüme edilmiş gibidir. Haliyle serinin yedinci filmi gelmişken, artık seriyi kendi ismiyle tanitan bir oyun olmazsa şaşırırdık, dolayısıyla karşımızda Fast & Furious Legacy. Öncelikle oyunda görseller ve aydınlatmalar gayet güzel, Tokyo'dan Rio'ya, oradan Miami'ye, oradan hikayemizin geçtiği binbir başka lokasyona giderken hem arabalar, hem de bütün ziyaret ettiğimiz yerler hem filmlerin hem gerçek lokasyonların özüne bağlı kalınarak hazırlanmış. Oynanışa gelirsek, 4 oyun tipimiz var ve bunların hepsi bizim oyunu farklı şekillerde oynamamızı gerektirecek şekilde tasarlanmıştır. Oyunda ilk karşımıza çıkan oyun modu "Street Racing". Bu modda aracımızı parmağımızı sürüklemek suretiyle sağa sola çekip karşımıza gelen engellerden kaçmaya çalışıyoruz. Bir süre oynamaya devam ettikten sonra diğer oyun modları da sırasıyla karşımıza çıkmaya başlıyor. Bunlar sırasıyla Drag Race, Drift Racing ve Takedown. Drag Race'te tahmin edebiliceğiniz şekilde arabamızın kalkışını ve vites değişimlerini kontrol ederken, Drift Racing'de arabamızın arka tarafını parmağımızla sağa sola kaydırarak mükemmel drift'i bulmaya çalışıyoruz. Son modumuz olan Takedown'da ise amacımız gerek kıçından vurup takla attırarak, gerekse yanına geçip duvarın içine sokmak suretiyle rakibimizi dövmek ve bu baya bir eğlenceli açıkçası. Oyunda araba ya da özel parçalar almak için kullandığımız bir Gray Market'da mevcut ki burada gerçek parayla oyun puanı da satın alabiliyoruz, ama oyunun bizi buna zorunlu bırakmıyor olması önemli bir detay. Oyunun tek sıkıntısı tam anlamıyla bir yarış oyunu olmadığı, bazı anlarda bir platform oyununu hatırlatabilir bize kontrollerinin esnek olmaması sebebiyle. Hızlı arabaların, şehir ışıklarının ve Hızlı ve Öfkeli serisinin hayranıysanız, iyi oyunlar! ■ Puan: 7



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

1942 Pacific Front

Zengin ol veya boşver, hiç savaşma

Gün gecmiyor ki yeni bir "ismen oynaması bedava, fakat gerçekte oynayabilmesi hiç de bedava olmayan" yeni bir oyun çıksın. Bu sefer sükünetimi bozmama neden olan oyunumuz 1942 Pacific Front. 1941 Frozen Front'un devamı sayılabilecek sıra bazlı bu strateji oyununda amacımız gerçek hayatı yemeden içmeden, bütün paramızı bu oyuna dökmek. Tabii eğer deliyelek ve illa ki bu oyunu oynayacağınız diye tutturduysak. Strateji oyunlarının her zaman beni çeken yönü rakiple rin birbirlerinin bütün ellerini göremediği bir satranç gibi olmasıdır. Her zaman yeni bir sürpriz atak ya da beklenmeyen bir taktik ile rakibinizi yenmeniz mümkündür, asıl savaş silahla değil, kağıt üstündedir. 1942 Pacific Front'da yitirilen de tam anlamıyla bu. Bölümüler ilerledikçe oyun zorlaşıp sizi daha iyi stratejiler üretmeye zorlamıyor, sadece size daha ve daha fazla düşman yolluyor ki, bir şeyler satın alarak ordunuzu büyütün. Sürekli, aralıksız, ve bütün oyun boyunca!!!! Ah evet bir de oyunun zirt pırı suratımıza fırlattığı "!"'ler var ki sormayın, sanki yanımızda bir Amerika dizisinden fırlamış bir pon pon kız var ve her şeyi çığlık çığlığa söylüyor. Bunları gecerek oyun bir stratejide olması gereken öğelere sahip asında, deniz, hava ve kara birliklerinin güç dengeleri ve kullanımları güzel ayarlanmış ayrıca... Sanırım ayrıca yok, sadece bu. Çok sıkıldığınızda, dünyadaki milyonlarca oyun bittiyse ve üstünüze paraya örtüyorsanz, deneyin, eğlensiniz, söz veriyorum. Çok sıkıldım lafta "bedava" gözüküp gerçekten oynayabilmemiz için bizi soymayı çalışan oyunlardan. ■ Puan: 3





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. AA
2. Frontline Commando: WW2
3. Asphalt 8: Airborne
4. Candy Crush Saga
5. Subway Surfers

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Construction Simulator 2014
2. Minecraft: Pocket Edition
3. NBA JAM
4. GTA: San Andreas
5. Pou



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. AA
2. Subway Surfers
3. Candy Crush Saga
4. Clash of Clans
5. Game of War - Fire Age

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Construction Simulator 2014
2. Minecraft: Pocket Edition
3. The Room
4. Prison Break: Lockdown
5. GTA: Vice City



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Age of Wind 3 ★

Arrrrrrrrrr!

Bu ay beni en çok güldüren oyunu B sizlere takdim etmemize izin verin. Beni tanıyanlar bilir ki doğduğumdan itibaren (nasıl oluyorsa o) bir korsan olma isteği var, ondan keyfimden yenmiyor AoW oynarken. Oyunun mantığı basit, bir gemimiz var, açık denizlerde onuna dolaşır etrafı yağmalamalıyız. Oyunun deniz mekanikleri ve görselleri bana Sid Meier's Pirates'i hatırlattı ki en sevdığım oyunlardandır. Üstten gördüğümüz gemimizi sağ sol oklarıyla hareket ettirerek, sağ tarafındaki tuşlarla kontrol ettigimiz toplamızı ve bir çok başka silahımızı ateşlemek gayet eğlenceli. Oyunun hikayesi de

oynamak isteyenler için keyif verici ama hikayeye hiç dokunmadan oynayabileceğimiz onlarda yan hikaye bulunmakta. Oyundaki tek sıkıntı, bazı noktalarda gerçek paraya satın almanız gereken şeyler oluyor ve ilerlemek istiyorsanız bu hevesini kirarıbiliyor gerçekten. Fakat bunun dışında, bir kaç ada yağmalayıp biraz gemi batırmayı sevenler için ideal! ■ Puan: 7,5



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Stormblades

Longsword candır!

Kılıcınızı alıp onu bunu kesip ilerlediği-Kniz oyunları özlediniz mi? Biliyorum bana da oluyor, bu ay içimdeki bu boşluğu Stormblades'le biraz da olsa giderdim denilebilir. Oyundaki yegane amacımızın bu olmasının da yardımcı büyük tabi. Oyunda elimizde kılıcımız ilerleyen bir maceraperestiz ve tek ve bütün amacımız karşımıza çıkan düşmanları çığırınca parçalamak. Bu ay oynadığım diğer free-to-play oyuncularla karşılaşlığında "Bana para ver çabuk para ver hadi para ver!!!!" (Bkz: 1942 Pacific Front) gibi bir tutum olmadığını görmek güzel, isterseniz tabii ki kılıcınızı ve zırhi-

nizi geliştirmek için para harcayabiliyorsunuz ama bu bir zorunluluk değil. Dolayısıyla eğer amacınızı pek bir şey düşünmeden birkaç yüz tane düşmanı eşit parçalara bölmekse, doğru oyundasınız. ■ Puan: 7



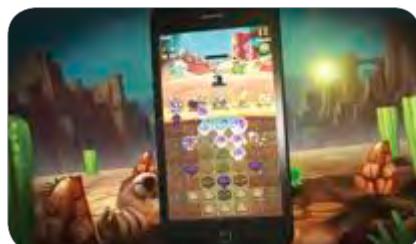
Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Best Fiends ★

Puzzle'ı gelenler için!

Bu ayın puzzle yükünü nasıl atarım diye mi düşünüyorsunuz? Çözüm en yakın arkadaşınızda gizli! Daha fazla geyik yapmadan size Best Fiends'i anlatmaya başlıyorum. Bu eğlenceli puzzle oyununda amacımız aynı renkteki bitkileri bir araya getirip, ekranımızda zıpir zıpir zıplayan şirin yaratıkların enerjisini doldurmak ve eşit derecedeki zıpir tipli düşmanlarını puzzle çözme yoluya döverek, gezegenleri Minutia'yı koruyup kurtarmak. Yaptığımız kombolar büyündükçe zıprılarımız da daha fazla güçlenip gezegenlerini daha hızlı bir şekilde düşmandan kurtarıyorlar, ki bu da oldukça eğlenceli. Oyunun görselleri,

sesleri ve müzikleri sizi şirinlik aşırı yüklemesi yapmadan keyifli bir modda tutmayı başarıyor. Size sürekli reklamlar çıkartıp bir şeyler satmaya çalışmaması da kabası. Puzzle Adventure oyalarından hoşlanıyorsanız kesinlikle deneyin derim. ■ Puan: 8





Blizzard tam kadro buradı!



Rozetim yeterince Ray-Ban'lerim gözümde, üç Yıllardır etrafımdalar. Herkes onların adını söylüyor, herkes bilgisayarın başında sadece tek bir oyun oynuyor. Evet, MOBA'lar uzunca bir süredir hayatımızın içinde ve bir tarafta DotA'cılar, bir tarafta Lo'L'üler, MOBA arenası yükselerek varlığını devam ettiriyor. Bu arenaya Blizzard da adım atmaya karar verdi ve Blizzard All-Stars kod adıyla yeni oyunu üzerinde çalışmaya başladı. Daha neler olduğunu anlamadan oyunun adı Heroes of the Storm olarak değişti ve Diablo'nun Raynor'a tekme attığı, Arthas'ın Nova'yla kapıştığı enteresan bir fragmanla oyunun tanıtımı yapıldı. Halen kapalı beta sürecinde olan oyun da en az Live konuma geçmiş bir oyun kadar ünlenmiş durumda ve dağıtılan binlerce beta anahtarı sayesinde de şu anda, tüm özellikleryle aktif halde.

Rakip üsse yolculuk

Öncelikle MOBA nedir, hiç denememiş olanlara seslenelim. Multiplayer Online Battle Arena'nın kısaltması olan MOBA (Ben de bunu

grupları Core'lardan çırıp karşı Core'a doğru dündüz yürüyor. İşleri de genelde askerler değil, seçilen kahramanlar hallediyor.

Hereos of the Storm'da ilk dikkat çeken, diğer MOBA'lardaki "item" konusuna rastlanmaması. Burada oynanış çok daha basit, savaştan çıktıktan sonra kahramanınızın görselliği dışında oynayacağınız hiçbir şey yok. HotS'ta seçtiğiniz kahramanınız, belirli seviyelere ulaştığında (Savaşın içindeki seviye,) birkaç farklı yetenekten birini seçebiliyor ve buna göre de özelleşiyor. Hemen örneklerim. Diyelim ki siz Warrior sınıfından bir karakter seçtiniz ve bunun hasar odaklı değil, dayanıklılık odaklı işe yaramasını istiyorsunuz. O zaman seviye atladığınızda ve yetenekler öne sunulduğunda, kahramanın hasar veren yeteneklerini değil, defansa yönelik olanlarını tercih etmelisiniz. Ya da biliyorsunuz ki bir Support karakteri hep arkanızda olacak; o zaman "Life on Hit" özellikli yeteneklere değil, hasar veren yeteneklere yönelebilirsiniz. HotS'da karakterlerin yapıları, yeteneklere göre az bir farklılık gösteriyor. Yani, Valla ok atan ve karşı konuya geldiğinizde ağır hasar vereceğini bildiğiniz bir karakterden, gözlerinden işin atan ve uçan bir

Eğer siz bir karakteri istediğiniz gibi geliştiremediğinizi düşünüyorsanız, bilin ki yanlış karakterle uğraşıyorsunuz

Multiplayer Online Brawler Action sanıyorum; nereden uydurduysam...), iki takımın karşılıklı mücadelemini konu ediyor ve amaç son derece basit: Takım olarak düşmanın üssünü merkezinde bulunan Core'u patlatmak. Tabii Core'a giden yolda güçlü kuleler, yapılar bulunuyor ve buna ek olarak belirli periyotlarla çeşitli asker

karaktere dönüşemiyor. En fazla kuşatma odaklı bir hale gelinebiliyor veya savaşta daha çok ayakta kalınabilecek bir "build" yaratılabiliriyor. Bu durum diğer MOBA oyunlarının mü davamlılarına biraz ters gelmiş olsa da ortada çok fazla karakter olmasından ötürü bence kesinlikle bir sorun değil. Eğer siz bir karakteri istediğiniz gibi geliştireme-



diğinizi düşünüyorsanız, bilin ki yanlış karakterle uğraşısınız ve 35 karakterlik envanterde size uygun bir karakter mutlaka vardır.

Kaos

Her karakterin ya üç, ya da dört tane temel yeteneği bulunuyor. Bunlar da Q, W, E ve D tuşlarına atanmış. Bunların dışında elbette sıradan saldırınız da bulunuyor. 10. seviyeye ulaştığınızda kahramanınızın Heroic Ability'si açılıyor (Kahraman Yeteneği) ve genelde yüksek bir soğuma zamanına sahip olan bu hareketlerle savaş alanındaki konumunu değiştirecek bir hareket yapabiliyorsunuz. 20. seviyede de bu hareketinizi daha da güçlü bir hale getirecek bir seçenek sunuluyor.

Bu temel yeteneklerin dışında işinlanma, bir düşmana zaman içinde hasar verebilme, kalkan sağlama gibi birçok karakterde aynı olan yetenekleri de alabiliyorsunuz lakin işinlanma dışındakilerin tercih edildiğini pek görmedim. (İşinlanma hayat kurtarıyor.)

Oyundaki denge çok iyi ayarlanmış, kimse kimseye kolayca üstünlük sağlayamıyor. Mesela Nova, çok güçlü atışlar yapamıyor belki ama düşmanın aklını karıştırın bir "kopya yaratma" hareketi var –ki direkt savaş alanından uzayabiliyor. Eğer düşmanın peşine düşerse de üstünlük sağlayabiliyor. İki karakter karşı karşıya geldiğinde bir çeşit dövüş oyunu mantığı ortaya çıkıyor. Bir o voruyor, bir diğeri, bir özel saldırısı yapıyor, bir kaçış, bir geri dönüş... Karşılıklı dövüşte yeteneklerini düzgün kullanan üstün konuma geliyor –şayet ki seviyeler aynıysa. Seviye farklılığında direkt olarak yüksek seviye olan kazanıyor.

Kuleyi indirmek...

Her iki takımın da sahip olduğu kuleler, oyunda büyük bir öneme sahip. İlk seviyelerde bu kulelere yanaşmak mümkün bile değil; direkt öldürülerler. Seviyeler yükseldikçe kuleler daha güçsüz hale geliyor ve bomba atışları da kalmadıysa kolayca indirilebiliyorlar.

Haritalarda genellikle üç tane yol bulunuyor ve bu yollarda takımınızın en az bir karakteri bulunması, hem tecrübe puanı

kazanma adına, hem de kuleleri indirme adına önem taşır. Şöyle ki askeriniz rakibin kulesine vardığında, bu kuleler otomatik olarak ateş etmeye başlıyor ve bomba sayıları da azalıyor. Eğer siz bu askerlere eşlik ederseniz, rakip tarafın askerlerini daha kolay öldürebileceğiniz için sizin askerleriniz az hasarla kulelere varabiliyor ve bombalar da bu askerlere gidiyor, nihayetinde kuleler etkisiz hale geliyor. Siz de –hele ki kuşatma modunda bir karaktere sahipseniz– bu kuleleri kolayca yıkabiliyorsunuz. Kuleler, tipine göre farklı derecede tecrübe puanı sağlıyor ve tecrübe puanı da direkt takıma etki ediyor; kuleyi siz indirdiniz diye ayrıca seviye atlamıyorsunuz.

Görev neydi?

HotS'u diğer MOBA'lardan ayıran en büyük özelliklerden biri de belki görevler. Her haritada çeşitli yapılması gereken işler oluyor ve bunları yaparak karşı takıma göre çok daha üstün bir konuma gelebiliyorsunuz. (Bu sayfalarda her bölümde neler olduğunu açıkladık.) Bu görevleri yapmadığınız sırada da Mercenary Camp adında, normal yapay zeka askerlere göre daha güçlü olan askerleri kendi saflarınıza geçirilebiliyorsunuz. Bu kampları tek başına almak biraz güç oluyor ama iki kahraman, kısa sürede kamپı atabiliyor. Üç veya üzerinde kahraman sayısı isteyen Boss'larsa çok daha fazla işe yarıyor ama onları ele geçirmek daha güç.

Bağımlılık

Blizzard bir işi çok iyi başarıyor arkadaşlar: Basit, aksıda kalıcı ve görselliği üst seviyede olan oyuncular üreterek oyuncuları kendilerine bağlıyor. Uzun süre >

Blizzard All-Stars

Warrior

Muradin

Yetenekleri

Stormbolt: Menzili pek de uzun olmayan bir saldırın. Düşmanı 1.5 saniyeligiye donduruyor.

Thunderclap: Birçok düşmana aynı anda zarar verebilen ve geliştirildiğinde birçok farklı iş de gören, kullanışlı bir saldırın.

Dwarf Toss: Kaçmak için veya kaçmaya çalışan, sağlığı çok az olan bir düşmanı yakalamak için kullanılan bir zıplama hareketi.

Kahraman yetenekleri

Avatar: Muradin taştan bir golem'e dönüşüyor ve belirli bir süreliğine daha dayanıklı ve güçlü hale geliyor.

Haymaker: Tek bir düşmanı ileri fırlatan ve ağır hasar veren, güçlü bir saldırın.

Warrior sınıfının en iyi üyelerinden biri olan Muradin'ı gözünüz kapalı seçebilirsiniz. Dikkatli kullanıldığında öldürülmesi neredeyse imkansız bir hale geliyor. Stormbolt'u düşmanlar durdurmak ve Assassin'lere kurban sunmak için kullanabilirsiniz. Ranked maçların vazgeçilmezi...

Diablo

Yetenekleri

Shadow Charge: Bir düşmanla uzaktan koşup onu sersemletmek için kullanılıyor.

Overpower: Shadow Charge'in hemen ardından düşmanı tutup diğer tarafa, yere çalma hareketi.

Fire Stomp: Kalabalık gruplara aynı anda hasar vermek için bir ateş saldırısı.

Kahraman yetenekleri

Apocalypse: Tüm düşman kahramanlarının altında bir simbol beliriyor ve bir süre sonra bu patlayıp ağır hasar veriyor.

Lightning Breath: Diablo ağızından alevler saçıp yüksek hasar veriyor.

Diablo'nun en önemli özelliği düşmanlarını öldürüp onların ruhlarını toplayabilmesi ve 100'e ulaşlığında, ölünce sadece birkaç saniyede hayatı dönebilmesi. Son derece dayanıklı olması ve Fire Stomp ile sıradan düşman gruplarını arasında dağıtmaması de gayet iyi. Apocalypse pek işe yaramıyor, Lightning Breath'i tercih edip yan yana duran düşman kahramanlarını hızla ortadan kaldırabilirsiniz.

Chen

Yetenekleri

Flying Kick: Uçan tekme. Dahası yok...

Keg Smash: Chen, yanında sürekli taşıdığı varılı patlatıp düşmanlarını yavaşlatıyor.

Breath of Fire: Alev saçma hareketi. Eğer Keg Smash'e maruz kalmışsa düşmanlarınız, daha da fazla yanıyorlar.

Kahraman yetenekleri

Wandering Keg: Varılın içine girip etrafta dönmek ve düşmanlarınızı uzaklaştırmak isterseniz...

Storm, Earth, Fire: Chen üç farklı kahramana dönüşüyor ve her birinin farklı saldırılarıyla bir hayli güçlü hale geliyor.

Varılındeki içki denilen içeriği kalkan kazanıp iyice öldürülmesi zorlaşan Chen, hasar açısından pek iyi olmasa da aşırı dayanıklı. Kahraman yeteneklerinin ikisi de kullanışlı; eğer defans oynayacaksanız Wandering Keg'i, saldırısı odaklı oynayacaksanız Storm, Earth, Fire'i seçin.

Assassin

Zerathul

Yetenekleri

Cleave: 360 derece etkili, orta hasar veren bir saldırır.

Singularity Spike: Düşmana birkaç saniye sonra hasar veren ve onu yavaşlatan bir hareket.

Blink: Kısa mesafede işinlanmanızı yanyor.

Kahraman yetenekleri

Void Prison: Arkadaşlarınız dahil herkesi bir süreliğine yerinde donduran ve ölümsüz yapan bir hareket.

Shadow Assault: Hızlı bir şekilde düşmana saldırmanızı sağlıyor.

Görünmez olmasına rağmen kolay kolay keşfedilemeyen Zeratul, savaş alanının ortasında fazla durursa kolayca ölüyor ama yarı enerjideki düşmanlarını yalnız yakalarsa asla affetmiyor. Shadow Assault'un 20. seviyedeki güçlendirmesini alırsanız bir kahramanı birkaç saniyede alt edebiliyorsunuz. Assassin sınıfı arasında favorim Zeratul'dur, vazgeçilemiyor kendisinden...

Falstad

Yetenekleri

Hammerang: Değdiği her türlü düşmana zarar veren ve onları yavaşlatan bir çekiç saldırısı.

Lightning Rod: Seçtiğiniz düşmeye art arda yıldırım saldırıları yapıyor.

Barrel Roll: Az bir kalkan sağlayıp ileri atılmanızı sağlayan, bir çeşit kaçış hareketi.

Kahraman yetenekleri

Mighty Gust: Düşmanlarınızı geri iten bir rüzgar saldırısı.

Hinterland Blast: Güçlü bir yıldırım saldırısı.

Zeratul'dan önceki favorim Falstad, seçtiğiniz noktaya hızla ulaşım özelliğine sahip ve doğru yetenek seçimleriyle güçlü bir Assassin olabiliyor. Hammerang'in menzilini artırmayı unutmayın, Barrel Roll'u da etkin bir biçimde kullanmaya bakın. Mighty Gust'ı sıradan oyunlarda kullanmanız zor ama oyunu beş arkadaş oynuyorsanız iyi bir strateji belirleyebilirsiniz.

Illidan

Yetenekleri

Dive: Bir düşmeye atlayıp saldırmanın Illidan adı.

Sweeping Strike: Değdiğiniz her düşmeye hasar veren ve bu sayede daha güçlü saldırılar yapmanızı sağlayan bir saldırıcı hareketi.

Evasion: İki saniye boyunca sıradan saldırılardan etkilenmemek için...

Kahraman yetenekleri

The Hunt: Bir noktadaki düşmeye ağır hasar veren, uzaktan da çalıştırılabilen bir hareket.

Metamorphosis: Çevrenize zarar verip daha güçlü bir forma dönüşmek isterseniz, bu yeteneği alırsınız.

Öldürülmesi pek kolay olan Illidan, doğru yeteneklerle sürekli sağlık kazanıp öldürülmesi zor bir hale de getirilebiliyor. Hızlı hareketleriyle savaş alanında rüzgar gibi esiyor ve bu yüzden de genellikle herkes ilk olarak Illidan'ı hedefliyor. Kullanması da hiç kolay bir karakter değil.



Support

Li Li

Yetenekleri

Healing Brew: Takımınızdaki bir kahramanı veya askeri rastgele iyileştiriyor.

Cloud Serpent: 8 saniyeliğine hafif hasar veren bir yılan sağlıyor.

Blinding Wind: Yakındaki iki düşmana, onların iki tane sıradan saldırısını kaçırmasını sağlanan ve orta karar hasar veren bir saldırır.

Kahraman yetenekleri

Jug of 1000 Cups: Yakınınzdaki arkadaşlarınıza hızla, yüksek oranda sağlık sağlayan bir hareket.

Water Dragon: Düşmanlarınızı yavaşlatan ve ağır hasar veren bir saldırır.

Support sınıfının en iyi iyileştiren üyesi Li Li'yi genellikle sadece sağlık toparlama alanında kullanıyor oyuncular. Healing Brew en düşük sağlığı sahip olanı hizmet ettiği için iş biraz şansa kılıyor ama yine de bu hareket çok işe yanyor. Jug of 1000 Cups ölümeye yakın bir takımı tekrar eski kuvvetine getirebildiği için de kahraman yeteneğinizi bu yönde kullanabilirsiniz.

Malfurion

Yetenekleri

Regrowth: Belirli bir süre içinde, belirli bir miktar sağlık tazeliyor.

Moonfire: Birkaç tane düşmanı hafif saldırır yapıyor.

Entangling Roots: Seçtiğiniz bölgedeki düşmanları belirli bir süreliğine kimildayamaz hale getiriyor.

Kahraman yetenekleri

Tranquility: Çevrenizde iyileştiren bir aura beliriyor ve takım arkadaşlarınız hızla iyileşiyor.

Twilight Dream: Malfurion'un etrafındaki düşmanlar ağır hasar alıp üç saniyeliğine yeteneklerini kullanamıyor.

Li Li'den farklı olarak saldırı ve kontrol konusunda da bir hayli işe yaranan bu kahramanı öldürmek de bir hayli zor. Moonfire çok işe yaramasa da yavaşlatma özelliğini alırsanız düşmanlarınızın kaçmasını engelleyebiliyorsunuz. Tranquility'nin 20. seviyedeki hali mana da tazelediği için gerçek anlamda takımınızın hayatını tam anlayıla kurtarabiliyorsunuz.

Uther

Yetenekleri

Holy Light: Yüksek oranda, anında sağlık tazeliyor.

Holy Radiance: Bulunduğu aks üzerinde düşmanlara zarar veriyor, dostları iyileştiriyor.

Hammer of Justice: Yakın mesafede bir düşmanı sersemletmeye yarıyor.

Kahraman yetenekleri

Divine Shield: Bir kahramanı üç saniye boyunca ölümsüz yapıp %20 oranında hızlandırıbilirsiniz.

Divine Storm: Çevrenizdeki düşmanları 1.5 saniye boyunca sersemlemeye ve orta derecede hasar vermeye yarıyor.

Saldırı ve kontrol için de kullanılabilen Uther, dayanıklılığıyla da dikkat çekiyor. Holy Light'ı dilerseniz saldırısını de kullanabiliyorsunuz ilerde ve bu sayede Uther support'tan, warrior'a doğru kayıyor. Divine Shield hayat kurtarsa da Divine Storm ile yan yana duran bir düşman takımını affaltırmak daha eğlenceli.

Specialist

Sylvanas

Yetenekleri

Withering Fire: Li Li'nin Healing Brew'ının saldırısı amaçlı olanını düşünün. Hedef seçmeden ok atmanızı sağlıyor.

Shadow Dagger: Saldırınızı yaptığınız düşmanınıza ve yavaş yavaş da çevresindeki etkili bir saldırmak.

Haunting Wave: İki tane gölge banshee yolluyor ve dilerseniz o noktaya işinlanabiliyorsunuz.

Kahraman yetenekleri

Wailing Arrow: Gittiği hat üzerinde istediğiniz zaman patlatabildiğiniz, çevresine ağır hasar verip 2.5 saniye boyunca düşmanlarınızın yeteneklerini kilitleyen bir saldırıdır.

Possession: Düşman askerlerini %20 güçlü bir şekilde kendi tarafınıza geçirmeye yanyor.

HotS kataloğuna son eklenen ve en güçlü karakterlerden bir tanesi Sylvanas. Kuşatma için çok etkili bir karakter ve Shadow Dagger hareketine "Vulnerability" yeteneğini aldiğiniz anda düşman kahramanlarını da müthiş bir şekilde güçlendiriyorsunuz. Yalnız bırakıldığında düşman üssünü tek başına yerle bir edebilir.

Gazlowe

Yetenekleri

Rock-It! Turret: Yakındaki düşmanlara ateş eden bir taret yaratıyor.

Deth Lazor: Belirli bir süre şarj ettikten sonra gittiği hat üzerindeki tüm düşmanlara hasar veren bir saldırıdır.

Xplodium Charge: Kısa bir süre sonra patlayan bir bomba yaratıyor. Bomba düşmanları sersemletme özelliğine sahip.

Kahraman yetenekleri

Robo-Goblin: Sıradan saldırınız askerlere ve yapılara %150 daha fazla hasar veriyor.

Grav-o-bomb 3000: Attığınız yerdeki düşmanlar bir noktaya çekiliyor ve ağır hasar alıyor.

Kullanması zor olan ama dikkat edilmemişinde bir üssü yıkıp geçebilecek bir karakter. Teke tek dövüşte pek başarılı olamıyor ama kuşatma için Sylvanas'ı direk geride bırakabilecek bir karakter. Özellikle 10. seviyeden sonra mercenary camp'ları tek başına bile ele geçirebiliyorsunuz. (Robo-Goblin özelliğini alırsanız.)

Nazeboo

Yetenekleri

Corpse Spiders: Düşmanı takip eden birkaç tane ufak örümcek yaratıyor.

Zombie Wall: Seçtiğiniz bölgede dairesel bir biçimde zombiler beliriyor ve dairenin içinde kalan düşmanlarınız hasar alıyor, dairede kırılmış halde kalıyor.

Plague of Toads: Beş tane, orta derecede hasar veren kurbağa yaratıyor.

Kahraman yetenekleri

Ravenous Spirit: Saldırıyan bir ruh yaratıp bununla düşmanlarınıza saldırıyorsunuz ama bu sırada hiçbir yere kimildiyamıyorsunuz.

Gargantuan: Kendi başına hareket edip tüm düşmanlarına saldırın bir dev yaratıyor.

Kullanması uzmanlık isteyen bir başka kahraman daha... Özellikle Zombie Wall'u düzgün kullanmak için zamanlamayı ayarlamak çok önemli. Ravenous Spirit Gargantuan'a göre çok daha iyi iş yapıyor; sadece bir düşmanın siz hedeflememişinden emin olun. Specialist sınıfı içinde neler yapacağı en belli olmayan, enteresan karakterlerden biri Nazeboo.



> Diablo III’te insanların ne bulduğunu anlayamaz halde dolandım ve kendim oynadığım sürede de tek yapmak istedigim şeyin Diablo III oynamak olduğunu hatırlıyorum. Diablo örneği dışındaki tüm Blizzard oyunlarındaysa bağımlılık yapan bir etken bulunuyor ve bundan HotS da nasibini alıyor.

Baktığınızda item yok, haritalar temiz, kahramanlar zaten Blizzard oyunlarına aşınaysanız oradan tanıdığınız karakterler ve oynanış da müthiş basit. Bu kadar basit olmasına rağmen de oyunu art arda oynamak isterken buluyorsunuz kendinizi zira her maça mutlaka farklı bir dinamik oluyor. Kahramanların ne yaptığı, nasıl savaştığı, doğru yerde doğru zamanda bulunup bulunmadığı oynanışa büyük etki ettiği için her maça da bir farklılık oluyor. Zeratul’la son hamleyi yapmak, tam düşman size vuracakken Blink ile işlenip kaçmak, sonra geri dönüp o düşmanı indirmek her maça başınızı gelmiyor ama geldiğinde, bunu bir kez daha yapıp yapamayacağınızı düşünenek oyunu yine oynamak istiyorsunuz. Blizzard görsel anlamda da sizi o kadar tatmin ediyor ki MOBA evreninde en güzel gözüken oyunlardan biriyle karşı karşıya bırakıyor sizi. Renkler, atmosfer her bölümde ekrana hiç rahatsız olmadan bakmanızı sağlıyor, karakterlerin detaylı modellenmeleri sayesinde de karakterinizi farklı kostümlerle, farklı bineklerle süslemek istiyorsunuz. Tüm bunlar bir araya gelince de oyun garip bir şekilde eğlenceli hale geliyor. Yani baktığınızda yaptığınız şey çok basit; bir karakter seç, düşman kahramanlarına saldır ve karşı takımın üssünü yok et. Tüm bunlar

da en fazla yarım saat süren bir mücadelede gerçekleştiği için oyunu tekrar tekrar oynamak hiç problem olmuyor. Bu basitlik, kahramanların dengeli ve birbirinden çok farklı özelliklere sahip olma hali, görevler, kamplar derken oyundaki eğlence sizi içine alıyor, bir daha da bırakmıyor.

Para konusu...

Her maçın sonunda cüzi bir miktarda altın kazanıyoruz. Maçı kaybettiysek 20, kazandıysak 30. En yüksek para eden karakterin de 10.000 altın ettiğini düşünürseniz oyun oynayarak para kazanamayacağınızı anlaysınız. Blizzard da bize Quest’ler sunarak daha kolay para kazanmanın yolunu açıyor. Mesela nedir, 8 tane oyun oynama quest’i... Bunun sonucunda 800 altın kazanıyorsunuz. 3 maçı kazan diyor Blizzard ve 600 altın veririm diyor, hemen üç maçı kazanmaya çalışıyoruz. Bu şekilde bile olsa altın kazanmak elbette zor, zaten Blizzard’ın para kazandiği nokta da burası.

HotS open beta’ya geçtikten sonra parasız bir oyun olacak ve hevesli oyuncuların parasını da kahramanları, binekleri, karakter modellerini satarak elde edecek –ki şu anda da ediyor zaten. Burada biz Türk oyunculara söyle bir problem çıkıyor; mesela bir karakter 9 Euro. Yani Avrupa halkı için o aslında 9 Lira. Biz ise yaklaşık 3 TL ile çarpıyor ve bir karakteri 27 TL gibi bir rakama satın alabiliyoruz –ki bu çok büyük bir rakam. Haydi bir karakter için paraya kıydınız; 19 Euro’dan satılan binek var oyundan! Onu kim alacak? Tabii o binek türünü almak zorunda değiliz; sadece kozmetik değişime uğrıyor binekler

ama biraz oyunun zevkini çıkartmayı derseñiz oyuna acayıp paralar yatırmanız olası. Ben şimdide kadar her şeyi altın biriktirerek aldım, bundan sonra da aynı yolda devam ederim diye düşünüyorum.

Son-suz

Blizzard’dan gelen açıklamaya göre oyundaki kahraman, binek ve harita sayısı, “Galiba bu kadar yeter.” denilene kadar devam edecek. Nedir, 100 tane kahraman da olabilir ilerde, sayı 50’de de kalabilir... Fakat Blizzard oyunu, suyunu çkartana kadar geliştirecektir, bundan şüpheniz olmasın. Henüz open beta’ya geçmemesi yüzünden eğer bu yazıyı okuduktan sonra oyuna heves ettiyiseniz, sosyal medya üzerinden beta anahtarını avına çikmanız tavsiye ederim. Fakat Blizzard’dan gelen bilgilere göre open beta’ya da çok az bir süre kaldı. (Hatta open beta’yi atlayıp direkt Live konuma bile gelebilirler.) O yüzden az daha sabredin ve oyuna bir şekilde ulaşmayı deneyin; emin olun hiçbir şekilde pişman olmayacaksınız...



Savaş Alanları

Sky Temple

Burada belirli aralıklarla üç tane tapinaktan ya biri, ya ikisi ya da üçü birden aktif oluyor. Tapinaklara yardımınızda sizi birkaç tane yapay zeka düşmanı karşılıyor ve tapınak sınırları içinde durarak onları yeniyorsunuz. Bu sırada tapınak da karşı takımın yapılarına periyodik atışlar yapıyor.

Sky Temple'da tapinakları tutmak azami önem taşıyor. Tapinaklar aktif olduğunda ne iş yapıyorsanız bırakın ve tapinakları ele geçirmeye bakın. Bu işi tek başınıza yapmamaya da, özen gösterin.

Garden of Terror

Gece olduğunda ortaya çıkan Shambler adındaki yaratıkları yenerek tohumlar elde ediyor ve 100'ü tamamladığınızda üssünüzde beliren Garden Terror adındaki dev yaratığın kontrolünü ele alabiliyorsunuz. Üsleri yıkma konusunda son derece iyi olan Garden Terror'ı mutlaka elé geçirilmelisiniz, bunu unutmayın. Garden Terror'ı elde ettiginizde sakin askerlerle, düşman kahramanlarıyla da uğraşmayın. Direkt karşı takımın üssüne saldıracaksınız.

Blackheart's Bay

Sandıklardan, çeşitli iskelet askerlerden ve mercenary camp'lerden bulacağınız altınları Blackheart'a vererek onu 12 tane top atışı yapmasını sağlıyorsunuz. Bu top atışları düşmanın üssünü hedef alıyor ve çok güçlü atışlar meydana geliyor. Blackheart'ın gemisinin bulunduğu yerde Nova ve Zeratul gibi kahramanlar pusu kurmayı çok seviyor; altınları götürürken dikkatli olmalısınız.

Dragon Shire

Haritanın üstünde ve altında bulunan iki tane bölgeyi, aktif olduğularında tutmayı başarınsanız haritanın ortasındaki ejderha heykeli ele geçirilebilir hale geliyor. Bunu da bir kahraman aldığı anda güçlü bir ejderha savaşıcısının kontrolünü ele almış oluyorsunuz. Burada dikkat etmeniz gereken şu ki alt ve üstteki yerleri ele geçirdikten sonra terk etmemelisiniz. Düşman kahramanlara karşı bölgeyi korumanız gerekiyor.

Haunted Mines

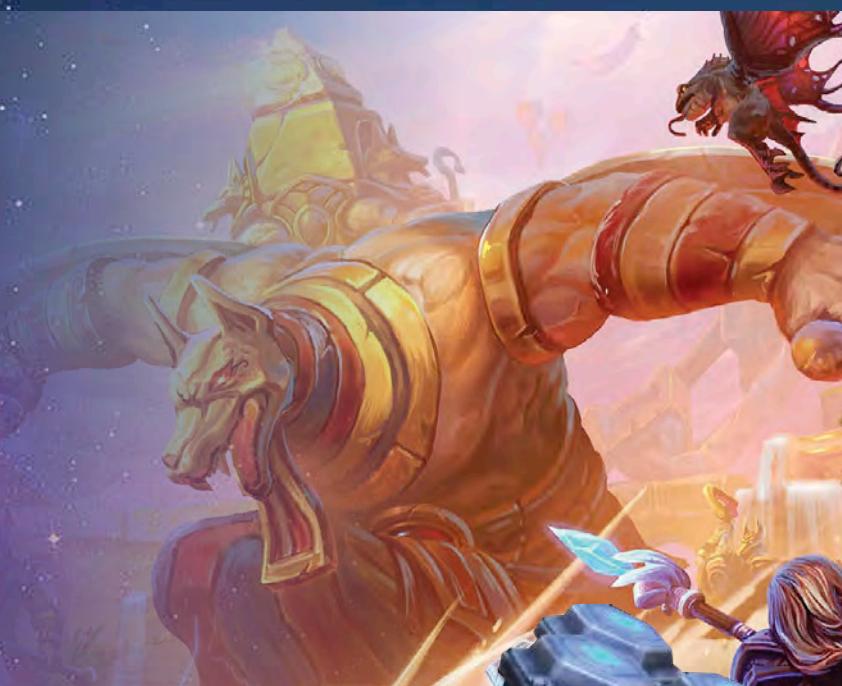
Madenler açıldığında alt kata inip kurukafa avcılığı yaptığınız bu bölümde, tüm kurukafalar toplandığında iki tarafın da Golem'leri aktif oluyor ve birbirleriyle karşılaşmadan Core'lara doğru yürüyorlar. Kim daha çok kurukafa toplarsa, o takımın Golem'i daha güçlü oluyor. Güçlü bir Golem'i indirmek de o kadar zor ki... O yüzden madenler açıldığında kesinlikle üstte oyalanmamak gerekiyor.

Cursed Hollow

Haritada rastgele beliren tribute'lardan üç tane topladığınız anda karşı takımın askerleri 1 sağlık puanına düşüyor ve kuleleri de çalışmaz hale geliyor. Bir dakika boyunca özgürce saldırılabilirsiniz ve karşı takımın kahramanları da bu sırada sizi durdurmayı beceremezse resmen yakıp yıkiyorsunuz ortaklığını. Tribute'lar belliğiği anda o bölgeye gitmeniz gerektiğini de söylemeye gerek yok herhalde...

Tomb of the Spider Queen

Yeni gelen bir harita. Burada da amaç düşmanın örümceklerini öldürüp mavi taşları toplamak ve onları belirtilen yerlere götürmek. Belirli sayıda taş verdığınızda, üç koldan Webweaver adındaki yaratıklar iniyor ve düşman üssüne gitmeye çalışıyor. Onlara eşlik ederseniz düşman üssüne büyük hasar verebiliyorsunuz. Unutmayın, eğer taşlar üstünüzdeyken ölürseniz o taşların hepsi dökülüyor ve yakında bir takım arkadaşınız yoksa kaybolup gidiyorlar...



Tavsiyeler & İpuçları

Daha önce herhangi bir MOBA oyununu oynamadıysanız paniklemeyin. Olaylar aslında çok basit ve yaklaşık 10 oyun sonra neyin, nasıl olduğunu gayet iyi anlayacaksınız.

Bunun bir takım oyunu olduğunu unutmayın. Solo oynamak için ancak kuşatma modunda bir karaktere karar kılmış olmanız lazımdır fakat bu bile takımınız bir noktada kıyasıya mücadele ederken sizin onları iplerlemeniz anlamına gelmiyor.

Oyunda sonuru kim yapmış, kim daha çok hasar vermiş, bunların herhangi bir getirisini söz konusu olmadığı için o an için neye ihtiyaç varsa (Defans, saldırın vs.) o tarafa yönelin.

Bölümlerdeki görevler aktif değilse, mutlaka ama mutlaka Mercenary Camp'leri ele geçirin. Bu hem sizi ofansif anlamda ileri taşıyacaktır, hem de karşı takımın aynı kampı almasını önleme olacaksınız.

Boss'ları ele geçirmeye karar verdığınızda karşı takımın beş adıyla birlikte sahada olmadığından emin olun. Boss'lar güçlü olduğu için takımınız o kampı ele geçirmeye çalışırken hasar alacaktır ve bu sırada tuzağa düşürülseniz hem takım arkadaşınızı, hem de Boss'u kaybedebilirsiniz.

Bölümlerdeki görevleri yapmaya özen gösterin. Shambler'ları öldürmek midir, Doubloon'lari toplamak midir, bunları asla es geçmeyin.

Düşman kahramanlarıyla teke tek karşılaşığınızda mutlaka kaçma planı da yapın zira karşı tarafın üstün gelme olasılığı her zaman var.

Support sınıfı oynuyorsanız sadece takım arkadaşlarınıza yardım etmeye odaklanın, Li Li'yi seçip de kule yıkmaya çalışmayın.

Ranked Match'lere adım attığınızda bolca "noob", "dumb", "idiot" gibi laflar duyacaksınız. Bunlara alırmayın, direkt Mute edin gitsin.

Karakterinizi iyi tanının. Neyi yapıp neyi yapamayacağını iyi bilin. Assassin sınıfından birini seçip de Muradin'i tam sağlıkla yenmek için çok çabalamayın.

Mutlaka haritadaki üç veya iki hatta da adam bulundurmaya çalışın, yoksa değerli tecrübe puanlarından mahrum kalırsınız.

Karşı takım iki-üç seviye üste çıktığında teke tek mücadeleye kesinlikle girmeyin.

Bunun bir oyun olduğunu unutmayın. Sinirlenmeyin, gerilmeyin; takımınız kötü oynuyorsa herkese küfürmek yerine onları yönlendirmeye çalışın.

Kimse sizi dinlemiyor, kaybediyor ve sinirden çatlayacaksanız da üssünü-



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Selamlar en sevdigim RPG okuyucuları, nasılsınız? Bence bayağı iyisiniz. Sonuçta baharin güzellikleri her bir yanımızı sarmış durumda. Biz İstanbullular için Moda ve Caddebostan sahil mevsimi çoktan açıldı. Tabii yaklaşan bir sınav macerası var onu biliyorum ama olsun, yine de değişen hava her daim bir motivasyondur... Efendim bu ay sizlere uzun zaman önce adım adım anlattığım Warhammer konusunda iki kelam edeceğim. Bildiğiniz üzere Warhammer hem Fantasy, hem de 40K olmak üzere iki farklı formatta karşımıza çıkan bir oyun. Dünyanın en detaylı figürleri arasında sayılan Warhammer, aynı zamanda harika bir strateji oyunu. Ülkemizde 90'lı yıllarda beri deneyim edilen oyun, özellikle 2010 yılını takip eden dönemde büyük bir patlama yaşadı. Giderek

artan oyuncu sayısı, sonunda bizleri ETC olarak bilinen turnuvanın duvarlarına yasladı. Nihayet ülke olarak ETC'ye katılıyoruz ve turnuvaya çok az bir süre kaldi. Ben de Çağdaş Çoşkun'dan aldığım bilgiler işçında sizin için ETC'nin ne olduğuna dair açıklık getirmek istedim. Hem belli mi olur, bir de bakmışsınız ki Warhammer oynamaya başlamışsınız! O yüzden birazcık ön bilgi olsun, birazcık da ülke takımımızın nereye gideceği hakkında bilgi sahibi oln istedim. O zaman sizi şöyle alayım; ufaktan ETC diyelim... ETC, dünyadaki en büyük minyatür oyunu organizasyonudur. Oyuncular için oyuncular tarafından hazırlanan bir organizasyon olan ETC'nin en büyük amacı, dünyanın her yerinden oyuncuları yılda bir kere bir araya getirerek, birbiriley tanışmalarını ve eğlencelerini

sağlamaktır. ETC organizasyonu Flames of War (FOW), Warhammer 40K ve Warhammer Fantasy Battle (WHFB) oyuncuları için düzenlenir. ETC'nin hedeflerinden biri de farklı ülkelerden "en iyi" oyuncuları bir araya toplamaktır. Ancak ETC bir federasyon olmadığı için "en iyi" oyuncuların seçilme yöntemlerine her ülke kendisi karar verir. Beş gün boyunca süren ETC etkinliğinde ilk iki gün Avrupa Tekler Turnuvası (ESC), son üç gün ise Avrupa Takım Turnuvası (ETC) gerçekleşir. ETC tamamen gönüllüler tarafından sürdürulen bir organizasyondur. ETC organizasyonun devam edebilmesi için şu rolleri üstlenecek kişiler gereklidir:

Kaptanlar: İşin büyük bir bölümünü oylamalar aracı ile yapan kişilerdir. Her oyun sisteminin kendi kaptanı bulunur.

Organizatör: ETC organizasyonuna ev sahipliği yapacak takimin lideridir.

Bilgisayar Dehaları: Tüm dünyadaki insanların iletişim içinde kalmasını sağlayan, tüm ülkelerdeki turnuvaları takip ederek oyuncu sıralamalarını oluşturan ve bu doğrultuda kaptanlar ve başkanlar için raporlar hazırlayan kişilerdir.

Moderatörler: Anlaşmazlıklar çözen ve oyuncular bir amaç doğrultusunda harekete geçiren kişilerdir. Genellikle moderatörler başkanlarından seçilir.

ETC Başkanları: Kaptanlar konseyini yöneten ve her sene organizasyonun daha iyiye gitmesi için çabalayan kişilerdir. Her yıl Eylül ayında başkanlık seçimleri yapılır. Herkes başkanlık için aday olabilir. Toplam altı başkan seçilir. Beş kaptan toplanıp



NE İZLEDİM ▼

Vikings

Daha önce yazdım mı bilmiyorum? Bir an düşünen emin olamadım ama iki kere yazıyorum da değer! Vikings isimli güzide seri üçüncü sezonu ile karşımızda. Mart ve Nisan ayı boyunca ortalığı kasıp kavuran yeni sezon, seriyi resmen bir adım ileriye taşımayı başarmış. Bu zamana kadar üretilen tüm Viking temali yapımlar arasında sosyal hayatı ve gelenekleri bu kadar yakından, bu kadar düzgün anlatan hiçbir dizi ya da film olmamıştı. Eğer Viking'ler hakkında izleyerek bir şeyler öğrenmek istiyorsanız, bu diziyi kaçırın!



NE DINLEDİM ▼

Moonspell

Bildığınız üzere 29-30-31 Ekim tarihleri arasında İstanbul harika bir Metal Festivaline ev sahipliği yapacak. Birbirinden güzel grubun boy göstereceği bu konserde ben de çoktan en ön sıradan yerimi aldım. Gelen tüm gruplar hakkında yazıp çizmişim ama Moonspell'i atlattım! Olmaz öyle şey! 1992 yılında Portekiz'de kurulan grubun hali hazırda 10 adet stüdyo albümü bulunuyor. İlk albümü olan 'Wolfheart'ın bende bambaşka bir yeri vardır. Fakat 'Irreligious' ve 'Memorial' da olmazsa olmaz! Yani adamlar güzel müzik yapıyor vesselam.



NE OKUDUM ▼

Warriors of God

Haçlı seferleri ilkokuldaki tarih derslerinden beri hep ilgimi çekmiştir. Özellikle Aslan Yürekli Richard ve Saladin'in karşı karşıya geldiği Üçüncü Haçlı Seferleri hakkında bugüne kadar defalarca bir şeyler yazıldı. Fakat James Reston Jr.'ın kaleme aldığı Warriors of God isimli eser gerçekten konu hakkında çok detaylı bir bilgi birkime sahip, ender eserlerden. 1187 ve 1192 yıllarında cereyan eden ve iki büyük hükümdar karşı karşıya getiren seferin en özel anlatımlarından birisi olduğu gibi, akademik anlamda da çok kuvvetli bir kitap.



memnun olmadıkları bir başkası için "güvenoyu oylaması" başlatabilirler.

ETC organizasyonu şu dört yapı tarafından yönetilir:

Fantasy Kaptanları Konseyi: Yalnızca WHFB ile ilgili konularda kararlar alırlar.
40K Kaptanları Konseyi: Yalnızca 40K ile ilgili konularda kararlar alırlar.

FOR Kaptanları Konseyi: Yalnızca FOW ile ilgili konularda kararlar alırlar.

Birleşik Kaptanlar Konseyi: Tüm kaptanların bir araya geldiği ve oyun dışı konularda karar aldıkları yapıdır. Bunlar gelecek organizasyonun hangi ülkede yapılacağından, Başkanlık seçimlerine kadarki tüm konulardır.

Her takım yalnızca bir oy kullanma hakkına sahiptir ve bu oy takım kaptanı tarafından kullanılabilir. Yalnızca daha önce herhangi bir ETC organizasyonuna katılan takımların kaptanları oy kullanabilir. Yine de isteyen herkes yorum ya da eleştiride bulunabilir. Tüm ülkeler ETC'ye takım gönderebilir ancak her oyunu sistemi başına yalnızca bir takım gönderebilir. Takımların nasıl seçileceğine o ülkedeki oyuncular karar verir. Bu konuda ETC'nin hiçbir sorumluluğu yoktur. Bir ülkeden iki takımın başvurması durumunda, kimin gideceğine bir önceki yılda kaptanlık yapmış oyuncu karar verir. ETC'ye katılım için takımdaki kişilerin en az yarısı o ülkenin vatandaşı olmalıdır. WHFB ve 40K takımları sekiz oyuncudan, FOW takımı ise altı oyuncudan oluşmalıdır. Eğer istenirse takımlara iki kişiye kadar oyuncu olmayan koçlar katılabilir.

ETC'ye Türkiye'den ilk katılım bu sene WHFB oyuncusundan gerçekleşecektir. Türkiye

takımında İstanbul, Ankara ve İzmir'den toplam sekiz oyuncu ve bir koç bulunuyor. Çek Cumhuriyet'inin Prag şehrinde 5 - 9 Ağustos tarihleri arasında gerçekleştirilecek organizasyona, yine binlerce kişinin katılımı bekleniyor. Türkiye Takımı'nın rakipleri çok zorlu olacak; özellikle de takım turnuvaları konusunda deneyimi olmadığını hesaba katarsak... Sonuç: Türkiye Takımı için ne olursa olsun orada bulunmak onlar için yeterli bir ödül olacak gibi gözüküyor. Önümüzdeki seneler için hem 40K'dan, hem de FOW'dan Türkiye Takımları çıkarabilemk için oyuncular kendi aralarındaki konuşmalara başladılar bile. Öyle gözüküyor ki, ETC'ye 2016'dan itibaren hem takım hem de tekler turnuvasına katılım daha

yoğun olacak. Bir sonraki ETC turnuvasının Yunanistan'ın Atina şehrinde gerçekleşmesi nedeniyle de Türkiye'den katılımın daha çok olması bekleniyor.

Ülkemizdeki minyatür oyuncu sayısı giderek artıyor ve öyle görünüyor ki yakın zamanda ETC gibi turnuvalarda daha fazla boy göstereceğiz. Konu ile alakalı bilgi almak için TÜSOT, Karargâh, Kule Sakinleri gibi grupların Facebook gruplarına girebilir, bu oyunlara daha da yakından temas kurabilirsiniz. Özellikle yeni çıkan minyatürlerin hayran kalınacak derecede detaylı olduğuna da buradan değinmek isterim. Umarım sizler de bir gün Warhammer figürü boyarken ya da masada ordularınızı komuta ederken görebilirim.



PCNET'İN MAYIS SAYISI BAYİLERDE!

Mozilla'nın seçimi
Yandex, Firefox'un Türkiye'deki
varsayılan arama motoru oldu

Türkçe Siri
Apple'in sesli asistanından
en iyi şekilde faydalanan

Reklamlara son
Web sayfalarındaki
biktrian reklamları silin

PC net

Teknolojiyi seviyoruz | Mayıs 2015 | Yıl 18 | Sayı 212 | Fiyat 7,90 TL

NASIL YAPILIR?

16 YENİ PROJE ADIM ADIM 38 SAYFA

- ✓ TAŞINABİLİR WINDOWS 8.1 YAPIN
- ✓ MÜZİK ALETİ ÇALMAYI ÖĞRENİN
- ✓ DEV DOSYALARINI PAYLAŞIN

KURTARMA DISKİ

Virüsleri temizleyen, kayıp dosyaları kurtaran,
bozuk Windows'u onaran mükemmel diski yaratın

HACKER OLMAK

Bilgisayarları yalnızca uzmanların hack'leyebileceğini
sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Hacking'in ne kadar
kolay olabileceğini gösteriyoruz.

MOBİL
ÇÖPLERDEN
KURTULUN

TELEFON VE TABLETİNİZDEKİ
ÇÖPLERİ TEMİZLEYEREK HEM
YERAÇIN HEM DE CİHAZI
HIZLANDIRIN

ANALİZ
TEKNOLOJİ VE BEYNİNİZ
AKILLI TELEFONLAR,
NAVİGASYON CİHAZLARI VE
İNTERNET, İNSAN ZEKASIyla
OYNUYOR OLABİLİR

**PC'de
Android**
MOBİL İŞLETİM
SİSTEMİNİ
BİLGİSAYARDA
ÇALIŞTIRIN,
UYGULAMALARI
TEST EDİN

NASIL YAPILIR?

DB DÜĞÜN BİRLİĞİ DERGİ
2015/5/11248
(OKTC: 9,75 TL)



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

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

Grand Theft Auto V

Los Santos hiç bu kadar güzel gözükmemiştir

Sayfa 62



Mortal Kombat X

Onuncu kez, ölümcül dövüş
arenasında savaş

Sayfa 54



Pillars of Eternity

Baldur's Gate tutkunlarını mest
etmeye geldi

Sayfa 68



Fire

Ateşin peşinde
bir garip oğlan

Sayfa 81



Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros. Games
Tür Dövüş
Platform PC, PS4, XONE
Web www.mortalkombat.com
Türkiye Dağıtıcı Aral





Mortal Kombat X

Onuncu kez, ölümcül dövüş arenasında savaş

*Scorpion ile Sub-Zero, bir kez daha büyük savaşta karşılaştıklarında
birbirlerine bir söz verdiler: Ölüm onlar için sadece bir başlangıç ve savaş
onların kan bağının adı olacaktı.*

Ve onlar savaştılar...

*Günler, yıllar süren bir mücadelede kiyasiya dövüştüler.
Bilmiyorlardı ki kazanan, onların büyük nefreti değil, Mortal Kombat
arenasının sonsuzluğuydu...*

>



10

Her ne kadar Scorpion ve Sub-Zero'yla giriş yapmış olsak da, yeni nesil, yepyeniye yakın, onuncu Mortal Kombat sadece bu iki ünlü karakterin etrafında dönmekten çok daha ötede.

Birkaç yıl önce, NetherRealm Studios'un Mortal Kombat'ı tekrar arenaya döndürme başarısından sonra, herkes daha fazla Mortal Kombat ararken buldu kendini ve yeni nesil

eğlenceli olan bir hikaye kısmı bulunuyordu ve burada da konu devam ediyor. 25 yıl sonrasında bu sefer. Johnny Cage ile Sonya Blade'in çocukları olmuş. Olmuş derken, Cassie Cage adındaki kadın, bayağı bayağı "olmuş." Jax'in kızı Jacqueline Briggs de sahnedede, Kenshi'nin oğlu Takeda da, Kung Lao'nun izinden giden Kung Jin de... Yani bir genç nesil durumu var fakat bu, tanındık karakterlerin oyundan uzaklaşlığı

da yer alıyor ve bu sayede sahneleri tetikte izliyoruz. Dövüşler yine hikayeyi gözünden gördüğünüz karakter ve karşısına çıkan ünlü kahramanlar arasında yaşıyor, Fatality imkanı çok kısıtlı bir şekilde önmüze sunuluyor.

Hikaye önceki oyuna göre %25 oranında daha kısa ve açıkçası pek etkileyici de değil. Düz bir oynanış olması da NetherRealm'in, "Bu defa hikaye kısmı acayıp iyi olacak!" söylemleriyle ters düşüyor. Karakterleri ögrenmek, Koin ve tecrübe puanı kazanmak için güzel bir ortam sunsa da hikaye modu çok daha iyi olabilirdi.

8

Bu defa kimler var? Scorpion ve Sub-Zero cepte. Kano ve ezeli rakibi Sonya Blade de burada. Johnny Cage, kızı Cassie Cage, az önce bahsettiğimiz Takeda, Jacqueline Briggs ve Kung Jin de yeni karakterler olarak aramızda. Onlara Ferra/Torr adındaki enteresan ikili ve Kitana ile Mileena eşlik ediyor. Outworld'ün enteresan karakterlerinden D'vorah ve Kotal Khan'ın yanında Quan Chi ve Shinook, karanlık isimleri oluşturuyor.

Living Tower konusu MKX'in sosyal ve online boyutunu oluşturanın. Saatlik, günlük ve haftalık kuleler sunan bu modda sürekli farklı kulelerde tepeye tırmanma yarışına giriyorsunuz

icin hazırlanan onuncu oyunun sinyalleri verildiğinde devasa bir heyecan oluştu. Yapımcılar önceki oyunun başarısını iyi bildiklerinden kendilerini riske de fazla atmadan, serisi bambaşka bir noktaya taşıyacak bir oyun hazırlamak yerine, önceki oyunun izinden ilerleyen, temkinli adımlarla ilerlemiş bir oyun ortaya çıkartmış durumda.

Mortal Kombat X zaman zaman bir adım önde, zaman zaman da biraz geriye düşmüş, yeni dövüş tutkumuz. Başlıyoruz...

9

Bir önceki MK oyununu oynayanların evinde hissedeceğim MKX, bize yine şahane diyemeceğimiz bir hikaye modu sunuyor. Hatırlarsanız önceki oyunda da sürpriz bir biçimde

anlamına da gelmiyor. Hikayeye göre Outworld ile Earthrealm, yani Dünya arasında bir barış hüküm sürmekte, Shao Khan çoktan cezalandırılmış (Yenmek ne zordu onu!), Shinook'ın izine rastlanmıyor. Her şey iyi giderken, Johnny Cage genç arkadaşları sınavlara tabi tutarken, Kotal Khan'ın hükümdarlığındaki Outworld'de bir iç savaş boy gösteriyor. Mileena'nın olay çıkışmasıyla başlayan bu kaos büyüyor ve Earthrealm'e de sıçrıyor, Shinook'ın da ortamda boy göstermesiyle işler heften karışıyor. Biz de -aynı önceki oyunda olduğu gibi- bu hikayeyi farklı karakterlerin gözünden yaşıyor ve bolca dövüşe karışıyoruz. Bu sefer farklı olarak ara sahnelerde bir QTE, yani tuşlara zamanında basma oyunu





Hafif yaşılmış Kung Lao ile Liu Kang'in de yer aldığı karakter listesini de Ermac, Erron Black, Kenshi, Raiden ve Reptile kapatıyor. Her karakterin üç farklı dövüş stilini buluyor ve bu konunun detayını yine bu sayfalarda bir yerde verdik. Farklı dövüş stilleri sayesinde de oyundaki karakter sayısını tam olarak üçe katlayamamasınız bile bence iki katına çıkartıbilirsiniz zira bazı karakterlerin oynanış şekli, o karakteri bir hayli değiştirebiliyor.

7

Yeni karakterlerimize şöyle bir göz atalım. Cassie Cage tam olarak anne ve babasının bir karışımı. Elindeki silahı da hiç çekinmeden kullanan Cassie, hızlı karakterleri sevenleri mutlu edecektir. Jacqueline'i maalesef pek sevemedim, ona değinmeyeceğim. Takeda bir hayli enteresan bir karakter ve teknolojik zırhı ve teknolojik kirbacı sayesinde fantastik hareketler yapabiliyor. Düşmanı şaşırtmak için iyi bir karakter olmuş. Böceklerle arası iyi olan D'vorah'ı kontrol etmesi biraz güç ve çok güçlü bir karakter de sayılmaz. Ben pek sevemedim. Kotal Khan acayıp yavaş bir karakter ve özel hareketlerini kullanmak da çok güç. Oyunda büyük mücadele isteyenler bu karakteri seçip debelenip dursunlar. (Ya da ben beceremedim, o da var.)

Oyuna eklenen en进入eresan karakterlerden biri olan Ferra/Torr, aslında iki karakterin birleşmiş hali gibi. Küçük çocuk devin sırtında oturuyor ve dev zaman zaman onu ekran boyunca fırlatıp garip hareketler yapabiliyor. Bu karakterin bir varyasyonunda dev tek başına da savaşabiliyor. Güçlü karakterleri sevenler Ferra/Torr'a mutlaka göz atmalı.

Online arenada en fazla kullanılan karakterlerden biri olan Erron Black ise karizmatik bir silahşor. Her ne kadar sahip olduğu özel hareketler beni çok sarsmasa da dengeli bir oynanışa sahip.

Önceden tanıdığımız diğer tüm karakterler de sahip oldukları varyasyonları yine ilgi çekici haldeler. Benim şahsi tercihim Ermac, Scorpion ve Sub-Zero etrafında döndü, heyecanla Smoke'un da gelmesini bekliyorum.

6

Dövüşler yine iki boyutlu arenada gerçekleştiriyor, yine amacımız karşı tarafı pataklayarak sağlık barını sıfırlamak. Bunu yaparken yine özel hareketler kullanıyor, yine ziplayıp uçan tekmevi basıyor, yine komboları rakibimize yedirmeye çalışıyoruz.

Bildiğiniz üzere Mortal Kombat serisi hiçbir zaman "özgür kombolara" izin veren bir oyun olmamıştır. Bu durum MKX'te de devam ediyor ve kombo listesinde yer almayan bir hareket kombinasyonunu denerseniz, bu kombodan sayılmıyor. Bu da siz bazen kombo olması gereken hareketleri yaparken kombo sayılmaması durumuyla baş başa bırakıyor fakat zaten Mortal Kombat'ı bir "dövüş turnuvası" oyunu olarak değerlendirmeye kalkarsak oyunu yerden yere vurmamız gereklidir.

Yine önceki MK oyunlarında olduğu gibi bu defa da gard almak için bir tuş kullanıyoruz ve kolu geriye çekmek bir işe yaramıyor. Eğer kolu iki kez ileri iterseniz karakteriniz ileriye doğru atılıyor ve bunu yaptıktan sonra gard alırsak ne oluyor, siz

Shinook biraz güclü bir ağabeyimiz; Raiden ve Fujin zor dayanıyor.





Yaşlansa da enerjisinden bir şey kaybetmemiş Kano...

cevap verin? A) Karakterim geri dönüyor. B) Karakterim durup kendini savunuyor. C) Karakterim yere oturuyor. D) Karakterim koşuyor.Çoğuunu B dedi bence, çünkü aklın yolu bir. Fakat sevgili NetherRealm enteresan bir seçim yapmış ve iki ileriden sonra gard alırsanız karakteriniz yol boyunca koşmaya başlıyor. Belki ben yanlışlıkla iki ileri yaptım ve düşmanımın kucağına düştüm? Belki hemen gard alırsam saldırıldan kurtulacağım? Ama

Savaş alanlarıyla etkileşime geçmek dövüşün seyrini değiştirmekten öte, size tecrübe puanı veya Challenge ödülü olarak da donebiliyor; o yüzden fırsat elinize geçtiğinde değerlendirmekten çekinmeyin

yok; gard tuşuna basayım ki zaten hızımı almış rakibin üstüne ilerlerken, tamamıyla koşup sevgilisini 10 yıl sonra gören duygusal gibi kucağına atlayayım. Bu saçma tuş kombinasyonundan ötürü yapımcıları kınıyorum. Hatta öylesine kinadım ki oyun boyunca hiç koşmamış olabilirim. Buna dayalı bir achievement veya trophy varsa da asla kazanamayacağım.

5

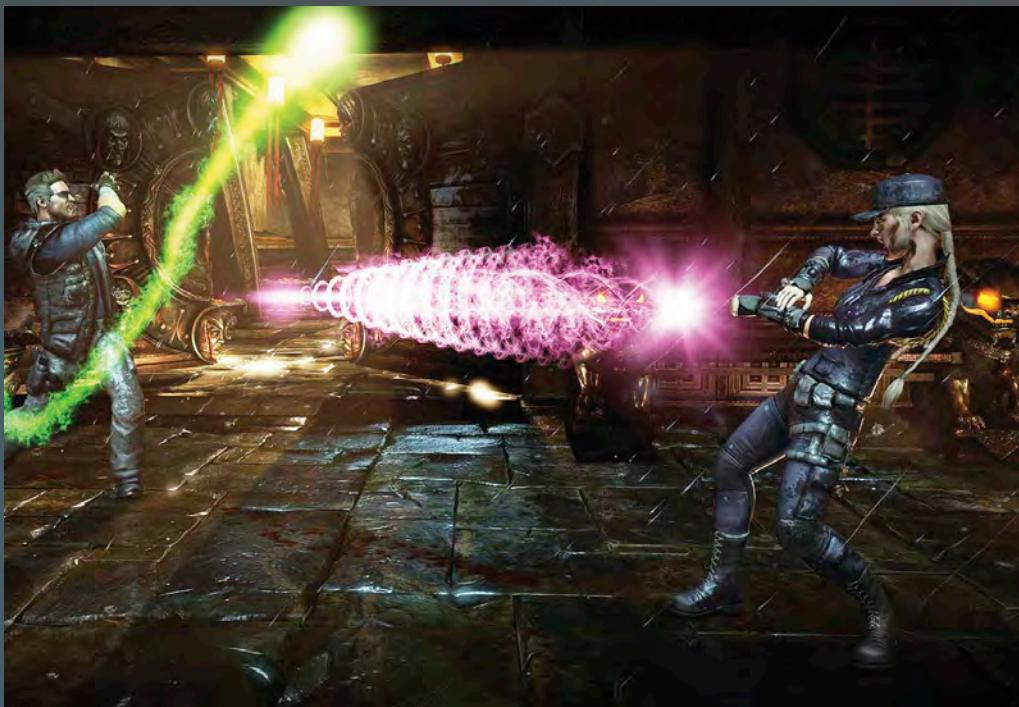
Dövüş sonrasında yine Fatality'ler bizi bekliyor ve yine herkesin sadece bir tane Fatality'si ilk aşamada kullanılır durumda. Fatality konusu her zaman Mortal Kombat'ların en çekici unsurlarından biri olmuştur, burada da durum çok farklı değil. Ne var ki bazı karakterlerin, bazı Fatality'leri resmen uydurukça hazırlanmış, tamam olmadığım çok nokta oldu. Sonuçta MK fantastik öğelerin gırla uçtuğu bir oyun; Fatality'lerde de enteresan formül-

ler denenebilir ama misal Liu Kang'in ilk Fatality'si düşmanına o kadar saçma bir ölüm hareketi yapıyor ki, "Aklinza ancak bu mu geldi?" dedirtiyor.

Fatality'lerin yanında, önceki MK oyunlarının bazlarında rastladığımız Brutality'ler de dönüş yapmış durumda. Bunlar Fatality'lere göre çok daha farklı bir şekilde işliyor ve her Brutality'nin gerçekleştirme şekli farklı. Bu bilgilere menüden ulaşabiliyorsunuz ama

eğer kafanızda maçı Brutality'le bitirme planı varsa maç boyunca da bazı şeyleri yapmanız istenebiliyor. Mesela Raiden'in bir Brutality'si sadece Displacer varyasyonunda çalışıyor ve finalde bu hareketi yapabilmek için maç boyunca 10 kez ışınlanmış olmanız gerekiyor. Bu gereksinimi tamamladıktan sonra da son vuruş hareketinizi belirtilen özel harekete yapmanız isteniyor –ki Brutality'yi yapmış olun.

Şahsen Brutality'lerin bu kadar zor çalıştırılması bana saçma geldi. Dövüşü mü takip edeceksiniz, Brutality'nin gereksinimlerini mi belli değil... Bu kadar lafın üstüne de fark ettim ki Brutality nedir, anlatmamışım. Bir çeşit öldürme hareketi yine bu ama Fatality gibi tek başına bir hareket yerine, son vuruşunuza bağlanıyor. Aslında daha doğal bir bitiş hareketi gibi gözüke de yapmaya çalışırken anneniz, dayınız, dayınızın ahbabları, hep birlikte toplanıp ağlıyorlar.



4

Tek kişilik hikaye modunu bitirin veya bitirmeyin, heyecanı başka yerlerde ararken bulacaksınız kendinizi. Önceki oyunda devasa kuleler vardı, hatırlar misiniz bilmem... Bunlar oyunun süresini inanılmaz derecede uzatıyordu çünkü bu kulelerin en tepesine tırmanmak için bayağı azmetmeniz gerekmektediydi.

Yeni MK oyunumuzda ise bu devasa kuleler yerlerini Living Tower'lara ve tek kişilik oyun'a özgür birkaç tane kısa kuleye bırakmış durumda -ki bu durumdan hiç haz ettiğimi söylemeyeceğim.

Tek kişilik kuleler Klassic, Test Your Luck, Test Your Might, Survival ve Endless adındaki şekillerde karşınıza çıkıyor. Klassic direkt olarak Arcade modu ve buradaki 10 düşmanı yendiğinizde, seçtiğiniz karakterin sinematiği ekrana geliyor. Test Your Luck, her defasında çeşitli dövüş modifier'larıyla birlikte arenaların enteresan özelliklere büründüğü bir dövüş formatı getiriyor, Test Your Might'taysa gamepad'in tuşlarını yumruklayarak ekranındaki bir takım şeyleri kırmaya çalışıyorsunuz. Survival enerjiniz yettiğince sizi düşmanlarınızla buluşturuyor, Endless'taysa yenilene dek, art arda maçlara çıkıyorsunuz.

3

Living Tower konusu MKX'in sosyal ve online boyutunu oluşturuyor. Saatlik, günlük ve haftalık kuleler sunan bu modda sürekli farklı kulelerde tepeye tırmanma yarışına giriyorsunuz. Ne var ki buradaki kuleler de pek uzun değil ve hiçbirde çok zorlayıcı sayılmaz. Tabii bir kulenin en iyisi olmak için çok çok iyi dövüşmeniz gerekiyor ama diğer türlü de bolca tecrübe puanı ve Koin kazanabiliyorsunuz.

kazanabiliyorsunuz.

Living Tower'lar ben oyunu oynadığım sırasında biraz hatalıydı zira çoğu zaman Living Tower listesini bile alamadım, bekleyip durdum. Hoş değildi...

Tüm oyun modlarında tecrübe puanı ve Koin kazandığımızdan bahsedip duruyorum. tecrübe puanı profilimin genel seviyesini belirliyor ve Koin'ler de -önceki oyunda yaptığımız gibi- birçok ekstrayı açmak için kullanılıyor. NetherRealm bu sefer Krypt mantığını iyice ileri taşımiş ve resmen oyun içine oyun koymuş. Krypt seçeneğini seçtiğimizde FPS görüntüsünden oynanan bir çeşit macera oyununun içine düşüyoruz. Rastladığımız mezarlar, üstlerinde yazan miktarlarda Koin ile açılıbiliyor ve içlerinden Fatality'ler, Brutality'ler, konsept çizimleri, müzükler ve dahası çıkabiliyor. Her mezar farklı miktarda Koin istediginden çoğu zaman Koin'lerimiz hızla bitiyor ve oyunu daha fazla oynamamız gerektiğini hissederek Krypt'i terk ediyoruz. Bu bölgeyi bir macera oyununa dönüştüren etken ise arada düşmanlarla karşılaşmamız, onları hızla bir tuşa basarak yenersek Koin kazanmamız ve karakterlerin eşyalarını bularak gizli bölgeleri açabilmemiz. Bolca Koin'le adım attığınız Krypt macerasından kolayca çıkamayacağınızı rahatlıkla söyleyebilirim. NetherRealm çitayı çok iyi bir şekilde yükseltmiş...

2

Gelelim online oyun arenasına. MKX'in online kısmı bir hayli geniş, her taraf yapacak işe dolu. Hemen oyunun başına dönemlim ve önemli detayı göz önüne getirelim: Oyunu açtığınız saniyede size hangi tarafa olacağınız sorulacak ve beş farklı "Faction"dan birini seçmeniz istenecek. Daha sonra,





10 maddede Scorpion

1. Scorpion serinin en eski ve en favori karakterlerinden biridir.
2. Serinin yaratıcısı Ed Boon'un da kişisel favorisi olan Scorpion, MK3 dışında tüm oyunlarda yer almış, MK3'e de Ultimate MK3 ile eklenmiştir.
3. Scorpion'ın ünlü repliği "Get over here!", "Come here!" sözleri bizzat Ed Boon tarafından seslendirilmiştir.
4. Scorpion'la çok ilgisi yok ama bu detayı bilmeniz gerekiyor. Önceki oyunlarda yer alan ünlü karakter Noob Saibot'un ismi oyunun yaratıcılarından Ed Boon'un ve John Tobias'in soyadlarının tersten yazılışıyla ortaya çıkmış.
5. Shaolin Monks takısıyla yayımlanan MK oyununda, eğer Scorpion Versus modunda zipkinini çok fazla kullanırsa, "Get over here!" yerine, "Get the f\$@k over here!" ve "Get over here, b@tch!" demektedir.
6. Scorpion'in "Toasty!" adındaki Fatality'si, tam sekiz MK oyununda yer alarak en favori Fatality'ler arasına girmiştir.
7. Eğer dikkat ederseniz NetherRealm logosunda Scorpion'ı görebilirsiniz. (Çok dikkate de gerek yok gerçi.)
8. Her ne kadar NetherRealm'e istediği gibi girip çıktı olduğu gösterilmiş olsa da Scorpion zaman zaman Netherrealm'de kışkırmış kalabiliyordur. Nedeni ise halen açıklanmadı...
9. Scorpion'ın ilk ismi Hanzo, bir ihtimale ünlü kılıç ustası Hanzo Hattori'ye gönderme yapılarak Scorpion'a verilmiştir.
10. Stryker'in Time Served Fatality'sini Scorpion üzerinde yaparsanız, Scorpion'ın kafası sadece bir kafatasından oluşması yüzünden dilinin olmadığı ortaya çıkmaktadır.



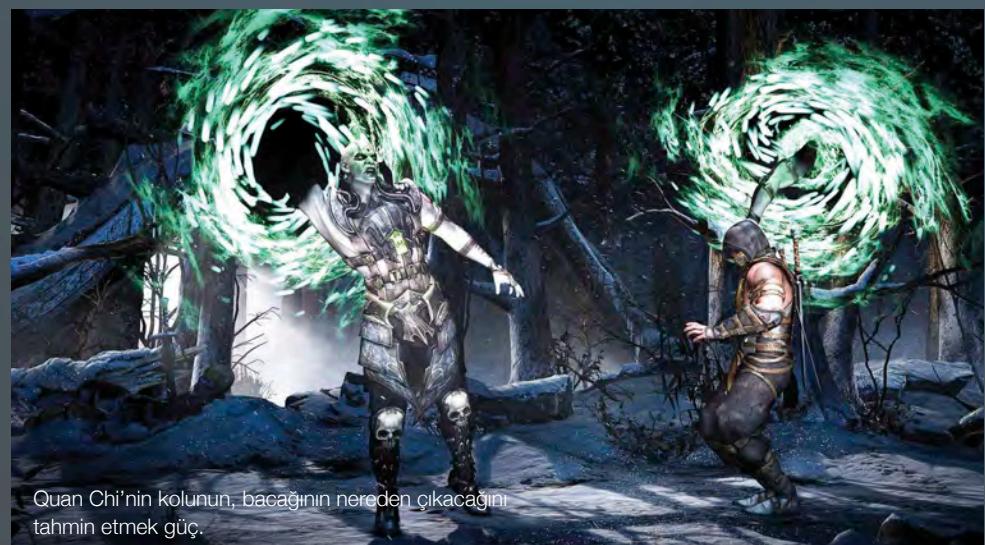
Kano'nun lazer saldırısının menzili maalesef biraz kısa.

› oyunda yaptığınız birçok şey seçtiğiniz bu Faction'a puan sağlayacak. Oyunun online maçlarında FXP adındaki Faction tecrübe puanlarını kazanmanız mümkün oluyor ve sır bunun için günlük Challenge'lar da sunuluyor. Dilerseniz tek tek dövüše katılabilirsiniz online oyun modlarında, beş kişinin beş kişiye karşı mücadele ettiği ve kazanan tarafın iyi bir FXP aldığı Faction maçı da yapabiliyorsunuz. Online oyunun parladığı noktaya bence King of the Hill modu. Burada bir dizi maç süregeliyor ve siz de katılsanız sıraya geçiyorsunuz. Maçlar gerçek zamanlı olarak size yayınlanıyor ve kanalda, sırada bekleyenlerle birlikte yorum yapıp maç sonunda puan verebiliyorsunuz. Bu sırada eğer maçı sürekli aynı kişi kazanıyorsa onun taktik-

lerini de güzelce gözleme imkanınız oluyor ve maçları takip etmek istemezseniz de tek bir tuşla, yapay zekaya karşı Practice maçına girebiliyorsunuz. Eğer bir kişi sürekli kazanıyorsa da beklerken kendi kendinize heyecanlanıp o kişiyi resmen bir ünlü yerine koymak ter dökmeye bile başlayabiliyorsunuz; tecrübeyle sabittir. King of the Hill eğlenceli olsa da bekleme süresi biraz uzun olabildiği için kısa sürede oynamak için çok iyi bir seçim sayılmaz.

1

Görsel açıdan resmen mükemmel yet yakalandırmış oyununda, hele ki Raiden'in animasyonlarını görünce direkt dibiniz düşecektir. Yeni nesle özel yapılmasıyla



Quan Chi'nin kolumnun, bacagının nerden çökacağını tahmin etmek güç.



SORCERER



WARLOCK



SUMMONER

Varyasyonlar

MKX'in en büyük yeniliklerinden biri – aslında daha önceki MK oyunlarında da karşımıza çıkmış olan – karakter varyasyonları. Oyunda çok fazla karakter olmadığı belki dikkatinizi çekmişdir fakat durumun böyle olmasının nedeni yapımcıların tembelliği değil, her karakterin üç farklı rolünün olması.

Görselde konuk ettiğimiz Quan Chi'ye göz atalım. Quan Chi'yi seçmek istediğinizde

size üç farklı rolden biri sunulacak. Bunlar Summoner, Sorcerer ve Warlock. Summoner seçeneğinde Quan Chi uçan bir yaratık çağırıyor yanına ve belirli bir süre boyunca bu yaratığı menzilli atışlarda veya komboların sonrasında ekstra hasar vermek için kullanabiliyor. Sorcerer'i seçtiğinizde karakteriniz dövüş alanına çeşitli büyü daireleri açıyor ve bu daireleri ya ofansis olarak, ya da de-fans olarak kullanabiliyorsunuz. Warlock

seçimindeyse Quan Chi çeşitli hareketlerini işlenme noktaları açarak yapıyor ve yakına ulaşması gereken bir tekme, ekranın diğer ucuna kadar gidebiliyor. Quan Chi örneğini her karaktere uyguladığınızda elinizde tonlarca karakter oluyor. Elbette her karakterin, her varyasyonu size uygun değildir ama hepsinin oynanışı öyle ya da böyle değiştirdiği ortada.

birlikte grafik kalitesi çok üst bir seviyeye taşınmış ve elbette bu görsel şöлende karakter tasarımları, detaylar ve atmosfer de çok etkili. Savaş alanlarının hepsi resmen, tek kelimeyle özenle hazırlanmış ve öyle ki çok kısa sürede hepsine așina oluyor, favori mekanlarınızı seçiyorsunuz. Savaş alanları yine önceki oyunlardaki gibi etkileşime geçilecek birçok nesne ve canlıyla dolu; Outworld bölgesinde yavaşça yürüyen bir teyzeyi fırlatıp düşmanınıza atmak mümkün olabiliyor örneğin. Savaş alanlarıyla etkileşime geçmek dövüşün seyrini değiştirmekten öte, size tecrübe puanı veya Challenge ödül olarak da dönenbiliyor; o yüzden fırsat elinize geçtiğinde değerlendirmekten çekinmeyin.

Görsel şölenin yaşadığı bir diğer alan, X-Ray hareketleri de yine karakterlerin tüm kemiklerini ve kaslarını kısa süreliğine bize gösteriyor ve bu hareketler yine karakterlerin sağlığını yükseklere düşürüyor.

0

NetherRealm'in karakter tasarımı olsun, atmosfer olsun, bir ismi "büütün" yapma konusundaki başarısını takdir etmemek mümkün değil. Johnny Cage'dır, Scorpion'dır,

Kung Lao'dur, bu tip isimler artık resmen oyuncularının hayatının birer parçası ve bu karakterleri, bu denli unutulmaz yapabilmek de başlı başına bir başarı. Bu konu MKX'te de sürüyor bana sorarsanız; kimsenin Ferra/Torr, D'vorah gibi karakterleri ve savaş alanlarını kolayına unutabileceğini sanmıyorum.

Buna karşın oyunun hikaye modunun vasatlığı beni bayağı bir rahatsız etti. Bundan rahatsız olup soluğu 1000 katlı bir kulede alabilsem yine de sesimi çıkartmayacaktım ama bu da olmadı. Bu eksiklik ve Living Tower'lar için sürekli internete bağımlı kalma işi de beni biraz bozdu açıkçası. Oynamıştıki dengesizlikler, bir dövüş oyunu olarak düşündüğümüzde, dövüş oyunu mantığına ters düşebilen oyun mekaniklerini de katınca elimize "iyi" ama mükemmel olamamış bir oyun geçiyor. Alınıp elbette oynanır fakat bir önceki MK oyununun yakalandığı ivmeyi sürdürbilmış bir oyun da değil maalesef...

■ Tuna Şentuna



Mortal Kombat X

- Görsellik çok iyi
- Yeni dövüşüler eğlenceli
- Faction mantığı
- Kısa, heyecanı düşük hikaye modu
- Bazı oyun mekanikleri
- Uzun kulelerin olmaması

■ Alternatif Injustice: Gods Among Us

8,1



grand theft auto V

FIVE

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Tür Aksiyon
Platform PC, Xbox One, PS4
Web www.rockstargames.com

Cesur Yeni Dünya

“İnsan eğer sorgulamaksızın kabullenmeye şartlandırılmamışsa, mutluluk gerçekten çok daha zor bir uğraş.”

- Aldous Huxley, *Cesur Yeni Dünya*

Hayatlarımız birbirini takip eden ezberlerle dolu. Tüm bu klişelermiş denklemler arasında bir o yana bir bu yana gidiyoruz. Çok az insan gerçekten farklı olabiliyor ve bu farklılıkla hayatı kalabiliyor. Ne de olsa farklı olmak demek göze batmak demek ve her göze batan insan, bu ağırlığın altından kalkamıyor. Benzeri durumlara hemen her sektörde örnek vermek mümkün; müzik olsun, sinema olsun hiç fark etmez. Konu oyunlar olduğu zaman da değişen bir şey yok. Göze batan tüm oyular, normalden çok daha itinaya inceleniyor. Özellikle piyasaya çıkmadan hakkında envai çeşit reklam yapılan, bekleninin yüksek tutulduğu oyulara, tüm analizzciler resmen mikroskopla baki-

ğu konusunda hemfikirdir. Sandbox, yani ucu bucağı olmayan harita anlayışını resmen oyun sektörüne hediye eden GTA, serinin dördüncü oyunu ile bu fikir bir adım daha ileri taşıdı. “Daha ne yapacıklar?” diye düşündüğümüz sırada, GTA V’in ilk görüntüleri ile karşılaştık. O anı sanıyorum tüm oyun tutkunları çok iyi hatırlıyor; sonu gelmeyen bir harita, gerçeğin bir kopyası olan şehir tasarımları ve gerçek zamanlı hareket eden şehir yansantisı! 17 Eylül 2013 itibarı ile Xbox 360 ve PS3 için üretilen yapım, LEVEL dergisi de dâhil olmak üzere hemen her türlü oyun yayınından en üst seviye notlar almayı başardı. Gerçekten de bunu sonuna kadar hak etmediğini düşünün kimse olduğunu

dan bahsedeyim, araya da PC versiyonunun nelere kadir olduğunu serpiştireyim...

Los Santos’ta hayatı kalmak

GTA serisinde bugüne kadar birbirinden farklı şehirler ile karşılaştık: Liberty City, Vice City ve de San Andreas. Bu şehirlerin hepsi, Amerika Birleşik Devletlerinde bulunan, New York, Miami ve de California’nın bir bölgesinin benzerleri olarak resmedildiler. GTA V’de de durum pek farklı değil. Bu seferki şehrimizin adı Los Santos ve isminden de anlaşılabileceği üzere Los Angeles şehrine sadık kalınarak tasarlanmıştır. Şehir dediğime bakmayın; burası o kadar büyük bir yer ki anlatmakla bitmez. Bölge bölge, mahalle ma-

PC denilince akla her daim performans gelir. GTA V artık PC’lerin özellikle günümüz konsollarına ne kadar fark attığını çok üst seviyede gösteriyor. Bizlerin yeri jenerasyon olarak adlandırdığı Xbox One ve PS4’ün görüntü kaliteleri PC’nin yanında o kadar kötü kalıyor ki kendi gözlerinizle görseniz daha iyi

yor. Bir de hali hazırda kaliteli olan serinin devamı söz konusu ki işte tam bu noktada devreye Grand Theft Auto V giriyor. Bildiğiniz üzere 1997 yılında hayatı gözlerini açan ilk GTA’dan bu zamana kadar çok fazla şey değişti. Kuş bakışı kamera ile iki oyuna yaratan Rockstar ekibi, kısa sürede efsane haline gelen oyularını, üçüncü oyun ile beraber 3D’ye taşışarak, o zamana kadar kimse'nin hayal dahi edemeyeceği bir sandbox teknolojisi ile çıktı. Bu teknoloji ve yapı o kadar tuttu ki birçok oyun eleştirmeni halen dönemi itibariyle GTA III’ün serinin en iyi oyunu oldu-

zannetmiyorum. Kısa sürede milyonlarca kopya satmayı başaran Rockstar Games, pek tabii genel geçer ticari kaygıları da göz önünde bulundurarak, yeni konsollar ve PC için oyuna farklı bir çıkış tarihi verdi. Buradaki kritik nokta, döneminde oyuncunun PC için çıkmamış olmasıydı. Biz bunun ne anlamına geldiğini zaten biliyoruk ama artık uretebiliyorken, GTA V’in neden PC için üretilmediğini sizler de görebiliyorsunuz; bu konuya yazının ilerleyen noktalarında değineceğim. O zaman izlinizle önce genel olarak GTA V’e vakıf olmayan okuyucularımıza birazlık oyun-

halle, sokak sokak yapılmış, her noktasında farklı bir yer bulunan bir şehirden bahsediyorum. Büylesine büyük bir şehrin de, kendisine göre de büyük sorunları oluyor ve biz de üç farklı karakteri kontrol ederek Los Santos şehrinde hayatı kalmaya çalışıyoruz. Oyunu başladığımız aksiyon dolu banka soygunun ardından sahneyi Franklin alıyor. Kendisi South Los Santos’lu bir genç. Eskiden sokak mafyasıyla birçok iş yapmış olan Franklin, her daim yeni fırsatların peşinde. Zaten yaptığı işler ve gelmek istediği konum, yaptığımız bir iki görevin arından kendisinin bir diğer ana



♪ PC oyuncularının ne kadar şanslı olduğunu gösteren görsellerden biri...

> karakter olan Michael ile karşılaşmasına sebep oluyor. Evinden araba çaldığımız Michael, meğer bizi arabada bekliyormuş; eh, ne de olsa eski toprak suçlulardan... Bu noktada Franklin'ın arkadaşı Lamar ve onun pek afacan köpeği Chop'a da değinmek gerekiyor. Oyun boyunca ilgilenebildiğimiz, sürekli yanımızda olan, hatta görevlerde büyük avantaj sağlayan Chop'u iyice eğitmek gerekiyor. Aksiyon sahnelerinde yaralanıyor olmasına içim gitse de, sonuçta kendisine hiçbir şey olmaması gerçekten iç rahatlatıcı. Oyunun ilk saatlerinde aramiza katılan Michael, tam adıyla Michael De Santa bence hikâyesi ile GTA V'in temellerini oluşturuyor. Uzunca bir dönem banka soygunculuğu yapan Michael, Franklin'le olan tanışmasından bir süre önce "bu tarz" işlerden elini ayağını çekmiş, emeklilığını yaşar halde yoluna devam ediyor. Nitekim

olarak nitelendirdiği Trevor, aslında anı yaşayan, özgürlüğünü sonuna kadar kullanan bir karakter. Durup dururken bir arabayı ateşe vermek ya da birisini silahla kovalamak onun için gündelik hayatın bir parçası. Özellikle ana senaryoda ilerledikçe Michael ve Trevor'un arasındaki ilişkinin ne kadar da harika şekilde geliştiğini görünce, eminim GTA V'i bir daha takdir edeceksiniz.

Yapılacaklar listesi

GTA V'in devasa haritası içerisinde kaybolmak çok kolay ama hangi imlecin ne işe yarıdığını emin olduğunuz sürece, hareket etmek güründen daha kolay. Haritamızın sağ tarafında zaten neyin ne olduğu belirtiliyor ama daha önemlisi, hangi görevin, hangi karakter tarafından yapılacağını bilmek. Bu sebepten her üç karakter için de farklı renkler seçilmiş. Yani haritadaki ana görevlere giderken kimi kontrol

GTA V'in devasa haritası içerisinde kaybolmak çok kolay ama hangi imlecin ne işe yarıdığını emin olduğunuz sürece, hareket etmek görünenden daha kolay

karısının ona olan sadakatini çoktan bitmiş ve Michael bu durumdan çok rahatsız. Yetmezmiş gibi, bir de karısını tenis hocası ile basınca işler iyice sarpa sarıyor. Bir yandan karısı, bir yan dan kızı, bir yan dan da oğlu ile olan sorunları çözmeye çalışan Michael, bir anda kendisini yine kendisini "iş" yaparken buluyor. Son karakterimiz olan Trevor Philips ise bir anlamda Michael'in tam zitti olarak resmediliyor. Michael yaptığı tüm kirli işlerin zevkini çıkardığı bir zenginlik içerisinde hayatını yaşıyorken, Trevor daha ziyade açlık ve sefalet içerisinde hayatını sürdürüyor. Görenlerin deli ya da manyak

ettiğinize emin olun. Ana senaryo pek tabii ki muhteşem ve inanılmaz derecede sürükleyici, buna lafım zaten yok ama oyunu daha da tadından yenmez kilan şey, açık ara yan görevler. Bunlardan en önemlisi de şüphesiz Strangers & Freaks görevleri. Bu görevler içerisinde gerçekten birbirinden ilginç senaryoların içerisinde daliyoruz. Yani düşünün, olaylar uzaylıya kadar gidiyor! Onlarca Strangers & Freaks görevinden 20 tanesini yapmak ise, bu görev silsilesinin genel tamamlanma oranındaki yüzdelik dilimini tamamlamamıza yetiyor. Bazıları gerçekten zor, onu şimdiden söyleyeyim. Harici olarak

"Random Event" şeklinde adlandırılan, gerçekten rastgele karşımıza çıkan yan görevler de bulunuyor. Duel, Monkey Mosaic, Sea Plane gibi sadece yeni oyun modelinde olan görevlerin yanı sıra, ATM Robberies, Bike Thief City, Bus Tour ve daha nice görev ile karşılaşmak işten bile değil. Tüm bu karmaşadan sıkılırsanız, kendinizi biraz da hobiye verebilirsiniz. Street Races, Off-road Races, Seashark Races, Ground Traffic-King Missions gibi hobilerin yanı sıra, Tennis, Golf, Dart gibi sporlarla uğraşabilir, ya da Strip Club'a gidip gönlünüzü eğlendirebilirsiniz.

Şimdi oyunu oynamayanlar bu yazanları öylesine işlevler olarak görebilir ama durum bundan çok ama çok daha farklı. GTA V içerisinde bulunan tüm hobileri, kelimenin tam anlamıyla gerçekleştiryorum. Golf oynarken, tipki bir Golf oyununda olduğu gibi topun gideceği yeri, vuruş hızımızı ve rüzgârı hesaplamamız gerekiyor. Aynı şekilde tenis oynarken de farklı vuruşları yaparak rakibimize üstünlük sağlamaya çalışıyoruz ve tüm oyun içi mekanikler korkutucu derecede detaylı. Özellikle yarışlar çok heyecanlı geçiyor ve oyunun yeni jenerasyon versiyonlarında araba kullanmak çok daha kolay.

Özellikle yapılan upgrade'lerin araçlar üzerinde olan etkileri çok daha belirgin. Açıkçası aradaki farkı en çok fren ve yol tutuş üzerinde deneyim ettim. Ha, PC üzerinde yön tuşları ile araba kullanmaktansa her türlü oyun kolunu tercih ederim



orası ayri.

Vur, kır, parçala

GTA V, aksiyonun biz istediğimiz sürece hiçbir şekilde durmadığı bir yapıya sahip. Yolda giderken birisinin peşine takılmak, kişinin bize kızıp girişmesi ile sonuçlanabiliyor. Yolda üst üste birilerini öldürmek anında polisleri alarma geçiriyor. Bu durumlardan her zaman kaçarak kurtulabiliyoruz ama bir de ana senaryo gereği içine düşüğümüz çatışmalar söz konusu. GTA V zaten önceki konsol versiyonlarında konu hakkında ne kadar ileri seviye işler yapabildiğini göstermiş.

FPS kamera açısı ile
çatışmalar çok daha kolay
ve eğlenceli

Grafik

Çıkışını takip eden kısa süre içerisinde milyonlar satan, sektördeki altı farklı dünya rekorunu kırın ve dünyada bir milyar dolar hasılatla en hızlı ulaşan eğlence aracı olmayı başaran GTA V'in yeni jenerasyon modeli, uzun süredir tartışmalarla yol açıyordu. Özellikle son kullanıcılar, Rockstar Games'in iki ayrı GTA V oyun modeline bir hayli karşı çıktılardı ama öyle görünüyor ki beğenimizle sunulan oyun, gerçekten de ikinci defa alınmaya değer cinste! Hep merak edilen durum grafik optimizasyonlarıydı ve inanın yeni GTA V eski/yeni jenerasyon konsollara büyük fark atıyor. Geliştirilmiş çözünürlük, dinamik aydınlatma, gölgé efektleri ve üst seviye anti-aliasing teknigi ile grafikleri gerçekten ayırmak bir hayli zor. Tüm bu yenilikler, hem karakter modellimelerini, hem de Los Santos şehrinin genel görünüşünü alabildigine muhteşem kılıyor.

Fakat PC grafikleri o kadar yüksek seviyede ki PS4 ve Xbox One görüntüleri bile yanında eski kalıyor. Bu noktada PC oyunculuğu öldü gibi zıervalamalarda bulunanlara sesleniyorum: O biraz zor! İşin komik kısmı PC oyunculuğunun bir an bile sektörde geride kalmamasına rağmen böyle bir algı olması. GTA V'in bence sektörde en büyük katkılardan birisi "Abi ne vereceğim PC'ye 5K para, alırım konsolu misler gibi oynarım" algısının, gerçekten mantık dışı olduğunu insanların yüzüne vurması. Bunu hep vurguluyorum ve buradan da tekrar etmek istiyorum; yeni jenerasyon konsollar piyasaya çıktığı gün bile PC teknolojisinden üç yıl gerideydi. Şimdi kaç oldu? Beş mi? E bir zahmet arada fark olsun. Pek tabii PC fiyatlarının üzücü rakamlarda olmasına da delegecek bir şey yok ama gerçek GTA V deneyimini yaşamak için başka bir platform söz konusu bile değil!





^ Yaşayan ve hiç durmayan bir şehir:
Los Santos

> Fakat yeni jenerasyon ve PC için geliştirilmiş olan oyun, çatışmalarda bulunan bazı hataları ortadan kaldırılmış. Benim en çok canımı sıkan "cover" yani siper alma mekanığıydı. Çok kritik noktalarda sorun çıkarmayı başaran bu özellikle yüzünden çok canım sıkılıyordu. Fakat Rockstar Games yeni versiyonda bu durumu kökünden çözmüş ve artık siper almak çok daha düzgün hale getirilmiş.
Eh artık bu noktada oyuna eklenen en büyük yenilik denebilecek "FPS" modundan da bahsetmek gereklidir. Evet sevgili okur insan, yeni jenerasyon GTA V'i FPS kameradan da oynamak mümkün. Özellikle aksiyon sahnelerinde hedef almayı muazzam kolaylaştırın kamera açısı, aynı zamanda oyuncuya GTA V dünyasına resmen

uçakların o fantastik derecede karışık kokpitlerini görebilmek de cabası! Anlayacağınız sadece FPS kamerası ile bu güne kadar yaşadığımız tüm GTA deneyimleri bir anda farklı bir boyuta ulaşmış bulunuyor.

Tüm bu işlemler arasında en önemli noktalardan birisi olan kontroller de PC kullanıcıları için gayet iyi tasarlanmıştır. Klavyenin WASD ve bu kombinasyonla yakın olan tuşlara atanın genel geçer komutlar, kolay bir GTA V deneyimi yaşamamıza ön ayak oluyor. Fare yardımı ile rahatlıkla görülebilen harita ise oyunu ille de TPS olarak oynamak isteyenlere oyun koluna göre çok daha kolay ve rahat bir kullanım sunuyor. PC denilince akla her daim performans gelir. GTA V artık PC'lerin özellikle günümüz konsollarına ne kadar fark attığını çok

Omuz üstü kameradan tanrıcılık oynamak yerine, direkt olarak karakterin gözünden Los Santos şehrini deneyim etmek harika! FPS açısı sadece aksiyon sahneleri için gelişim anlamına gelmiyor

yedirmiş. Omuz üstü kameradan tanrıcılık oynamak yerine, direkt olarak karakterin gözünden Los Santos şehrini deneyim etmek harika! FPS açısı sadece aksiyon sahneleri için gelişim anlamına gelmiyor, aksine, bu açı tüm oyunu kökünden değiştiriyor zira içerisinde bindiğimiz tüm araçların kokpitlerini görebiliyoruz. Tipki dış görünüşleri gibi, iç tasarımları da birbirlerinden farklı olan araçlar, Rockstar ekibinin ne kadar çalıştığıının bir anlamda aynası. Helikopter ve

üst seviyede gösteriyor. Bizlerin yeni jenerasyon olarak adlandırdığı Xbox One ve PS4'ün görüntü kaliteleri PC'nin yanında o kadar kötü kalmıyor ki kendi gözlerinizle görseniz daha iyi... PC kısmında resmen filmden fırlamış grafikler söz konusu. Hemen her türlü detayı enince ayrıntısına kadar bir bir izleyen Rockstar ekibi, oyunu deneyim ettiğim süre boyunca ağızımın açık kalmasını sağladı. Animasyonlar zaten eski versiyonda da çok iyidi, hadi onu geçelim. Esas, uzakta görünen şehir



teması, deniz animasyonu, arabaların aldığı hasarlar, karakterlerin yüzlerindeki detaylar ve birbirinden farklı animasyonlar! Yani GTA V skin'i olmasa, başka oyun diye yedirirler adama; o derece! Bir de Xbox 360 ve PS3 grafiklerinden sonra PC'ye bakınca, konsolunuzun yüzüne bir daha bakmayabilirsiniz. Hani abartıyormuşum gibi gelebilir ama yok valla, durumu bu kadar ciddi en sevdigim okur.

GTA V PC versiyonun bir diğer önemli özelliği de Rockstar Editor isimli yönetmen modu. Oyun içerisinde kaydettiğimiz görüntüler ile kendi filmimizi çekmek bu özellik sayesinde mümkün! "Ne yapacağım film çekip?" demeyin. Hem kullanımı kolay, hem de birbirinden farklı kamera açısı ile çektiğimiz görüntüler üzerinde oynayabiliyor, ağır çekim animasyonları ekleyebiliyor ve akabinde yayinallyabiliyoruz. Şimdi insanların çektiği binlerce video internet ortamında dolaşıyor. Son olarak GTA Online demek istiyorum! Oyun menüsünden direkt olarak bağlanabildiğimiz GTA Online'da 30 kişiye kadar çıkan sunuculara bağlanarak birbirinden eğlenceli online modları deneyim edebiliyoruz. Deathmatch, co-op, karada, denizde ve hava yarış ve de yeni eklenen birkaç farklı seviyesi bulunan heist'lere dalabiliyoruz. Tek kişilik oyundakine benzer şekilde, her an her şeyin yaşanıldığı online ortam, GTA V'in oynanabilirliğini iki kat artırmış... Yani ne diyeyim pek sevgili okuyan bünye, bu oyun bir harika dostum! Tamam, biraz pahalı (Biraz?) ama gerçekten Rockstar Games'in yarattığı dünya öylesine büyük ve öylesine farklı ki buna değer. ■ **Ertuğrul Süngü**

Her şey var

Konu GTA olduğu zaman akla ilk olarak özgürlük teması geliyor ve bu tema beraberinde ne yazık ki yasakları da getiriyor. Birçok oyunu ile davalık olmayı başaran GTA serisinin en büyük problemi, içerisinde barındırdığı potansiyel şiddet ve cinsellik. Bu sebepten oyunun kimin ne şekilde oynadığının önemi büyük. Ne diyeyim; umarım herkes bunun sadece bir "oyun" olduğu gerçeğini unutmadan görevden görev'e koşar.



GTA V

- ⊕ İnanılmaz grafikler
- ⊕ FPS Modu
- ⊕ Online oyun desteği
- ⊕ Harika senaryo akışı
- ⊕ Arada saçmalayan yapay zeka

9,5

Alternatif Saints Row: Gat Out of Hell



Yapım Obsidian Entertainment
Dağıtım Paradox Interactive
Tür CRPG
Platform PC
Web eternity.obsidian.net



Pillars of Eternity ★

RPG oynamak isteyenler için geçmişten bir parça...

RPG, şüphesiz en detaylı oyun türü. Günümüzde birçok tür, içeresine RPG öğeleri katarak yoluna devam ediyor ve bu hiç de şaşılacak bir durum değil. Karakter geliştirmek, üzerine yeni eşyalar almak ve farklı yeteneklerini geliştirmek diğerlerinden tamamen farklı bir modele dönüştürmek, hemen her türlü insanın dikkatini çeken bir yapıdır. Nitekim RPG'yi RPG yapan tema, masaüstünde oynanan ve özellikle ülkemizde FRP olarak adlandırılan Fantasy Role Playing türünün, bilgisayar oyunlarına yansımışıdır. Bu noktada RPG türü, dijital ortamda diğer tüm yapılardan dev bir adım atarak ayrılır. CRPG olarak adlandırılan bu tür içerisinde, grafikten daha çok oyun mekanikleri ön plandadır. Birbirinden farklı ırkların, birbirinden farklı sınıflarda karşısına çıktığı CRPG oyunlarında esas olan ana senaryodur. Olabildiğince derin bir hikaye örgüsü içerisinde, bolca konuşma yaparak oyunun içeresine dahil ederler bizi. Hem elimizin altındaki farklı karakterleri bir arada tutmak, hem de kendi tarzımızda bir oyun oynamak, CRPG'lerin genelde en zorlayıcı kısmını oluşturur. Her daim bahsettiğim üzere 90'lı yılların sonu oyun dünyasının altın çağrı olmuştur ve işte tam da bu dönemde CRPG'lerin ilk ve bir anlamda Pillars of Eternity'e kadar son temelleri atılmıştır. Baldur's Gate ve Icewind Dale isimli iki oyunla başlayan macera,

akabinde Planescape: Torment ile zirveye ulaşmış, Baldur's Gate 2 ile yoluna devam etmiştir. Geçtiğimiz yıllarda Planescape Torment hariç her iki oyun da yenilenmiş versiyonlarının piyasaya 나오마시 bir tesadüften çok daha fazlasına işaret ediyor. Defalarca bitirilen oyunlar grubunun belki de en başında yer alan bu üç isim, içerdeği devasa dünyası ve olasılıklarıyla hep bizi bizden almayı başardı. Geçen süre zarfında ne yazık ki biz CRPG tutkunları hiçbir şekilde aradığımızı bulamadık; taa ki Pillars of Eternity kendisini gösterene kadar...

Bir oyundan fazlası

İki isim: Obsidian Entertainment ve Paradox Interactive. Hani derler ya denizden babam çıksa yerim, bu iki isim de söz konusu oyun olduğu zaman benim için aynı anlamda geliyor. Hele hele ikisinin bir arada olması; aman diyelim! Pillars of Eternity temelde bir Kickstarter projesi ve döneminde kısa sürede topladığı 4,163,208 dolar ile rekord kırmayı başarmış özel bir yapımdır. Unity olarak bilinen ve günümüzde birçok oyunun temellerini oluşturan grafik motoru ile hazırlanmış durumda. Oyunun geçtiği dünyanın adı Eora. Biz ise genel olarak bu dünyanın Dyrwood bölgesinde etrafı koşutuyoruz ki bu durum bir anlamda potansiyel ekleni paketi anlamına geliyor.



← Uzun yazılar derken şaka yapmıyorum!



Oyunu başladığımız ilk dakikalardan sonra, "Watcher" olduğumuzu öğreniyoruz. Watcher denen kişilerin özelligi, diğer insanların ruhlarına doku-nabiliyor ve geçmişlerini görebiliyor olması. Zaten bu özellimizi oyunun hemen her türlü karesinde görebiliyoruz. Şimdi sizi söyle bir kenara alayım ve Pillars of Eternity'nin giriş kısmından adım adım beraber ilerleyelim... Efendim dediğim gibi, uzun zamandır böyle detaylı bir CRPG ile karşılaşmadım ve sonun o aradığım karakter yaratma menüsüne kavuştum! (Yazarken bile yüzüm güliyor ya!) Karakterimizin cinsiyetini belirledikten sonra ırk kısmına geçiyoruz. Pillars of Eternity hem bilindik, hem de kendisine has ırklara sahip. Human, Aumaua, Dwarf, Elf, Orlan ve Godlike olarak sıralanan ırkların, aynı zamanda alt ırk grupları da bulunuyor. Misal benim seçtiğim Aumaua ırkının, "Coastal Aumaua" ve de "Island Aumaua" olmak üzere iki farklı alt ırk mevcut ve her ikisinin de verdiği bonus özellikler farklılık gösteriyor. Bu sebepten nasıl bir karakter oynayacağımıza en baştan karar vermemiz gereklidir. Akabinde "Class" kısmı geliyor. Burada yüzümde ikinci bir tebessüm oluşuyor zira Barbarian, Cipher, Fighter, Paladin, Ranger, Wizard, Chanter, Druid, Monk ve Priest olmak üzere 11 adet sınıf bulunuyor. Bendeniz her daim olduğu gibi Barbarian kısmına yöneldim ve oyunda biraz ilerledikten sonra çok da doğru bir karar verdigimi gördüm; arada tavsiye etmiş oluyum. Geçiyoruz "Attributes" kısmına. Might, Constitution, Dexterity, Perception, Intellect ve Resolve şeklinde karşımıza çıkan özellik puanlarımın dağıtımları CRPG oyuncuları için çok kolay olsa da, yeni oyuncular için bir hayli kafa karıştırıcı olabiliyor. Bu durumun ziyadesiyle farkında

olan yapımcı ekipe hangi sınıfın, hangi özellik puanlarına ihtiyaç duyduğunu açık ve net şekilde belirtlen işaretler koymak, yanlış karakter yaratımını engellemiştir. Buradan herkese duyurulur! Durun! Daha bitmedi! Sırada "Culture" kısmı bulunuyor. Yedi farklı "Culture"dan birisini seçip yolumuza devam ediyor ve "Background" kısmına geçiyoruz. Burada yapacağımız seçenek, karakterimizin beş farklı yeteneğinden ikisine bonus sağlıyor olacak. Son olarak da görünüş... CRPG'lerin her daim en basit kalan yanı olan görünüş, yine o genel geçer basitlikte evet, yine o güzide portrelerden birisini seçerek oyuna dalıyoruz!

Sahne

Pillars of Eternity klasik CRPG'lerde olduğu gibi izometrik kamera açısına sahip. Gelişen teknoloji sayesinde kamerayı oyuna bir hayli yaklaştırmış, uzaklaştırabiliyoruz. Özellikle yenilenen Baldur's Gate serilerine nazaran çok daha yüksek bir çözünürlüğe sahip olduğu için, savaşların yakından izlemek mümkün. Fakat genel olarak haritaya hakim olmamız gereği için uzak kamera açısı her zaman büyük avantaj sağlıyor. Savaş demişken, birazlık düşünmekte fayda var. İlk olarak büyük bir yanlış anlaşılma ya da hatayı ortadan kaldırılabilir. Pillars of Eternity sira tabanlı bir oyun değil, o bir CRPG. Yani "space" tuşu ile oyunu durdurup, bu esnada karakterlerimize komut verebiliyoruz. Yine de bu demek değil ki bir düşman, bir biz oynuyoruz. Tam tersine, oyun tamamen gerçek zamanlı ve karakterin saldırma hızı ve bu konuda aldığı bonus'ları, yapacağı saldırıların aralıklarını belirliyor. Karakterler bir defa düşmanın dikkatini üzeri-

Diyalog

CRPG deyip duruyoruz; "Nedir bu işin detayı?" diyenlere ufak bir bilgi vermek isterim. Tür CRPG olduğu vakti, işin içerişine bolca ama BOLCA diyalog giriyor. Yani oyunda sağa sola kılıç salladığımız vakitten çok daha uzun bir süreyi konuşmaya harcıyoruz. Pillars of Eternity de tipik böyle bir oyun ve çok yüksek İngilizce seviyesi gerektiriyor.



^ Ve işte kedi! Evet, baya bildiğin kedi!

> ne aldığı zaman sağa sola hareket edemiyor. Bu sebeften menzilli saldırı yapan karakterlerin yakınına bir düşman gelmesi, genelde facia ile sonuçlanıyor. Büyüler konusunda da durum çok ciddi. Tipki AD&D kurallarında olduğu gibi her büyülü kullanıcısının günlük belirli miktarda büyülü yapma hakkı bulunuyor. Dikkat edilmesi gereken ise, yapılacak negatif alan büyülerinin (Bkz. Fireball) grubumuzda bulunan karakterlere de etki ettiğini unutmamak. Bazı büyülerin alanlarının ufak olduğu düşündüğümüzde, yararlı büyüler için de grubumuzu düzgün şekilde savaş alanına sokmamız gerektiğini hatırlatmak isterim. Tüm bu işlemleri yaparken bir yandan da sağ aşağıda bulunan özet panelini takip etmek büyük önem arz ediyor. Çünkü burada yapılan saldırılardanın başarılı olup olmadığından, ne kadar hasar alınıp verildiğine kadar her türlü bilgiyi görebiliyoruz. Üzerimizde ve düşmanın üzerinde bulunan yararlı ve zararlı bonus'ları da karakterin üzerine geldiğimiz zaman sol üst köşede görmek mümkün. Özet panelinin bir diğer önemli özelliği de kime saldırmamız gerektiğini çok daha iyi anlatıyor olması. Tabii Pillars of Eternity eski CRPG'lere kıyasla oyun içerisine çok daha fazla animasyon eklediği için, "Stun" yiyan bir karakterin yere düşüp oturması o an ne olduğunu anlamamıza ön ayak oluyor. Yine de bazı özel durumları karakter üzerinden anlamamız imkânsız olduğu için paneli takip etmek gerekmekte. Bu noktada ufak bir soruna da parmak basmak istiyorum. Ne yazık ki sıkışık alanlarda karakterlerimizin hepsine birden komut verdigimiz zaman, duvara ya da diğer bir karaktere takılarak ilerleyemediklerini gözlemedim ki bu da Unity grafik motorunun azizliği. Keşke hiç böyle bir sorun olmasaydı ama yapacak bir şey yok...

Herkesten lazımlı

Pillars of Eternity bilinen CRPG'leri alabildiğine gelişirmiştir. O klasik handa uyuma mevzusu, harcanan paraya kıyasla kiralanan oda kalitesinin artmasıyla, ertesi gün farklı özelliklerimize bonus almamızı olanak sunması ile daha da renklenmiş. Yine han içerisinde para karşılığı farklı gezginleri ekibimize katabiliyor olmak da kabası. İlerleyişimize göre seviyemize yakın karakterleri direk para ile alıp, tipki



sifirdan karakter yaratmış gibi ekibimize dâhil edebiliyoruz. Ayrıca grubumuzda bazı karakterleri belirli bir süreliğine görevde yollayabiliyor olmak da kabası! Farklı ödüller ve bolca yetenek puanı kazanan karakter, pek tabii bu süre boyunca yanımızda bulunamıyor. Eğer oyunun başında birazcık idare edebilirseniz, kiralık asker işine hiç bulaşmayın derim. Bir noktadan sonra Pillars of Eternity ana senaryosuna dâhil olan Aloth, Durance, Edér, Grieving Mother, Hiravias, Kana Rua, Pallegina ve Sagani ile yollarınız kesişecek. Toplamda altı kişi olabilen grubumuzun illa ki bu kahramanlar kombosundan oluşması gerekiyor. Yani illa ki dedim ama senaryo akışı için bu şart. Aksi halde birçok yan görevi yapamaz ya da kısa sürede bitecek bir görevi uzun sürelerde tamamlamak zorunda kalırıınız. Anlayacağınız bu kahramanların oyuna etkileri büyük. Zaten hepsinin kendi başlarına bir görevleri bulunuyor ve genelde olduğumuz seviye kadar ilerlemiş şekilde karşımıza çıkıyorlar. İşin savunma kısmına geldiğimizde de Pillars of Eternity yine çok iyi bir iş başarmış. AD&D sistemindeki karmaşayı ortadan kaldırarak, genel bir "Defense" mantığını oyuna eklemiştir. Her karakterin Deflection, Fortitude, Reflex ve Will olmak üzere dört farklı defans özelliği bulunuyor ve her biri farklı türde saldırıyla karşı çalışıyor. Büyüler ile artırtılabilecek defans özelliklerimiz, aynı zamanda karakterlerimiz seviye atladiğça da otomatik olarak yükseliyor. Bu noktadan sonra devreye "Vitality" giriyor ve o da





kendi içinde "Endurance" ve "Health" olmak üzere ikiye ayrılıyor. Her ikisinin de bitmesi, karakterin tamamen ölümü ile sonuçlanıyor. "Endurance" kısmı karakterin ilk etapta aldığı genel geçer hasarı yükleniyor ve savaşlar bittiğten sonra yeniden doluyor. Ancak "Health" kısmı savaş bittiğten sonra ne yazık ki yenilenmiyor. "Health" sadece ve sadece "Rest" yapıldıktan sonra yeniden dolabiliyor. "Endurance" hep bir ön koruma sağlıyor gibi gözükemektedir ama düşmanların bazı saldıruları direk "Health"e de gelebiliyor. Bu sebepten kimin nerede olduğuna ve ne çeşit bir düşmanla savaştığımıza çok dikkat etmemiz gerekiyor.

Pillars of Eternity tek kelimeyle muhteşem bir oyun. "Orası söyle olmuş, yok efendim burasında bu varmış" gibi argümanlara pek gerek yok. Evet, bir takım hataları var, yok değil ama oyunun geneli o kadar muhteşem, o kadar derin ve o kadar sürükleyici ki boy gösteren hatalar gerçekten gözü batmayacak seviyede. Uzun yılların ardından karşıma bu kadar detaylı bir CRPG çıkışmasını kesinlikle beklemiyorum. Söylediğim gibi düşünün; bu yazıyı yazarken oyunu o kadar çok oynamama rağmen, halen iki adım atıp şaşırıyorum. Karakterleri, hikâyesi, oyun içi etkileşimi ve sonu gelmez diyaloglari ile beni uzun süre sonra kendime getiren; "RPG dediğin budur arkadaş" dedirtmeyi başaran tek oyun olmayı başardı. Abarittigi düşünenler varsa, onlara hemen bu oyunu alıp oynamalarını şiddetle tavsiye ediyorum.

■ Ertuğrul Süngü



Kalemiz de var

Neverwinter Nights 2'yi hatırlıyor musunuz? Peki, Crossroad Keep'i? Eğer hatırlıyorsanız buradan hepinize selam olsun! Efendim CRPG oynarken kale kontrol etme konusuna ilk olarak Neverwinter Nights 2 ekibi eğilmişti. Nitikim Pillars of Eternity'de de bir adet kalemiz bulunuyor ve Neverwinter Nights 2'ye göre çok ama çok daha detaylı şekilde geliştirebiliyoruz. Caed Nua olarak haritada beliren ve ana senaryo üzerinde karşımıza çıkan bölgedeki bir görevi tamamladığımız zaman, kale direkt olarak kontrolümüze geçiyor. Pek tabii her yanı yıkık dökük ve yapılması gereken envai çeşit kısmı bulunuyor. Kalenin her bölümünü farklı miktarda para ve yapım süresi talep ediyor. Yapım süresi oydaki zaman ile eş doğrultuda ilerliyor ve binalar ortalama iki gün içerisinde hazırlanıyor. Her binanın kalemizde tuttuğu iki değer var: "Security" ve "Prestige." Yüksek güvenlik, topladığımız vergileri artırdığı gibi, kale içerisinde meydana gelecek "kötü" olayların da önüne geçmemize olanak sağlıyor. Prestige ise yine vergileri belirli bir oranda artırıyor ama aynı zamanda kale içerisindeki "iyi" olaylar silsilesinde yükselme sağlıyor. Kalemizin sağladığı başlıca yararlar arasında, dinlenme bonus'u, grup dışı görevye çıkma şansı, ham madde, satılan özel eşyalar ve bolca gelir yer alıyor.

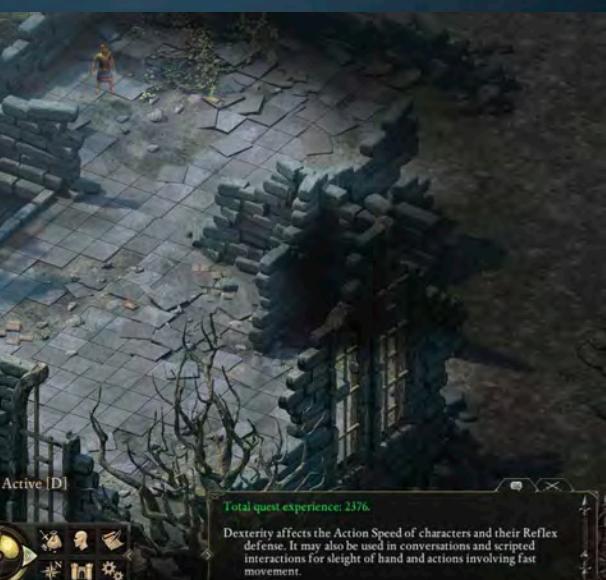


Pillars of Eternity

- + Saf CRPG olması
- + Bol ve dolu diyaloglar
- + Farklı karakterler ve oyuna etkileri
- + Sürükleyici senaryo
- + Detaylarda kaybolmak!
- Nadiren sağlanan Unity motoru

9,5

Alternatif Baldur's Gate 2 Enhanced Edition





Yapım **GRIN**
Dağıtım **GRIN**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web woolfegame.com



Woolfe: The Red Hood Diaries

Bu bildığınız çocuk masalından çok öte bir şey...

Hepimiz küçükken masal okumuşuzdur. Bunlardan en bilineni ise Kırmızı Başlıklı Kız masalıdır. Hani şu Kırmızı Başlıklı Kız ve büyukannesini yiyan kurtla olan hikaye. Şimdi oyunu gördüğünüz anda "Ya bildığınız Kırmızı Başlıklı Kız masalının oyununu yapmışlar işte." demeyin, çünkü bu bildığınız masallara benzemiyor. Çocuklar için değil de daha çok yetişkinler için yapılmış diyebiliriz. Masallardaki gibi sevimli kahramanlar ve iyi karakterlerin aksine kötülerin yer aldığı korku dolu ve sapık bir masalla karşı karşıyayız. Oyun, Alice Harikalar Diyarından esinlenilen Alice: Madness Returns tarzında, fakat tabii ki tıpa tıp aynı değil. Kırmızı başlıklı kız olan Red, beyaz saçları, topuklu çizmeleri, elbiselerindeki kan izleri ve elindeki kanlı baltasıyla dikkat çekiyor. Bildığınız bütün çocukluk anılarımız yıkılmış durumda. 4 yıl önce, Woolfe Industries'de baş mühendis olan Joseph, bir gece iş kazası yüzünden hayatını kaybeder. Tabii Red babasının ölümüne inanmaz ve ölümün ardından sir perdesini gün yüzüne çıkarmak ister. Tek düşünebildiği intikamdır. Nefret adeta bütün vücudunu ele geçirmiştir. Bu haberi aldıktan sonra, büyükannesiyle birlikte kalan Red, orayı terk edip şehrde geri döner. Şehre döndüğünde ise kaçırılma olaylarıyla karşı karşıya bulur kendini. Woolfe Industries'in CEO'su B.B. Woolfe yandaşlarıyla birlikte şehrin yönetimini ele geçirmiştir. Red, babasının ölümünden Woolfe'un sorumlu olduğunu düşünüyor ve araştırmaya koyuluyor. Bu süreçte Red, düşündüğünden de garip ve ürkütücü cevaplarla karşılaşacaktır. Aksiyon ve platform oyunu olan Woolfe: The Red Hood Diaries'te Red'le birlikte şehirde oyuna başlıyoruz. Klasik yön tuşlarıyla hareket ediyoruz. Etrafta duvarlara atlayıp, engellerden zıplayıp

kaçınmaya çalışıyoruz. Gördüğümüz hiçbir şeye aldanmamamız gerekiyor, bastığımız yere dikkat etmezsek bizim için kötü sonuçları olabiliyor. Engellerde oyun geçtiğince zorlaşıyor ve şehrin sokaklarını kurşun askerler ele geçirmiş durumda. Red, oyuncaklı olan babasının ölümünü araştırırken, bu kurşun askerleri babasının icad ettiğini buluyor, inanmak istemiyor ve kafası gittikçe karışıyor. Etrafta bazen küçük bir sepet görüyoruz, bunu aldığımızda canımız full'leniyor. İlaveten yine etrafındaki kutuları kirarak, içinden çıkan iksirlerle canımız doldurabiliyoruz. Ayrıca, bazı saklı yerlerde mavi bir cisim alıyoruz bu da oyundaki Diary kısmına günlük sayfalarını ekliyor. Oynadıkça bu sayfaları birleştirip hikayeyi daha da iyi anlayabiliyoruz. Oyun ilerledikçe baltamiza kavuşuyoruz ve artık etrafta gördüğümüz her şeyle dövüşebiliyoruz. Basit ama bir o kadar hızlı bir dövüş mekanığı bulunuyor oyunda. Klasik, tuşlara abanarak baltamızı sallıyoruz, dövüş bundan ibaret. Dövüş mekanığında, 2 tane normal ve 2 tane büyülü vuruş ve bir de combo sistemi mevcut. Önceden bahsettiğim gibi





oyun sadece klavyeyle oynanıyor, mouse kontrol hiçbir şekilde mevcut değil. Fakat can sıkıcı bir yanı da var. W, A, S, D tuşlarıyla yürüyemiyoruz, illa ki yön tuşlarını kullanmamız gerekiyor. İlk bir afalladım, en son ne zaman yön tuşlarını kullandım acaba hatırlıyorum bile. İşin kötü yanı combo sisteminde tuşlara öyle bir basmamızı istiyor ki oyun, şekilden şekle girdim yemin ederim. Şimdi söyle ki, A tuşıyla baltayı havaya savuran normal bir vuruş yapılıyor. S tuşıyla ise daha güçlü, baltayı yere çarpan vuruş yapılıyor. W tuşu boş olarak tasarılanmış. D tuşuna gelirsek, şu combo hareketlerimizin içinde yer alıyor. Ctrl+D ile baltamızı fırlatıyoruz. Ctrl+S ile de yere çarpan büyülü

büyük kötü kurtlar, kurşun askerler ve fareli köyen kavalcısı gibi gerçek masallardan kahramanlar da bulunuyor.

Oyunun en iyi kısmına gelirse kesinlikle grafikleri olduğunu söyleyebilirim. Bir masal dünyasının manzarasından daha güzel ne olabilir ki? Karanlık ama bir o kadar güzel bir atmosfere, görsel efektler ve renklendirmelere şahit oluyoruz. Bir masalda hikayeden sonra gelen en önemli unsur da atmosferdir zaten, yoksa nasıl kafamızda canlandırabilirim ki? Oyunun müzikleri gerçekten başarılı, masal temasına da uyuyor. Hikaye ise yine bir o kadar başarılı ve sürükleyici. Maalesef, oyunda çeşitli bug'lar mevcut ve daha önce de

Oyun ilerledikçe baltamıza kavuşuyoruz ve artık etrafta gördüğümüz her şeyle dövüşebiliyoruz

bir vuruş yapabiliyoruz. Ctrl+Space ile havaya zıplayıp saldırabiliyoruz. Bir de Alt tuşuyla da sinsi yürüyüşümüzü gerçekleştiriyoruz. Gerçekten, yön tuşlarıyla giderken Ctrl tuşunu sürekli kullanmak sınırimi bozdu açıkçası, bir de klavye büyük olursa vah halimize.

Açıkçası, Woolfe: The Red Hood Diaries'in PC değil de tam bir konsol oyunu olduğunu düşünüyorum. Oyunun arayüzü gayet sade ve basit tasarlanmıştır. Sol üst köşede canımızı gösteren büyükçe kırmızı bir iksir şişesi yer alıyor. Oyun ilerleyip combo sistemi geldikten sonra iksir şişesinin yanına daha küçük 3 tane şşe ekleniyor. Bu şişeler doldukça daha çok combo yapabiliyoruz, şişeleri doldurabilmek için de düşmanları öldürüp içlerinden çıkan mavi özleri toplamamız gerekiyor. Düşmanlardan bazen de health potion'ları düşebiliyor. Oyundaki eşyalarla etkileşime girmek için Enter tuşunu kullanıyoruz ve sinematikleri geçmek için de 2 kere Enter'a basıyoruz. Karakterimiz başta şehir olmak üzere, kanalizasyonlarda ve karanlık ama bir o kadar büyülü ormanlarda yolculuk ediyor. Hikayedede ayrıca korkunç periler,

bahsettiğim gibi yönlendirme ve tuşların kullanımı biraz karışık. Başarılı bir oyun olmasına rağmen oyunun süresi da kısa tutulmuş.

Tüm bunları göz önüne alduğumda masalları seven ve grafiklere önem veren biriyseniz dene-menizi tavsiye ederim. Gizemli olayları gün ışığına çıkarmayı ve bulmaca çözmemi sevenler için iyi bir fırsat. Oyunu tümüyle ele alırsak fiyatı da gayet ucuz. Açıkçası, küçük stüdyoların az bütçele böylesine başarılı işler çıkarması takdir edilmeli. Sonuçta bu şekil, çarpık masalların olduğu oyunlar her zaman çıkmıyor karşımıza. Siz de Woolfe: The Red Hood Diaries'i oynayıp çocuklu anılarınızı hüsranca uğratabilir, değişik bir deneyim elde edebilirsiniz. ■ **Simay Ersözü**

Woolfe: The Red Hood Diaries

- + Büyüleyici atmosfer
- + Sürükleyici hikaye
- Yönlendirme zorluğu
- Bug'ların olması

Alternatif Never Alone

7,0





Dark Souls II: Scholar of the First Sin *

Aksiyon ve RPG'nin en zor hali

Değişimler

Düşmanların yeri değiştiği gibi, oyuna derinden etki eden birçok eşyanın da yerleri değiştirilmiş. Misal, Bastille Key'e ulaşmak için artık Bell Gargoyles öldürmek zorunda değiliz. Ayrıca Ring of Binding de çok daha kolay ulaşılabilen, yol üstünde bir yerde. Yapılan genel değişikliklerin oyunu daha çok ilk Dark Souls havasına dönüştürdüğünü de düşünmek isterim.

Dark Souls II'yi deliller gibi beklediğimi hatırlıyorum. İlk olarak Spike Video Game Awards 2012'de adını duyduğum oyun, tipki ilk oyununda olduğu gibi beni benden almayı başarmış ender yapımlardan birisidir. Bilmeyenler için kısaca anlatmakta fayda var; Dark Souls, Demon Souls isimli serinin devamı niteliğinde bir yapım. 2010 yılında PS3 için kendisi gösteren oyun, özellikle zorluk seviyesi ile hem eleştirilmiş, hem de yere göye sığdırılmıştı. İşte bu yapı, Dark Souls serisi ile büyük bir avantaja dönüştürülecek, bugün milyonlarca hayranı olan özel bir oyun haline geldi. Dark Souls II ile kendisini birkaç adım ileri götürmeyi başarıyan yapımcı ekip, oyununu kısa süre içerisinde baştan aşağıya yenileyerek, bu sefer de karşımıza Dark Souls II: Scholar of the First Sin ile çıktı.

Zorluk derken?

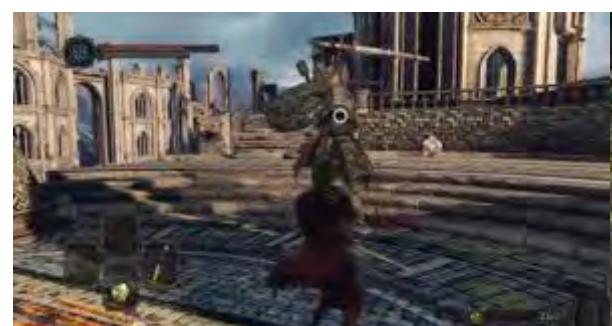
Öncelikle büyük bir karmaşayı aradan çıkartalım isterim. Dark Souls II: Scholar of the Fist Sin, aynı zamanda Dark Souls II sahiplerinin de Şubat ayında aldıkları bir yama. Yani şu anda oyunda bulunan bazı değişiklikler, ilk Dark Souls II versiyonunda da gözüküyor ama bu oran en fazla yüzde 30 civarında. Yani yeni oyunun adının Dark Souls II: Scholar of the First Sin olması sadece grafiksel değişiklikten çok daha fazlası anlamına geliyor... Seri bilenler bilir, Dark Souls zorluk seviyesi ile meşhur bir oyundur. Durup dururken ölmek, bu oyunda hiç de garipsenmeyecek bir durum, zira hemen her türlü sebepten ölmek mümkün. Dilerseniz bu noktayı, Dark Souls serisini daha önce hiç deneyim etmemiş insanlar için birazlık açayım.

Oyun içerisinde birbirinden farklı sınıflar bulunuyor. Hem yakın dövüş, hem menzilli saldırı, hem de büyüt yapan karakterleri kontrol etmek mümkün. Bu noktada size tavsiyem, eğer oyunu ilk defa deneyim ediyorsanız ve daha önce benzeri bir oyun oynamadıysanız (-ki bu da bayağı zor bir ihtimal.) kesinlikle Knight ve türevi bir sınıf seçmeniz olacak. Neden mi? Yazının en başında bahsettiğim sebepten. Bu

oyunda ölmek gerçekten çok kolay! Yani öyle böyle değil. Misal, herhangi bir yerden düşmeniz işten bile değil. Hani oradan geçerim düşmem dediğiniz noktada, bir anda kendinizi havada bulabiliyorsunuz ve oyun mekanikleri içerisinde bizi düşmekten alıkoyan hiçbir görünmez duvar bulunmuyor. Benzeri bir durum savaşlar için de geçerli. Health ve Stamina mantığı ile çalışan oyun içerisinde, alighted darbenin büyüklüğüne göre bir-üç vuruşta ölebiliyoruz. Yaptığımız saldırular stamina'dan götürüyor. Bu da demek oluyor ki öyle ardi ardına vuruş yapmak pek mümkün değil. Yaptığımız saldırular daha ziyade iki-üç ardi ardına vuruştan öteye gidemiyor. Rakipten gelen saldırılardan korunmak için varsa kalkanımızı kullanabiliyoruz ama oyunun genel mekanikleri "saldırıdan kaçmak" üzerine kurulmuş durumda. Tipki yaptığımız saldırılarda olduğu gibi stamina yiyen kaçış hareketlerimiz, farklı yönlere attığımız taklalar ile sınırlı. Doğru zamanlama ile doğru yöne kaçmayı başaramazsa gelen darbeyi kesinlikle yapıyor. Canımızı tekrardan doldurmak için Estus Flask denen iksirden yudumlamamız gerekmekte. Bu içeceğin sayesinde health bar'ımızın büyük miktarı doluyor. Hatta bu iksir "Sublime Bone Dust" denen bir eşya ile olduğundan daha fazla health verir hale de dönüştürülebiliyor.

Dikkatli olmak lazım

Dark Souls II içerisinde fazlaıyla özgürüz. Nereye gitceğimize tamamen biz karar veriyoruz ve karşımıza



Yapım FromSoftware, Inc.
Dağıtım Bandai Namco
Tür TPS, Aksiyon
Platform PC, Xbox One, PS4
Web www.darksoulsii.com
Türkiye Dağıtıcı Aral





çıkan şeyle başa çıkamadığımızı görürsek, aynı yoldan geriye dönmemiz imkânlar dahilinde. Tabii oyunu farklı kılan yapılardan birisi de bu özgürlük durumu. Temelde genel geçer bir senaryo bulunuyor pek tabii, lakin karşımıza çıkan yerler o kadar büyüleyici ki insan her yeni haritada ne olduğunu merak etmeden ilerleyemiyor. Ayrıca bu özgürlük duygusu ile beraber, gizli eşyaları bulma durumu da Dark Souls II'de büyük bir yere sahip. Henüz oyuncun başında bile yoluñ sağından aşağı ufkak bir atlıyla bambaşka eşyalara sahip olmak mümkün.

Peki, diyeceksiniz ki tüm bunları zaten biliyoruz? Ya da "Neyse ne arkadaş; oyundaki yenilikler ne?" Hah, işte ben de oyundaki en büyük yeniliğe deşinmeye çalışıyorum. Dark Souls II: Scholar of the First Sin ile birlikte bildiğimiz, hatta ezberlediğimiz tüm eşyaların yerleri değişmiş bulunuyor! Artık "Sublime Bone Dust" aynı mob'dan düşmüyör. Aynı zamanda yerlerini ezberlediğimiz Heide's Knight'lar, Heide's Tower of Flame kısmına taşınmış durumda. Eskiden agresif olan bu abilerimiz, artık sadece bu bölgedeki boss'u kesmemizin ardından saldırganlaşıyorlar. Hatta bir tanesi eskiden oyuncun ilk 20 dakikasında ulaştığımız sandığın önünde oturuyor ve oradaki eşyayı almamızı engelliyor. Genelde "Forest of Fallen Giants" ve "Lost Bastil" gibi yerlerde duran Knight'larımızı her yerde görmek gerçekten farklı bir deneyim. Diyeceksiniz "E ne olmuş?" onu oyuna girince birinci elden görüşsünüz. Değişim pek tabii Knight'larla sınırlı değil. Oyun içerisinde bulunan hemen her yaratığın yeri değişmiş. Tamam, bölgelerin geneline hükmeden düşman birimleri yine aynı

yerlerinde duruyorlar ama arada olmaması gereken çok fazla düşman bulunuyor. Crystal Lizard olarak bilinen ve ölene kadar bonus drop veren yaratıklara ulaşmaksa artık çok daha zor, zira onların da yerleri değişmiş! Heide's Tower olarak bilinen ve bir anlamda ilk boss'u kestigimiz noktada da artık kocaman bir ejder bulunuyor. Sadece görüntüsü bile oyuna daha büyük bir epiklik katmaya yetmiş de artmış bile. Grafik teknolojisindeki değişime de deşinmeden geçemeyeceğim. Özellikle PC versiyonunda 1080p 60FPS grafik deneyimi, oyunu muhteşem bir hale getirmiştir. Değişen sadece görüntü kalitesi olmakla da sınırlanmamış ve bazı noktalar daha karanlık, bazı noktalar da daha aydınlatılmış hale getirilerek atmosfer konusunda büyük değişiklikler sağlanmıştır. Genel geçer aksiyon oyunlarında hikâye her daim oyuncuya davet gönderir, boss'lar ölmek için yakarır ama konu Dark Souls II olduğu zaman durum bir hayli farklı sevgili okur. Bu oyunda ana hikâyeyi bitirip bitirmemek tamamen sizin elinizde. Zaten onun başına oturdugunuz andan itibaren olaylar örgüsünden çok, oyuncun içerisinde kaybolma fikrine kapılacaksınız. Bugün "survive" oyun mantığının bir anlamda atası sayabilecek konumda olan Dark Souls II, gerçekten oyuncuya ölüm korkusunu sonuna kadar yaşatmayı başaran ender yapımlardan. Ne kadar hızlı refleksleriniz olduğundan çok, hayatı ne kadar tutunmak istedığınızı ölçen bir yapımdan bahsediyoruz. Eğer zor oyun oynayamam diyorsanız Dark Souls II'ye elinizi bile surmeyin ama ezber bozan bir yapıp peşindeyseniz bu oyun tam da size göre. Ayrıca orijinal Dark Souls II'yi deneyim edenleri, hatta hatmedenleri de ziyadesiyle mutlu edeceğine eminim. Gelişen grafikler, değişen silah bonusları, farklı yerlerden çıkan düşmanlar, yeni boss'lar derken, Dark Souls II Scholar of the First Sin, birbirinden farklı değişiklik ile karşımıza çıkmayı başarıyor.

■ Ertuğrul Süngü

Dark Souls II: Scholar of the First Sin

- ⊕ Gelişen grafikler
- ⊕ Hayatta kalmaya çalışma
- ⊕ Yenilenen oyun içi mekanikler
- ⊖ Kimileri için çok zor olması

■ Alternatif Bloodborne

9,0





Yapım Owlchemy Labs
Dağıtım Owlchemy Labs
Tür Adventure
Platform PC
Web dyscourse.com

Bitmesin

10 gün sandığımızdan daha çabuk geçiyor.

Hatta öyle ki, oyun bitmesin diye adadan kurtulmak bile istemiyorsunuz. Bir de ufak bir ipucu; fırsatı çıkarsa yağmurda uyutmayın insancıkları, üşümesinler.



Dyscourse

Geri dönmeli miyiz sence, Kate?

Bu aralar adventure'lara sardığım bir gerçek. Ama son dönem sardığım adventure'lar da hiç eski adventure'lara benzemiyor arkadaşlar. Beni delirten bulmacalar yok hiç birinde, olayları kendi bakış açımıza göre yorumlayıp, oyunun gidişatını bizim belirlediğimiz adventure'lar denk geliyor sürekli. "Eski adventure'lara benzemiyorsa kötü" demiyorum bu arada, gayet de keyifle oynuyorum çوغunu. Dyscourse da aynen böyle bir oyun. Bulmaca yok, zorluk diye bir şey de yok. Etkileşim oyunının aktif olduğu bir adventure kendisi. Senaryosu da bana epey tanındık geldi. "Lost" dizisini izleyenleriniz vardır; uçak düşer, adada bir avuç insan kalır, yardım arayıp dururlar falan... Dyscourse da resmen bunun oyun versiyonu gibi. Daha absürd olanı elbette, o kadar ciddi bir senaryo beklemeyin. Yine de anlatmaya başlıyorum, olabildiğince ciddiyim şu an. Uçak düşmüş işte, orta yaşlı kadının biri de ekranın ortasında uyanmaya çalışıyor. Sonra onun adının Rita olduğunu, 25 yaşında olduğunu ve adada tek başına olmadığını anlıyorum. Tavırlarına baksan "Anne" dersin, her şeyi çözebileceğine inanan bir karakter. Sanat okumuş ama barda çalışıymuş. Bunları zamanla öğreniyorum tabii ki de size karakteri özet geçtim şu an. Rita'yı kontrol ediyoruz biz. Uçak enkazı ve parça parça eşyalar adanın her yerine dağılmış vaziyette. Rita da keşfe çıkarıyor ve diğerleriyle tanışıyor. Toplamda altı kişilik bir grup var. Bir karı-koca, bir oyun manyağı, bir paranoyak ve bir pesimist'ten oluşan bu beyhude grubun en mantıklı üyesi Rita ve ekibin hayatı kalabilmesi için her şeyi o planlıyor. Mesela su bulunması gerekiyorsa, aramaya gidecek

kışileri o yönlendiriyor. Diyaloglar çok fazla bu arada, iyice okuyun ve yanlış bir karar vermeyin derim. Oyun da toplamda 10 gün var, bu 10 gün içinde gidişatiniz belli oluyor ve sizin verdığınız kararlar diğerlerinin de hayatını etkiliyor. Günü geri sarma özelliği olduğundan, bir gün öncesine dönüp farklı kararlar vermeniz de mümkün kılınmış. Herkesin 10 gün sonunda sağ salım devam etmesini istiyorsanız gerçekten çok ince düşünmeniz gerekiyor. Pek kolay bir iş değilmiş gerçekten. Ağızında sigarasıyla gezen Steve, benzin sizintisi olan enkazı tutuşturabilir veya Teddy köpek bakkalarına da yem olabilir, her şey pamuk ipliğiyle birbirine bağlı. Oyun 1 saatten fazla sürmüyor, can da sıkmıyor. Ama her seferinde farklı kararlar verip farklı sonlarını da görmek isterseniz 2-3 kez daha canınız sıkılmadan oynayabilirsiniz.

Grafiklerine pek de yoğunlaşmak istemiyorum, yeni nesil adventure'lardan ne eksisi var, ne de artısı. Sistem gereksinimi de çok düşük, rahatlıkla orta seviye bir bilgisayarda oynanılabilir. Gidişatı değiştirebildiğiniz ve zamanınızı çok da yemeyecek bir adventure peşin-deyseñiz, Dyscourse'u deneyin. Sevmeniz kuvvetle muhtemel. ■ **Ayça Zaman**

Dyscourse

- ⊕ Çizimler, sanat yönetimi
- ⊕ Seçimlere göre gelişen hikaye
- ⊕ Kısa, sıkmayan oynanış
- ⊖ Biraz fazla mı kisa ne?

Alternatif Fire

7,0





Yapım **Iceberg Interactive**
Dağıtım **Zero Sum Games**
Tür **4X Strateji**
Platform **PC**
Web **Stardrivegame.com**

StarDrive 2 *

Bizim için küçük, 4X için büyük bir oyun

StarDrive ismini geçtiğimiz yıl duymadıysanız, hemen küçük bir hatırlatma yapalım. Daniel DiCicco isimli 4X starteji meraklısı bir programcının, Kickstarter'da başlattığı kampanyada topladığı 17 bin dolarla ortaya çıkan oyun, kısa süre sonra yayıncı Iceberg Interactive'in dikkatini çekmiş ve Daniel dağıtımdan aldığı fonla oyunu daha da geliştirerek piyasaya sürmüştü.

Tek kişilik bir ekiple ortaya çıkan StarDrive, bazı eksik yanlarının olmasına rağmen çok başarılı bir oyundu ve neredeyse her uzay gemisinin tasarımındaki en ufak detaya bile müdahale edebilmenizle, özellikle gemi tasarım alanında büyük ilgi toplamıştı. Ancak oyun kısa süre sonra yapay zekanın karınıza binlerce gemi çıkarabildiği bir kabusa dönüşebiliyordu. Daniel DiCicco'nun kurduğu Zero Sum Games'in yapımcılığını üstlendiği yeni oyun

uzraştığınızda, geniş kapsamlı bir 4X stratejiyi oynamak bir süre sonra imkansız hale geliyor. StarDrive 2 bu acı gerçeğin farkına vararak, bazı mikro detayları yapay zekanın kontrol etmesine izin vermiş. Öte yandan, gemilerinizin tasarımları gibi mikro detaylara müdahale etme imkanınız bulunuyor. Hangi gemi tasarımda, hangi silahı, geminin nerесine yerleştireceğini seçebilirsiniz. Oyunun bu kısmı o kadar detaylı ki, gemi tasarım ekranında saatlerini harcayabilirsiniz.

Ancak bu kez bilimsel araştırma farklı alanlara ve adımlara bölünmüş. Her adımda, üç farklı bilimsel araştırma tercihinden birini seçebiliyorsunuz. Tercih etmediğiniz diğer iki seçenek sonradan araştırma şansınız yok. Onları ise ancak ticaretle veya casuslukla diğer ırklardan temin edebiliyorsunuz. Oyun ayrıca çok sayıda sürprizi de saklıyor. Keşif gemilerinizle

Tasarım derken

Geminizin sağ kanadına yüklediğiniz bir silahın ateş açısını dar tuttuğunuzda, manevra kabiliyeti zayıf olan bir gemi, hızlı bir düşman gemisini ateş açısı içine almak için sürekli dönüp durmasına rağmen kolayca yem olabilirken, basitçe bir aşı genişletme kararıyla, geminize her açıdan yaklaşan düşman gemilerine ateş açarak gemiyi savunabilirsiniz.

StarDrive 2'nin önemi ise, efsanevi 4X strateji oyunu Master of Orion'un tahtına aday olması

StarDrive 2, ilk oyundaki eksik noktaları tamplayarak daha gelişmiş bir StarDrive olarak karşımıza çıkıyor. StarDrive 2'nin önemi ise, efsanevi 4X strateji oyunu Master of Orion'un tahtına aday olması ve yıllarca bu tahta aday olan oyunların arasından başarıyla sıyrılması. Yani bu defa Master of Orion'un başarısını yakalayabilecek bir oyun duruyor karşımızda. StarDrive 2, temel olarak bir gezegen ve iki gemi ile oyuna başlamana izin veriyor. Ardından komşu gezegenlere ve güneş sistemlerine yayılmaya başlıyorsunuz. Bu sırada yıldızlar arası kolonileşmenin getirdiği sorunlarla boğuşmaya başlıyorsunuz ve oyun mantıklı çözümler üretmenize imkan veriyor.

Yani, bir gezegende yeni koloni kurduysanız ve gezegende gıda üretimi eksikse, kargo filonuz üretim fazlası olan gezegenlerdeki gıdayı alıp otomatik olarak eksik gezegene taşıyor. Sizin oturup tek tek kargo gemilerini seçip, içine gıda yükleyip eksik gezegene göndermeniz gerekmüyor. Bu kadar ince, mikro detaylarla

uzayda dolanırken, random olaylara rastlayıp müdahale edebiliyorsunuz. Bu olaylar, böcekler tarafından istila edilmiş bir uzay gemisine komandolar indirip gemiyi kurtarmak veya zor durumda kalmış mültecilere yardım etmek gibi seçenekler içeriyor. Oyunu bu kez, kara birliklerinin de daha detaylıca dahil edildiğini ve üç boyutlu bir haritada, sıra tabanlı bir taktik çatışma şeklinde cereyan eden piyade savaşlarının, önceki oyunlara göre büyük gelişme olduğunu kabul edelim. Tanklarınızı, piyadelerinizi, zaman içinde bulduğunuz teknolojilerle geliştirep, onlara yeni yetenekler de kazandırabiliyorsunuz.

StarDrive 2, uzun zamandır başarılı bir 4X oyunu bekleyenler için doğru bir seçenek olarak karşımıza çıkıyor. Oyunda hala geliştirilecek kısımlar var ancak video oyun tarihinde, geliştirilecek kısımları olmayan ve tamamen mükemmelİYE ulaşmış bir oyuna henüz kimse hiç karşılaşmadığını da hatırlamak önemli. ■ **Cem Şancı**



Star Drive 2

- ⊕ Detaylı gemi tasarımları
- ⊕ Otomatik mikro yönetim
- ⊕ Taktik savaşlar
- ⊖ Politika sistemi
- ⊖ Sınırlı kara haritaları

Alternatif **Star Drive**

8,2



Yapım Expansive Worlds, Avalanche
Dağıtım Expansive Worlds, Avalanche
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.thehunter.com

theHunter: Primal

Avcıydık, av olduk

theHunter'ı oynadınız mı? Herhalde piyasadaki en huzur verici oyunlardan biri çünkü oyunda bir avcı olarak doğaya salınıyor ve geyik falan avlıyorsunuz. Avarımızın bizi fark etmemesi için doğada sessizce, fark edilmeden yürüdüğümüzden uzun süre çayır - çimen izliyor, kuş ve böcek sesleri duyuyoruz. Bilgisayar başında çıkan bu doğa yürüyüşü oldukça keyifli olsa da oyuna üzerine oturtulduğu ekonomik model

yüzünden oyundan çabucak soğumak mümkün. Ücretsiz olarak indirip oynayabileceğimiz oyun, para harcanmadığı takdirde "doğa yürüyüşü" konseptinin dışına çıkmıyor ne yazık ki.

Alternatif bir oyun ve alternatif bir ekonomik sistem (Parasını öde ve rahat rahat oyna!) ile oyuncuların karşısına çıkmak isteyen yapımcılar, Mart ayının son gününde theHunter: Primal'ı piyasaya sürdürlüler ve bizim rolümüz de bir anda değişti. theHunter'da bizden korkan ve kaçan hayvanları avlarken, theHunter: Primal'da avcı olarak maceraya atılıyor ama dinozorlara av olmamak için diken üzerinde yürüyor. Oyun "Primal Eden" adlı bir gezegeninde geçiyor ve bu gezegende beş farklı dinozor tipi (Quetzalcoatalus, Triceratops, Tyrannosaurus Rex, Utahraptor, Velociraptor) bulunuyor. Amacımızsa bu dinozorları avlamak, puan toplamak, seviye atlamak ve daha iyi ekipmanlara sahip olup iyice profesyonelleşmek. Öte yandan sunucular üzerinden oynanan oyunda diğer oyuncularla bir araya gelmek, çatışmak ya da avcı takımları kurmak da mümkün. Zaten dinozorlara karşı tek başınıza uzun süre yol almanız da zor ve beceri gerektiriyor. (O beceri de bende yok tahmin edeceğiniz üzere...)

Oyunun başında üstünüzdeki tişört ve pantolon dışında hiçbir şeyiniz olmuyor ama haritada gezerek kasalar bulabiliyorsunuz. Bu kasalardan silah, mühimmat ve sağlık spreyi gibi şeyler çıkıyor. Zaten başta yapmanız gereken de dinozorlara muhatap olmadan olabildiğince silah ve ekipman toplamak; sonrasında daha rahat hareket

edebiliyorsunuz. Neden mi? Çünkü oyuna başlar başlamaz haldir haldir koşup elinizde hiçbir şey yokken yerinizi belli ederseniz, dinozorlarla burun buruna geldiğinizde dua etmekten başka şansınız olmuyor.

theHunter'da olduğu gibi, bu oyunda da avınızı neresinden vurdugunuz önem arz ediyor. Her dinozorun beyin, akciğer, kalp ve bağırsak gibi bölgelerinin yerlerini öğrenip ona göre ateş etmeye özen gösterebilirsiniz. Tabii ki ilk önce dinozorları bulmanız gerekiyor ve bunun için de "SettlerMate" adlı cihazı kullanıyorsunuz. Duyduğunuz birtakım sesleri analiz edebilen cihaz, yerde bulacağınız ayak izlerine göre de dinozorun tipini ve gittiği yönü öğrenmenizi sağlıyor. Eh, bu bilgiler işığında avlanmak da yeteneğiniz ve sabrınıza kalyor.

theHunter'a göre "öde ve oyna" modeliyle kalbimizi kazanan oyun, dinozor cesidinin az olması ve mevcut dinozorların da yapay zekâ açısından vasıflığı nedeniyle acı verici olabiliyor. Üstelik saklandığımız ağaç kovuklarının dışını görebilmemiz gibi teknik hatalar da oyuncunun gergin atmosferine darbe vurabiliyor. Yine de arkadaşlarınızla beraber takım oluştur dinozor avına çıkmak isterseniz, theHunter: Primal'a şans verebilirsınız.

■ Şefik Akköç

theHunter: Primal

- ⊕ Başarlı görsellik
- ⊕ Gergin atmosfer
- ⊖ Vasat yapay zekâ
- ⊖ Ufak ve ölümcül olabilen hatalar

6,5

Alternatif theHunter





Hand Of Fate *

Beklemediğimiz kadar özgün

Karanlık bir odaya ilk adınızı attınız, göredinizin tek şey uzaktaki mumun üzerinden sizi izleyen iki göz. Adım adım yaklaşırken masayı ve üzerinde duran kartları fark ettiniz. Gizemli yabancı ellerini salladı ve havalandırma karışmaya başlayan kartlar iki deste halini aldı. Yabancı size baktı ve alaycı bir ses tonıyla "Demek oyunu değiştirebileceğini ve beni kendi oyunumda yenebileceğini düşündün. Gel otur, bakalım kartlar ne diyor?" diye sordu ve oyuna başladık. Gizemli yabancı alevli kılıç kartını masaya koydu ve bir anda kahramanın elindeki kılıç alevlendi. Gözümde kılvcım parlarken düşündüm, acaba hazır mıymış?

Evet biliyorum, bazen (her zaman) kendimi çok kaptırıyorum hoşuma giden bir oyun olduğunda ama gerçekten Hand Of Fate oynarken bunu yapmamak elde değil. Oyunun iki ana modu var, bunlardan ilki hikaye modu, bu modda gizemli Dealer'ımızın destelerine karşı oynayıp sırayla her desteyi yenip kartları kendi destemize katarken, bir yandan da neden bu kart oyununu oynamak zorunda olduğumuzu keşfeliyoruz. Kendi kart destemizi yaratabildiğimiz ve rakibin destesi ile savastırıldığımız, hatta kart oynamak yeterince keyifli deejilmiş zaten gibi bir de her çarpışmayı, her savaşı RPG/TPS kontrolleriyle kahramanımızı kendimiz kontrol ederek kontrol edebildiğimiz bir oyun düşünün. Magic The Gathering ve Pokemon kartlarıyla büyümüş bir insan olarak, gerçekten de aklında canlandırdığı kadar keyifli. Her oyuna başlamadan önce destemizi kendimiz düzenliyoruz, başımıza gelebilecek olayların, kullanabileceğimiz silah ve zırhların,

hatta karşımıza çıkacak düşmanların kartlarını hazırlayıp, rakibimizin destesiyle birleştiriyoruz ve rakibimiz adeta zindanın efendisiymiş gibi kartları önmeye açmaya başlıyor. Oyun bu noktada Zindan ve Ejderha gibi rpg'yi şekillendirmiş bir oyunun oynanış mekanikleri ile tradisyonel kart oyunu mekaniklerini çok iyi birleştirdi ve tüm kontrolü sizin elinize veriyor. Bir karttan diğerine sıçrayıp bin bir çeşit dost, düşman ve tuzakla karşılaşırken bir yandan da destemizden gelecek doğru silah kartını bekliyoruz.

Kartlardaki event'ler ve bunları yaparken kullandığımız dövüş mekanikleri de eğlenceli. WASD tuşları ile hareket ederken bir tuşla atagyımıza, diğer bir tuşla da kaçış ve blok hareketlerimizi kontrol edebiliyoruz. Silahlarımız ya da çeşitli kutsamalarla kazandığımız özelliklerimizi ise kullanmak için 1 ve 2 tuşlarını kullanıyoruz. Kontroller inanılmaz basit ve alışılmak çok kolay, takdir edersiniz ki bu basitlik oyunun lehine işliyor. Görsellere gelirsek çizgi romansı ve eğlenceller hep. Bana fazlasıyla Fable serisini hatırlattılar hatta. Oyunun ikinci moduna gelmek gerekiyor bu da Endless Mode. Bu modda sabit ve seçtiğimiz bir destemiz yok, bunun yerine kartlardan oluşan bir yolu takip edip sürekli karşımıza çıkan düşman, tuzak ve maceraların üstesinden gelerek Dealer'ımıza acaba kaç tur kart açabileceğimize bakıyoruz.

Oynanışı kolay, eğlenceli, orijinal ve güzel bir

Yapım **Defiant Development**
Dağıtım **Defiant Development**
Tür **Aksiyon, RYO**
Platform **PC, PS4, XONE, Mac**
Web defiantdev.com/handoffate.php



Hand of Fate

- ⊕ Kart oyunu konsepti
- ⊕ Keyifli gorseller
- ⊕ Bazi buglar
- ⊖ Fps sıkıntıları

■ Alternatif **Infinity Wars**

8,4

■ Emre Aydoğan



Hearthstone: Blackrock Mountain *

Dağın tepesinde bekler bir Ateş Kral...

Valla iyi iş... Oyunu bedava yap, sonra paketlerini ya sabırla kazandırt, ya da parayı basmasının sağla oyuncunun. Blizzard bu işi çözmüş, ben size söyleyeyim.

Geçtiğimiz yıl Curse of Naxxramas ile Hearthstone'culara yaşanan ölü keyfi yaşatan yapımcılar, bu defa da bizi Ragnaros'un peşinden yolluyor. Lord Neferian'ın emrinde Blackrock Mountain çevresinde dolanıyor ve CoN'daki gibi beş hafizada, beş tane kanatta mücadele edip nihayete eriyoruz.

Yepyeni bir tane oyun tahtası ile birlikte gelen Blackrock Mountain, elbette birbirinden acayıp Boss'ları da eksik etmiyor. Bazıları geveze, bazıları sert, bazıları kolay, bazıları zorlayan Boss'lara karşı mücadele etmek, aynı CoN'daki gibi eğlenceli. Üstelik online oyunlardaki gibi rakibimizin oynamasını da beklemiyorum, yapay zeka düşmanınız anında hamlesi yapıyor. (Buna alışınca online oyunda yavaş davranışın rakibi dövmek istiyorsunuz.)

Oyun boyunca genelde Warlock ve bir çeşit Zoo destesiyle oynadım, çoğu maça iyi sonuç aldım. Yalnız bir tane boss vardi ki onunla mücadele edebilmek için bir destemi tamamıyla yok etmem gereki. (Her karaktere özel birer tane destem var ve böylece dokuz sınırını dolduruyorum. Blizzard'in neden daha fazla deste yaratmamızı izin vermediğini de anlayabilmış değilim.) Yeni bir deste yaratmış zira bu boss'un pasif özelliği, her iki tarafın da en fazla bir tane mana kristalline sahip olması ve her yaratığın da tek manaya açı-

labilmesiydi. Zoo destesiyle ben açıyorum Fire Imp, o açıyor Ysera. Ben de içi Legendary'ler, yüksek mana gerektiren güçlü yaratıklarla dolu bir deste yaratmış ve normalde hiç yaşamayacağım bir keyfe imza attım: ilk turn'de Mountain Giant'ı indim, ikinciye Molten Giant, üçüncüde Alexstrasza derken zaten rakibim öbür dünyayı boylamak üzereydi.

Her kanatta üç boss'u temizledikten sonra yine özel destelerle savaştığımız, sınırlarda özel maçlar karşımıza çıkıyor ve bunlardaki dengeler de güzel ayarlanmış. Genelde de ilk maça rakibi yenebiliyorsunuz; olmadı ikinciye mutlak zafer geliyor. Heroic savaşlarında gerçekten hiç denemedim bile. Sınırımı zorlamaya, zamanımı olamayacak şeyler için harcamaya gerek yoktu...

Kanatları tamamladıkça elde ettigimiz kartlar çok çeşitli olmasa da birçoğu bizi Dragon destesi yapmaya yönlüyor. Bence şu anki ejderha kartları, sağlam bir ejderha destesi yapmak için çok yeterli değil ama denemesi bedava elbette. Oyun içi altınlarla da açabileceğiniz kanatların tümünü para verip açmayı tercih ederseniz, yaklaşık 60TL gibi bir rakam ödünsünüz, bunu bilmelisiniz. Eğer sabırlısanız Quest'leri yaparak da altın toplayabilir ve ödemeyi bu altınlarla da yapabilirsiniz. (Ömür dayanmaz.)

Sıkı Hearthstone fanatiklerinin direkt denemesi gereken bu Adventure modunu, oyunu arada bir oynayanlar atlayabilir; öyle çok mühim kartlar elde etmiyoruz... ■ **Tuna Şentuna**

Ne dedin sen?

Normalde online oyunlarda, rakibe bir takım mesajlar gönderebilmek için kullandığımız sistemi, boss'larla savaşırken de kullanabiliyoruz. Eğer bunu yaparsanız rakiplerinize size komik cevaplar verdiğini görebilirsiniz.

Hearthstone: Blackrock Mountain

- ⊕ Eğlenceli boss'lar
- ⊕ Komik diyaloglar
- ⊖ Fazla kolay
- ⊖ Orijinallik az

8,2

■ Alternatif Hex: Shards of Fate



Yapım Deadalic Entertainment
Dağıtım Deadalic Entertainment
Tür Bulmaca, Macera, Bağımsız
Platform PC, Mac
Web daedalic.de/en/game/Fire#6

FIRE *

Çakmağın icadından önce...

Deadalic Entertainment'in tornasından çıkan oyunlara büyük bir saygı duyuyorum. Bu bağımsız firma özellikle macera/bulmaca türü oyunlar yapma konusunda oldukça hoş yapımlar sunuyor oyunculara. Edna & Harvey desem belki kafanızda bir şeyler canlanabilir. Olmadı mı? O zaman Memoria ve Deponia demeliyim. Eğer hala bu firmayı tanımadıysanız macera oyularıyla aranız pek iyi değil demektir. Bu gizide yapımcı yepyeni bir oyun ile daha karımıza çıktı. Deadalic'in son oyunu Fire ile geçirdiğim hoş vakitlerden edindiğim bilgileri de sizlerle paylaşmaya准备。Fire'de Neanderthal Ungh isimli, tarih öncesi çağlarda yaşayan, oldukça komik görünümlü bir karakteri canlandıryoruz. Ungh bir kabilede yaşıyor ve kabile asla sönmemesi gereken bir kamp ateşine sahip. Anlayacağınız üzere ateş bir kere yakılmış, bir daha nasıl yakılabilceğini bilen yok. Kabilenin nöbet sırasının sarışın ana karakterimizde olduğu bir gece, Ungh ateş başında uyuya kalmıyor ve ateşe sabaha kadar sönüyor. Ungh kabile şefinden yediği okkalı fırçadan sonra köyden sınır dışı ediliyor ve ateş bulana kadar dönmemesi söyleiyor. Bunun üzerine Ungh ise ateş

aramak üzere yola koyuluyor. Mekan mekan geziyor kahramanımız. Yeri geliyor karanlık mağaralara giriyor, yeri geliyor uzaya çıkıyor ve hatta yeri geliyor zamanda yolculuk ediyor şapşal Ungh. Yalnız şunu söylemeliyim ki tüm bu yaşanan olaylarda hiç bir diyalog geçmiyor. Karakterler bir takım anlamsız sesler çıkarıyor ve biz ne anlatmaya çalıştığımızı hareketlerinden rahatça anlayabiliyoruz. Oyun boyunca bu durum böyle sürüp gidiyor. Oyunda hiçbir diyalogla karşılaşmıyoruz ve ne yapılması gereğini çevredeki işaretlerden anlayabiliyoruz. Bu durum evrensel bir oyun dilini oyunculara sunuyor ve İngilizce bilmeyen oyuncuların oyunu anlamasını sağlıyor. (Siz yine de İngilizce bilin. Dursun köşede, lazım olur.) Oyun her bölümde bize birbirinden ilginç bulmacalar sunuyor. Her bulmacada keşfetmemiz gereken bazı aksiyonlar bulunuyor. Bu aksiyonların her biri bir diğerini tetikliyor ve bulmacaları sırası ile çözmeye başlıyoruz. İlk birkaç bölümdeki zor söylemeyecek bulmacadan sonra işler hayli karışıyor. Geçmeniz gereken bölgelerde çözmeniz gereken mini oyunlar gittikçe artıyor ve size verilen eşyalar nasıl kullanabileceğinizi düşünmeye başlıyorsunuz. Bazen kafayı yemenize sebep olan bulmacalar karşınıza çıkıveriyor. "İste, şunu

çözdüm sonunda artık önum açılır." derken bir de bakıyorsunuz yapmanız gerekenler bitmemiş. (Hele zaman makinesinin olduğu bölüm var ya... Ah, ahh!) Her ne olursa olsun bu oyunda eğlenceyi yakalayabiliyorsunuz. Ayrıca bulmacalar sırasında karakterlerin mizahi halleri ve yapılan atıflar beni hayli güldürdü. Fire'ı büyük bir zevkle oynarken beni üzен konu ise tadının damağında kalması oldu. Oyun süreniz her ne kadar bulmacaları ne kadar sürede çözebildiğinizle ilgili olsa da bölüm sayısı bana hayli az geldi, ki ben oyunu ortalama 5-6 saatte bitirdim. Daha fazla bölüm ve hatta oyuncuların kendi bulmaca tasarımlarını yapabildiği bir mod Fire'ı çok daha uzun süre oynamamız için sebep olabilirdi. Bunun dışında ise oyunun müzikleri ve görselliği son derece hoş bir havada tasarlanmış. Ungh'un, diğer karakterlerin çizimini, arka planları oldukça sevdim. Bu görselliğe uygun seçilen müzikleri de çok sevdim. Daha önce bahsettiğim evrensel dil, oyunda derin bir senaryo olmasını engelliyor ve dolayısıyla senaryo arayan adventure oyuncuları bu oyunda pek de aradıklarını bulamayacaklar. Ancak bulmaca çözmeyi seven tayfa için Fire, kısa oyun süresi dışında bulunmaz bir nimet.

■ Enes Özdemir

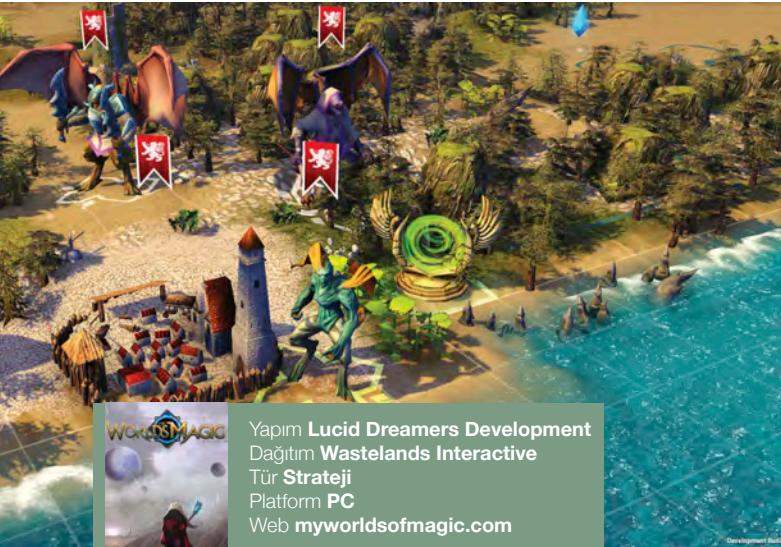


FIRE

- ⊕ Herkesin anlayabileceği bir dil
- ⊕ Zevkli bulmacalar
- ⊖ Mizahi karakterler
- ⊖ Kısa oyun yapısı
- ⊖ Senaryo namına bir şey yok

Alternatif Machinarium

7,5



Worlds of Magic

Yapım Lucid Dreamers Development
Dağıtım Wastelands Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web myworldsofmagic.com



Worlds of Magic

Master of Magic'ten sonrası

Ben daha 2 yaşındayken (Abartiyorum.) bilgisayarlarla grafikler pikseller ve 320X240 çözünürlükte anılırken Master of Magic adında bir oyunla tanışmış ve birkaç saat içerisinde bağımlı olmuşum. O vakte kadar da doğru düzgün strateji oynamamışım, büyüler, sıra tabanlı savaşlar nedir hiç bilmiyorum, Master of Magic resmen bana level atlattı.

Worlds of Magic adındaki yapım da bir açıdan Master of Magic'in izinden git-

kahramanımıza çeşitli büyüler verilmesi söyleniyor. Seçebileceğimiz irklar Elf, Undead, Human gibi bilindik irklar ve hepsinin yerleşim bölgeleriyle ilgili bazı artıları ve bazı eksileri var. (Undead şehirlerinde hiç ayaklanma olmuyor; güzel bir özellik.) Daha sonra puan dağılımlarıyla birçok büyü seçip oyuna adım atıver ve olduğumuz yerde kalıyoruz. Ne bir tutorial var, ne açıklama kutucuğu, ne başka bir şey... Hayır, oyuncun kitapçığı da yok

ırkla karşılaştığımızda da sıra tabanlı bir savaşa girip, son derece kötü grafikler eşliğinde savaşımızı gerçekleştiriyoruz. Arkadaşlar oyun başından sonuna kadar o kadar çok falsoyla dolu ki size daha fazla oyun hakkında bilgi verip gereksiz bilgi aşılaması yapmak istemiyorum. Oyunun anlaşılması zor, monotonluk ileri derecede, görsellik yerlerde, savaşlar zevksiz, büyülerin etkileri zayıf, kahramanların birbirinden farkı yok,

Amacımızı söyleyeyim size. Şimdi bir şehrimiz var ve bu şehrin etrafı değerli madenlerle dolu olabiliyor. Şehrimizdeki nüfusu doyurmak, yeni birimler üretmek, yeni binalarla şehri geliştirmek öncelikli amacımız

meye çalışıyor ama yapımcılar yarı yolda alzheimer olup ne yaptıklarını unutmuşa benziyor.

Oyunu başladığımız anda bizden bir ulus seçmemiz isteniyor ve daha sonra

ki okuyup ne yapmamız gereğine bakalım. (Bu devirde o da saçma olurdu.) Amacımızı söyleyeyim size. Şimdi bir şehrimiz var ve bu şehrin etrafı değerli madenlerle dolu olabiliyor. Şehrimizdeki nüfusu doyurmak, yeni birimler üretmek, yeni binalarla şehri geliştirmek öncelikli amacımız. Bu arada, aynı Heroes of Might & Magic'teki gibi çevreyi araştırmak için askerlerimizi yollayabiliyor, haritayı keşfedebiliyoruz.

Oyunun başında bize kimse bulaşmamıştır. Oysaki haritada başka rakiplerimiz de var ama onlarla karşılaşmak için zaman geçmesi gerekiyor. Haritada çeşitli yüksek seviye yaratıklar görüp bunlara hiç ilişmeden yanlarından geçiyor ve bir yandan şehrimizi geliştirip, bir yandan da ordumuzu hazırlamaya uğraşıyoruz. Kendimizi hazır hissettiğimizde ve rakip bir

mantıksızlıklar ileri sahada... Kürsat'a sorun, Tuna en son hangi yazısını yolladı? Bunu yollandım çünkü elim bir türlü bu oyunu yazmaya gitmedi. Oynarken çektiğim eziyeti size anlatmam zaten mümkün değil.

Ne zamandır bu kadar kötü bir oyun ne oynamışım, ne de incelemiştüm. Master of Magic'in ruhuna ancak bu kadar büyük bir hakaret edilebilirdi; yapımcıları buradan tebrik ediyorum...

Tuna Şentuna

Worlds of Magic

- ⊕ Maalesef yok
- ⊖ Anlatım eksikliği
- ⊖ Kötü oynanış
- ⊖ Kötü grafikler

2,6

Alternatif Might & Magic Heroes VI



^ Büyü kitabı iyi de, çevresi kötü.

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
Indirin





Yapım Reiza Studios

Dağıtım Reiza Studios

Tür Yarış

Platform PC

Web game-stockcar.com.br/?lang=en

Stock Car Extreme *

Gerçekçiliğin sınırlarında

Rfactor'ü bilmeyen yoktur diye tahmin ediyorum. ISI tarafından yaratılan bu online yarış "motoru" piyasaya çıktığı günden beri aradan geçen on senede halen canlılığını yitirmiş değil. Bu süre zarfında yüzlerce bedava mod ve pistle şenlendirilen platform zaman içinde Reiza Studios gibi firmalar tarafından da geliştirilerek çok detaylı ve kimi zaman da ücretli modlara kavuştu. Stock Car Extreme bunlardan birisi ve Avrupa'da çok fazla bilinmese de Güney Amerika'da oldukça popüler olan Stock Car V8 serisini konu alıyor, tahmin edeceğiniz gibi ilk Rfactor oyununun fizik motoru üzerine kurulmuş ve ciddi şekilde geliştirilmiş durumda.

Stock Car V8 serisi tek bir araç sasisi üzerine iki farklı markanın (Chevrolet ve Peugeot) görünümleri giydirilmiş araçlardan oluşuyor ve oyun bunun dışında klasik touring araçlarından tutun da klasik ve yeni F1 araçlarına kadar hiç de fena sayılacak bir araç yelpazesine sahip. Son derece detaylı fizik modellemesine sahip bu araçların her birine alışmanız, her birinin hakkını verebilmeniz için ise direksiyon başında saatler geçirmeniz gerekiyor. Stock Car Extreme'in en önemli iddiası gerçekçi sürüs fizikleri olduğuna göre, bu noktadan başlayabiliriz. Rfactor'un fizik yeterliliği asla yerlerde sürünmese de asla bir Grand Prix Legends seviyesine yükselememişti bilindiği gibi. Reiza tam bu noktada devreye girmiş ve fizik motorunun sınırlarını öyle bir zorlamış ki, muhtemelen ISI çalışanları bile oyunun fizik motorunu tanıymamıştır. Yaptığınız her bir hatalı fren lastiklerinizi parçalıyor, sertçe vurduğunuz her kerb aracı altınızdan alıp götürüyor, her bir

iyimser geçiş denemesi ise felakete sonuçlanıyor. Araçların setup değişikliklerine verdiği tepkiler neredeyse Assetto Corsa seviyesinde, her bir değişikliğin etkisini pist üzerinde anında hissetmek mümkün. Aracın depodaki benzin miktarı, lastiğin o anki ısısı ve fren dağılımı gibi detaylar tur zamanlarınız ve pist dışı ziyaretleriniz üzerinde çok ciddi bir etkiye sahip.

Oyunda yer alan pistler RedBull Ring haricinde Brezilya'da yarışılan mevcut pistler arasından seçilmiş ve sayıları çok fazla sayılmaz. Hemen aklınıza kötü şeyler getirmeyin, pistler gerçekten gayet iyi modellenmiş ve her bir detayı, defosu ile aynen oyuna aktarılmış. Şansımıza Jacarepagua ve eski Interlagos gibi bazı efsanevi pistler de oyunda yer almış durumda, zaten genel anlamda Brezilya'daki pistlerin neredeyse tamamı teknik olarak birbirinden farklı ve keyifli pistler. Tabii grafikler, peh. Şimdiye kadar ettigimiz övgü dolu cümleleri şu an itibarıyle unutabilirsiniz çünkü oyun grafiksel açıdan günün gereklerini kesinlikle yerine getiremiyor. Pistler detaylı olsa da texture çözünürlükleri dillere destan. Daha önce Rfactor için pist tasarım işine girmiş biri olarak oyun motorunun sınırlarını biliyorum, bu bakımdan Reiza Studios'un elinden geleni yaptığı söyлемek mümkün. Ayrıca oyunun yükleme süreleri de C64 günlerini hatırlatan cinsten, pistler yüklenene kadar kendinize gidip bir kahve yapmanız mümkün, hem bunun sınırları yarıştırıcı etkisine yarıta da ihtiyacınız olacak, zira yaptığınız ufak bir hatada pist kenarından diğer sürücülere yumruk sallar



halde bulacaksınız kendinizi. Oyunun bir diğer kuvveti olduğu konu online kodu. Son derece akıcı yanışlara izin veren online kodu sayesinde hemen hiç lag yaşamadan gayet keyifli saatler geçirmeniz mümkün. Tabi bunun için önce dolu server'lara veya beraber yarışacak bir arkadaş grubuna ihtiyacınız olacak, zira server'ların dolup taşığını söylemek mümkün değil. Oyunun beni en fazla şaşırtan özelliklerinden biri, neredeyse harddisk'imde Rfactor+20 farklı modun kapladığı yer tekn başına kaplıyor olması. Oyunun 10gb civarında bir download'u ve 14gb kadar da yer ihtiyacı var. Ayrıca henüz denemesem de, biraz el becerisiyle Rfactor için tasarlanmış çoğu pisti destekleyeceğini düşünüyorum. Bugün itibarı ile sayısı küçük bir ülkenin silahlı kuvvetleri mevcudunu aşan bu pistlere internet üzerinden free olarak ulaşabilmeniz mümkün. Oyunu on senedir kullandığım Logitech DFP direksiyonumda test ettim, diğerlerinde deneme şansımadı ama Rfactor üzerindeki tecrübelimden dolayı, her direksiyon seti ile gayet uyumlu çalışacağını tahmin ediyorum. Oyunun force feedback desteği elden geçirilmiş (-bir Asetto Corsa değil yine de) ve kısa süre içinde kollarınızın yorulmasına sebebiyet verecek ölçüde kuvvetli bir tepkimeye sahip. Hani öyle %100 FFB desteğini kullanmak istemeyebilirsiniz, benden söylemesi.

Bir de oyunun basına iletilen versiyonunda Fraps ile ciddi bir uyumsuzluk söz konusu. Fraps çalışırken defalarca masaüstüne atıldımdı ancak ileride yama ile bu sıkıntının düzeneceğini düşünüyorum. Ayrıca optimizasyonun muhteşem olduğunu da

söylediyemem, özellikle araç sayısının arttığı anlarda fps düşmeleri yaşanıyor.

Oyunun herkese göre olmadığı oldukça aşikar, o kadar aşikar ki bu paragrafa 'oyun' diye başladığım için bozulanlar olacaktır. Bununla birlikte fiyatı da öyle çok ucuz sayılmaz, yanışlarda çeşitli arıyorsanız da çok yanlış bir yere baktığınızı gözünüzü sokacak kadar cimri. Buna direksiyonsuz olarak denendığında oyuncunun midesine kramplar geçirilecektir. Da zor olmasına da ekleyin. Buyrun size gelecek Level 400.sayınsızındaki potansiyel 'kimseye oynatamadığımız harika oyuncular' dosya konusunun adaylarından biri.

Oyunu değerlendirdiğim simülasyon değeri kadar, sıradan oyunculara da ne kadar hitap ettiğine bakmak durumundayım bir oyun yazarı olarak, bu açıdan bakıldığından da oyun 'elit' seviyede bir simülasyon ve 'eli yüzü düzgün' bir yarış oyunu olarak değerlendirilmek durumunda. "Yahu simülasyon yönünü övüp durmuşsun, bu puan ne peki?" diyeni oklava ile kovalarım, baştan anlaşalım ;)

İyi tarafından bakalım, isterseniz kamerayı kokpitten klasik "ata binme pozisyonuna" alabilir, hatta sürüs yardımlarını açarak aracı neredeyse kendi kendine pisti turlayabilir hale bile getirebilirsiniz, bakın bunu da sona sakladım. Bu oyundan bir şekilde haberdarsanız zaten ne aradığınızı ve ne ile karşılaşacağınızı biliyor olmalısınız. Bir şekilde denk gelip edindiyiseniz ve simülasyon deyince midenize kramplar giriyorsa da şimdiden geçmiş olsun, çünkü oyun bundan başka pek az şey vadediyor arkadaşlar.

■ Kürşat Zaman

Stock Car Extreme

- + Muhteşem fizikler
- + Başarılı online kodu
- + Egzotik pistler
- Araç seçeceği zayıf
- Hava şartları yok

7,9

Alternatif Assetto Corsa



Direksiyon şart

Oyunu klavye ile oynamak sürüş yardımları açıkken dahi oldukça can sıkıcı olabiliyor. No aids oynamayı ise düşünmeyin bile! Orta karar bir direksiyon seti işinizi fazlaıyla görecektir.



Yapım AtomicTorch Studio
Dağıtım AtomicTorch Studio
Tür RPG, Sandbox
Platform PC
Web atomictorch.com/press/voidexpanse.html



VoidExpanse

Uzayda sandbox qeyfi!

Sandbox oyunlarla aram pek sıcak değildir; daha doğrusu her sandbox oyunu ilgimi çekmez. Öyle her yeri gezeyim, tepsisi gibi haritam olsun, altını üstüne getireyim derdim pek yoktur. GTA V haricinde bitirdiğim bir GTA oyunu yoktur mesela. Ha, Assassin's Creed serisinin alayını yedim yuttum, o ayrı. Genel olarak fantastik kurguları severim, bilim kurgu da çok yakın bir kulvar değil bana. Ama işte oyun yazarı olmak böyle bir şey. Yeri gelir, alakanız olmayan kulvarlarda bulursunuz kendinizi.

Sandbox mantığı için en uygun ortam uzay boşluğunudur herhalde diye düşündüm VoidExpanse'i ilk gördüğüm zaman. Hani hem ucu bucağı yok, hem de alabildiğine kurguya açık bir ortam sonuçta. Dolayısıyla sağlam bir macera yaşam diye daldım oyunun derinliklerine ve bir anda kendimi uzay boşlığında o galaksi senin, bu sistem benim gezerken buldum. Evet, uzayda geçen bir sandbox oyunu VoidExpanse ve iddiasız gibi görünen kaba görüntüsünün altında ağırlığını ortaya koyan envai çeşit detayla birlikte geliyor üstünüze. Aslında mantık, RPG öğelerinin dallandırılma-

sı, budaklandırılması ve sizinle birlikte uzay boşluğununa serpiştirilmesinden ibaret kaba haliyle. Tabii bu detayların sandbox elementleriyle harmanlanması da olaya geniş bir boyut kazandırıyor haliyle.

Oyunun single player tarafından başlayacak olursak, nacizane bir uzay gemisiyle bu devasa evrene salıveriliyorsunuz ve birkaç basit görevden sonra ağır detaylar bir anda üzerinize üzerinize gelmeye başlıyor. Gerçekten devasa bir evrene sahip VoidExpanse. Bir süre sonra bu evrendeki sistemler, galaksiler arasında mekik dokurken buluyorsunuz kendinizi. Oyundaki temel amaç, evreni kontrol altına almayı amaç edinmiş alien ırkı Xengatarn'ın köküne kibrıt suyu dökmek. Ama bu iş hiç de göründüğü kadar kolay değil.

Öncelikle Order, Freedom, Fanatics ve Pirates olmak üzere dörde ayrılan faction'lardan birine üye olmalısınız. Daha sonra sağdan soldan alacağınız görevleri tamamlayarak tecrübeңizi artırmalısınız ve bu sayede geminizi ve yeteneklerini geliştirmelisiniz. Oyun genel olarak bu doğrultuda ilerliyor. Geminizi tipki bir RPG oyunundaki karakter gibi donatabiliyorsunuz. Vay efendim motoru şöyledi olsun, şu silahları toplayıymış, şu ekipmanları da bir yanımı alayıvs. derken kendinizi kaybedebilirsiniz detaylar arasında. Olay bununla da kalmıyor hatta. Dibini göremeyeceğinizin devasa bir skill ağacıyla da karşılaşạcaksınız. Oyunda sanıyorum ki bir level sınırı yok ve bu sayede tüm skilleri açabilmek gibi bir lüksünüz var ama o kadar sabrı olan bir insan var mıdır, bilemedim. Oyun çok güzel dizayn edilmiş olsa da

zaman zaman FPS sorunları yaşamıyor değil. Hatta bazen FPS bir anda o kadar ciddi bir düşüş yaşıyor ki etrafınızda birkaç düşmanınız varken ciddi anlamda sıkıntılı anlar yaşamana neden oluyor. Yine de bu sıkıntıların yamalarla giderilebileceğini düşünüyorum. Bunun haricinde pek kusur göremedim teknik anlamda ama görevlerin bir noktadan sonra rutine bağlanması gibi diğer sıkıntılı ayrıntılar da yok değil açıkçası. VoidExpanse'in asıl iddiası multiplayer tarafında yer alıyor. Gerçi kısıtlı zamanımdan dolayı bu tarafta pek vakit geçiremedim ama single player'in bir yerden sonra rutine bağlayan tarafında sıkıldığınız vakit soluğu multiplayer tarafında alacaksınız, emin olun. Genel olarak küçük boyutuna ve ederine göre başarılı bir oyun VoidExpanse. Hani söyle en azından masaüstüünüzün bir köşesinde durup ara sıra sizi oyalayabilecek oyular varsa, orada kendine bir yer bulabilir. Hele ki önumüzde uzun soluklu bir oyun kitliği dönemi varken, böyle oyuları el altında tutmak lazım. Sandbox oyulardan hoşlananlar, bilim kurgu hikayelerini sevenler, RPG detayları içinde boğulmak isteyenler için ideal bir başlık VoidExpanse.

■ Ertekin Bayındır

VoidExpanse

- ⊕ Derin RPG detayları
- ⊕ Uzay boşlığında sandbox fikri
- ⊕ Multiplayer
- ⊖ Görevlerin bir yerden sonra rutine dönmesi
- ⊖ FPS düşmesi gibi bazı teknik kusurlar

7,0

Alternatif Star Ruler 2



Game of Thrones: Episode 3 *

Entri kaların zirve yaptığı bölüm!

Telltale Games'in harika bir şekilde pazarladığı bölüm bölüm oyun modelinin son konuğu olan Game of Thrones serisi, tüm hızıyla devam ediyor. Her yazda olduğu gibi yine baştan söylüyorum; bu yazı spoiler dolu! Sonra bana küfür etmeyin! Ne diyorduk? Hah, seri harika gidiyor harika! Altı bölümlük oyunun üçüncü bölümünü gelince malum birçok entrika da devreye giriyor; siz buna bir anlamda gelisme bölümü de diyebilirsiniz. Neyse lafi fazla uzatmayayım ve gelin size üçüncü bölümde neler olduğunu, heyecanını kaçırmadan anlatmaya çalışayım...

Ejderha! Ejderha!

Game of Thrones'u ilk sezondan beri izleyenlerden seniz ya da yeni başladığınız, Ejderha temasının kitaba ve diziye olan etkisinin büyüklüğünü zaten biliyorsunuz demektir. Oyunda da bu durum kaçınılmaz bir etkiye sahipti ve nihayet üçüncü bölümde ilk ejderhamız ile karşılaştık! Tipki ikinci sezonda olduğu gibi, yine ilk sahneyi Asher Forrester alıyor. Amcası Malcolm Forrester ve yol arkadaşı ile olan macera bir anda ejderha inine girmeleri ile son buluyor. Burada oyundaki ilk ejderhayı gördüğümüzü belirtmek isterim. Nitelik ne ejderhanın yapısı, ne püskürdüğü alev ne de olayın geçtiği mağaranın doğru düzgün bir şekilde betimlendiğini söylemeyeceğim. Ejderha alevinden genel geçer bir kalkan ile korunmak, ejderhanın pençelerini hiç kullanmaması ve daha da önemli bir alevin kapalı bir yerde yapacağı etkinin hiçbir şekilde oyuna yansıtılmaması çok gülünç olmuş. Ayrıca uçuş animasyonu da bir hayli rezlet. Üzgündüm ama keşke daha iyi olabilseydi... Bu fason ejderha sahnesinin haricinde Telltale Games yine "iyi"

olduğu konularda zirveye oynamış. Asher ile olan sahneyi, Gared Tuttle takip ediyor. Oyun boyunca Duvarda yaşanan olayları gözler önüne seren Gared sahnelerinin en iyiş şüphesiz misra misra Gece Nöbeti yeminini etmekt! Akabinde ailesini katleden karakterin de Gece Nöbetine katılması, olayları bir hayli ilginç hale getiriyor. Tabii bir diğer önemli sahne, Lord Forrester'dan oyunun ilk bölümünde bize kalan yeminin, Duncan tarafından ortaya çıkartılıyor olması. Bir anda yanımızda biten Duncan ile tüm olayları çözüyor "North Grove"un ailemizi kurtaracak nihai bölge olduğunu öğreniyoruz. Bu ne kadar doğru, ne kadar yalan özümüzdeki bölmelerde göreceğiz. Mira Forrester tarafindaysa entrika çok ama çok daha zirveye ulaşıyor. Malum kişinin ölümü üzerine iki bölümde yaptığımız tüm planlar bir anda suya düşüyor ve ne hikmettir ki uzun süredir yanımızda olan bir karakter, yine yardımımıza koşuyor... Rodrick Forrester, yanı hanedanlık kısmında olabildiğince sınırlarımıza hâkim olmaya çalışıyoruz. Evinizi artık resmen işgal eden Whitehill hanedanlığı, işleri iyice zorlaştırmıyor. Yine Whitehill olan bir karakter ile olan buluşmamız sonucunda ilerde yapacaklarımıza ilgili harika tavsiyeler aldığımız gibi, konseyimizde bir adet köstebek olduğunu da öğreniyoruz. Final mi? İlk iki bölümün en iyi finali değil belki ama sonunda Asher Forrester ile Khaleesi'nin huzuruna çıkıyoruz? Mevzu? E o kadarını da tahmin edebilirsiniz diye düşünüyorum! Ejderha sahnesi hariç ziyadesiyle zirve bir bölümde. Emeği geçen herkese teşekkür ederim. Bu seriyi oynamayanlar için, başlamaları gerektiğine dair harika bir işaret daha! ■ **Ertuğrul Süngü**

Tahmin edebilme

Önceki Telltale Games oyunlarında da hep aynı şeyi söyledim: Karakterlerin yüz ifadeleri durumlarını fazlasıyla ele veriyor. Fakat oyunun adı Game of Thrones olduğu zaman, geçmişten gelen karakterlerin, senaryoyu nereye götürebileceği de üç aşağı beş yukarı ortada. Umarım gelecek bölüm biraz daha sürpriz yaparlar.

Game of Thrones: Episode 3

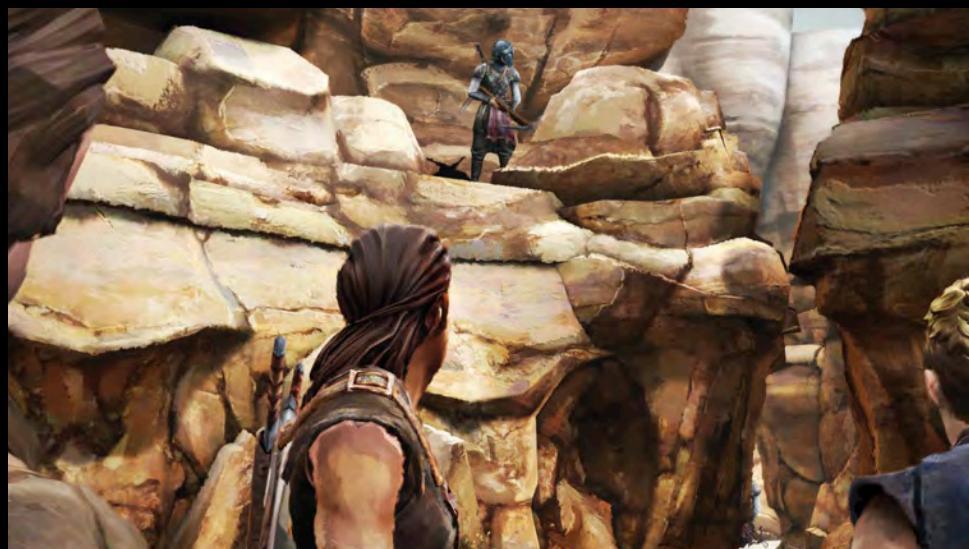
- ⊕ Bol diyalog
- ⊕ Farklı karakterler
- ⊖ Ön görülebilir olaylar
- ⊖ Ejderhayı yapamamışlar

8,5

Alternatif **The Walking Dead**



Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games
Tür Macera
Platform PC
Web <http://lin.kim/mmFWO>



^ Hem savaşıyor, hem de konuşuyorum; o derece!





Yapım Little Green Men Games
Dağıtım Iceberg Interactive
Tür Uzay simülasyonu, RPG
Platform PC
Web starpointgemini.com



Starpoint Gemini 2: Secrets of Aethera

Uzay Stratejisine yeniden merhaba

Starpoint Gemini, Little Green Men Games isminde, uzay oyunlarına tutkun bir grup programcı tarafından 2010 yılının sonunda piyasaya çıkartılan bir RPG oyunuydu. Oyun fikri ilk ortaya çıktıında yapımcılar dijital satış kanallarından oyunu duyurup erken sipariş vermek isteyenlerden destek istemişlerdi ve yapıtları sunum o kadar başarılı ve içtendi ki, o dönemde ben de oyunun destekçisi olmuş ve heyecanla beklemiştim. Starpoint Gemini 2'yi geçtiğimiz aylarda Level'da inceledik ve oyuna hakkını teslim ettiğimizi okumuşsunuzdur. Şimdi oyunun ilk DLC paketi Secret of Aethera piyasaya çıktı. Her seferinde kendini aşan ve oyunu bir adım daha ileri götürüren Little Green Men'in bu alışkanlığından vazgeçmediğini görebiliyoruz.

Secrets of Aethera, çok sürükleyici bir RPG'ye dönüşmüş olan, uzay gemisi ve uzay savaşları temelli Starpoint Gemini'ye yeni uzay gemileri, yeni silahlardır ve yeni bir öykü ekliyor. Bu kez, uzayın derinliklerine saklanan bir araştırma istasyonunda deneysel silahlar, deneysel gemiler ve elbette bu teknolojilerin peşinden kötü adamlarla karşılaşıyoruz.

Secrets of Aethera görev paketi, oyunu hem içerik hem de görünüm olarak değiştirmeye. Artık uzay çok daha güzel görünüyor, silah efektleri, roketler, çalışma sesleri, telsiz konuşmaları oyuna yepyeni bir atmosfer katıyor. "Adam gibi adam" kavramını video oyunlarına uyarlayacak olursak, "DLC gibi DLC böyle olur," diyerek konuyu kısaca özetleyebiliriz. Bazı DLC'ler böyledir. Misal, State of Decay'in kendisi başlı başına fenomen bir oyun olmuşken, oyu için çıkan iki DLC paketinin her biri diğerini sollayarak kendi başlarına ayrı bir oyun gibi etki yaratırlar. Özellikle de State of Decay'in halkı zombi salgından kurtarmaya çalışan küçük bir askeri birliğin öyküsünü anlayan Lifeline DLC'sinin, dünyadaki en iyi DLC'ler arasında olduğunu çok insandan duyabilirsiniz. İşte Secrets of Aethera da aynı ayarda bir DLC olarak kalbimizi kazandı.

Starpoint Gemini 2'yi güzel yapan tüm detayları içinde barındıran Secrets of Aethera, uzaya ateslediğiniz her bir lazerin, her bir silahın etkisini hissetmenizi sağlıyor. Geminize eklediğiniz subaylar, filonuza katılan savaş gemileri, kendi silahınızı tasarlayıp çatışmalara giriyor olmanız gibi detaylar, oyunu sürükleten detayların başında geliyor.

StarPoint Gemini oyun serisini, daha fikrin ortaya çıktıığı ilk günlerden beri takip eden bir oyun sever olarak, bu serinin daha uzun süre yeni oyunlarla ve hatta spinoff'larla bizimle beraber olacağını söyleyebilirim zira oyunun Hırvatistanlı yapımcısı Little Green Men Games, kendilerini Starpoint Gemini dünyasına adamış şekilde yaşıyorlar ve 5 yıldır bu oyun evrenini geliştirmek, geliştirmek için çalışıyorlar. İşin güzel yanı, kazandıkları parayı yine bu oyun evrenini geliştirmek için harcıyorlar ve her yaptıkları işte daha güzel bir oyun ortaya çıkarmayı başarıyorlar. Eğer bu başarı grafiğine devam edecek olurlarsa, StarPoint Gemini serisini, dünyanın sayılı güzel RPG'lerinden biri olarak görebiliyoruz. Zira StarPoint Gemini'nin gelişim öyküsü bana The Witcher'in öyküsünü hatırlatıyor. Witcher da aynı Little Green Men Games'e benzeyen küçük ama kendilerini adamış bir yapıt stüdyosu olan CD Projekt RED tarafından ortaya sunulduğunda, gelecek vadeden başarılı bir oyun olarak dikkat çekmiş, ikinci oyunda daha da büyük başarı kazanmıştı. Şimdi üçüncü oyunu hepimiz büyük bir merakla bekliyoruz ve oyun daha piyasaya çıkmadan efsane oldu. StarPoint Gemini 3 için de benzer gelişmelerin yaşanmasını bekliyorum. ■ Cem Şancı

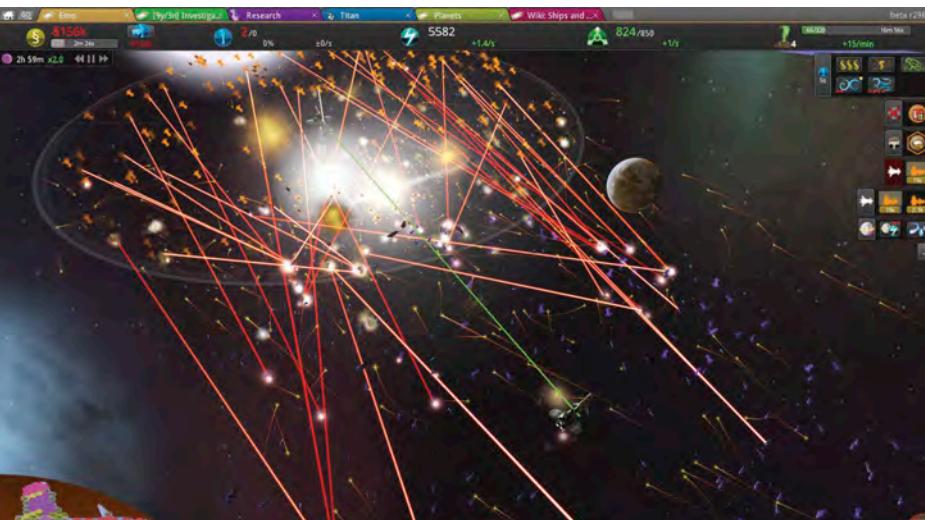
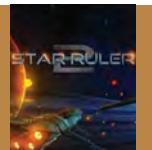
Starpoint Gemini 2: Secrets of Aethera

- ⊕ Aksiyon süper, loot harika
- ⊕ Öykü sürüklüyor
- ⊕ Uzay fırsatları dolu
- ⊖ Daha fazla donanım olabilişi

7,4

Alternatif **Starpoint Gemini**



Yapım **Blind Mind Studios**Dağıtım **Blind Mind Studios**Tür **4X Strateji**Platform **PC**Web **Starruler2.com**

Star Ruler 2

İnsan tüm evreni fethetmeden duramıyor...

Star Ruler ismi, 2009'da ilk kez ortaya çıktığında, azimli bir genç programcının topluluk fonlaması yoluyla geliştirme hayali kurduğu binlerce video oyunundan biri olarak görülmüştü. Ancak oyun ilk prototipleri ortaya çıktığında herkesi heyecanlandırdı ve dijital oyun satış kanallarından, beta versiyonunu satarak kendini finanse etmeye başlıdı. 2010 yılında oyunun gelişmiş halini oynayanlar artık ondan övgüyle bahsediyordu. Zira, tamamen PC'nin gücüne bağlı olarak, onbinlerce güneş sisteminden oluşan bir haritada, neredeyse sınırsız seçenekler sunan çok zengin bir oyun ortaya çıkmıştı.

Ancak, bu kadar büyük, bu kadar geniş ve bu

Uzaydaki çatışmalar artık gemileri tek tek kontrol edip hedef belirterek değil, filolarınız için genel stratejiler belirleyerek yapılmıyor. Ana gemilerin etrafını saran destek gemilerinizle bir düşman hedefine yöneldiğinizde, eğer mikro yönetimeye çok meraklısanız, filodaki her bir gemiyi tek tek de hedefe yöneltebileceğiniz gibi, genel olarak filonuzun hangi çatışma stratejisini izlemesi gerektiğini belirterek savaşa yönetebiliyorsunuz. Oyunda ekonomiyi yönetmek biraz zihin alıştırması yapmak gibi... Her gezegen farklı kaynaklara sahip ve bu kaynakları doğru şekilde birleştirerek, ekonominizi ayakta tutuyorsunuz. Örneğin, bir gezegende metal çıkarken, gıda eksik olabiliyor.

Uzaydaki çatışmalar artık gemileri tek tek kontrol edip hedef belirterek değil, filolarınız için genel stratejiler belirleyerek yapılmıyor

kadar sınırsız bi oyun anlamışlamamaya da mahkumdu. Başarılı gemi tasarım yeteneği, fizik kurallarına uygun gerçek zamanlı savaş, detaylı bir ekonomik sisteme sahip oyun ne yazık ki, çok büyük bir hit olmayı başaramadı ama beklenenden daha güzel bir satış başarısı yakaladı.

Yapımcı Star Ruler 2'de geçmişten ders alarak, oyunu daha oynamabilir kılmayı hedeflemiş görünüyor. Artık eskisi gibi on binlerce yıldız sistemi değil, sınırlı sayıda sistem ve gezegenden oluşan bir harita var karşımızda. Ancak bu sınırlı sayıdaki sistemin içeriği çok zengin. Her gezegen farklı kaynaklara, farklı niteliklere sahip. Artık sınırsız sayıda uzay gemisi üretip, swarm şeklinde sağa sola gönderdimyorum, aksine her ana gemi, kendi küçük filosuna ve oyunda büyük öneme sahip. Oyundakiırkların çok farklı yetenekleri bulunuyor ve bu da oyundaki strateji detayını derinleştirten bir etken. Yani sizin gemileriniz bir yerden bir yere gitmek için hiper uzayda yol almak zorundayken, rakibinizi olanırk, stargate'ler veya küçük solucan delikleri açarak, bir yerden başka bir yere anında işinlanabiliyor.

Diğer bir gezegende ise gıda fazlayken, fazla gıdayı eksik olan gezegene yönlendirip o gezegenin level atlamasına yardımcı oluyorsunuz. Ardından gelişen gezegeniniz daha fazla üretim ve kaynak sunarak, diğer gezegenlere destek oluyor.

Star Ruler 2, bu kez çok hızlı gelişen ve kısa sürede kontrolden çıkan çılgın bir 4X strateji oyunu olmak yerine, yavaş ve dikkatli ilerlemeye izin veren, oyunun tadını çıkarmanızı sağlayan doğru bir politika izlemeye karar vermiş. Bu sayede, tüm imparatorluğunuza yeterince zaman ayırip, stratejinizi oluşturmak için düşünmeye, denemeye-yanılmaya fırsat bulabiliyorsunuz.

■ Cem Şancı

Star Ruler 2

- ⊕ Zengin stratejik seçenekler
- ⊕ Güçlü bilim ağacı
- ⊕ Taktik çatışmalarda zayıf kontrol
- ⊕ Karmaşık gemi tasarım modülü

7,1

Alternatif **Star Drive 2**

POPULAR SCIENCE MAYIS SAYISINDA

SİZİ ŞAŞIRTACAK İCATLAR

- ▶ Azalan kaynaklar ve artan nüfus, böcekleri diyetimize sokmaya başladı bile.
 - ▶ Eviniz aptalsa üzülmeyin, onu akıllı hale getirmek zor değil.
 - ▶ Bu adam keşif değil bilimi değiştirmeye peşinde.
 - ▶ Süper zeki insanların beyinleri bizden farklı mı?
 - ▶ Beynimizi geliştirmek için neler yapabiliriz?
 - ▶ Yapay zekayı tehlikesiz şekilde evrimleştirmenin yolları.
 - ▶ Tüketim toplumunun olası sonu: Distopya

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



**SADECE
3,90
TL**

MAYIS SAYISINI KACIRMAYIN!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz



Screamride

Çıglık çıglığa!

Frontier Developments’ı RollerCoaster Tycoon 3, Thrillville, Thrillville: Off the Rails ve Coaster Crazy’nin ardından bir kez daga lunapark temali bir oyunun yapımcı koltuğunda görüyoruz. Microsoft konsollarına özel olarak piyasaya çıkan Screamride, bizleri lunapark trenlerinin tasarlandığı bir test merkezine götürüyor. Herhangi bir hikâyeyi takip etmeyen oyun, test merkezine vardığımız andan itibaren trenleri kontrol etmek, test merkezine yıkım saçmak ve yeni yollar inşa etmek konusunda bizleri özgür bırakıyor. Oyunun kariyer modu Screamrider, Demolition Expert ve Engineer olmak üzere birbirinden hem oynanış hem de atmosfer olarak farklı 3 görev serisi barındırıyor. Screamrider isimli görev serisinde yapımı tamamlanmış, deneklerle dolu bir hız treninin kontrolü bizlere bırakılıyor. Deneklerimizi çığlık çığlığı bırakmaya çalıştığımız bu görevde onların vagonlardan uçmasını ve hatta vagonların uçmasını engellemek de bize düşüyor. Ne kadar çok çığlığın o kadar çok puan demek olduğu bu bölümde ekstra özelliklerini karışmamalı, olabildiğince hızlanmalı, treni yan tarafları üzerinde gitmeye zorlamalı ve bütün bunları yaparken raylarda kalmaya özen göstermeliyiz. Raylardan çıktığımız anda trendeki gizli patlayıcıları devreye sokup bütün test merkezini yerle bir etmeye çalışmak da überimizdeki stresi atmamızı sağlıyor.

Yıkımı daha büyük alanlara taşımak istedigimizde bizleri Demolition Expert görevlerinin beklediğini görüyoruz. Bir fırıldacının ucuna bağlanan denek dolu kapsüllerı fırlattığımız bu görevlerde, test alanına olabildiğince çok hasar vermeye çalışıyoruz. Bu görevlerde sınırlı sayıda kapsüle sahip olmamız nedeniyle belirli stratejiler geliştirmemiz gerekebiliyor. Yapılarla gizlenmiş patlayıcıların yerlerini tahmin edebiliyor ve başarılı bir atış gerçekleştirebilirsek zincirleme bir yıkımla gelen yüksek puanları hanemize yazdırabiliyoruz. Son görev olan Engineer'da ise onca yıkının ardından bir seyleri inşa etmeye koyuyoruz.

Sınırlı malzememle birlikte bir takım özel parçalara da sahip olduğumuz bu görevde deneklerin güvenliği kadar çıkışlıklarının yüksekliği de kazanacağımız puanları etkiliyor. Birbirinden tamamen bağımsız olan bu üç görevden herhangi birini diğer görevlere göz atmadan dahi bitirebiliyoruz. Oyunun "sandbox" diye adlandırılan diğer modunda ise sonsuz bir oynanış bizleri bekliyor. Bu modda büyük öлekli bir şeyler inşa etmenin kontrolcü ile oldukça zorlayıcı olduğunu fark ediyoruz. Neyse ki bunu bizden önce fark eden yapımcılar oyuna kullanabileceğimiz kalıplar eklemeyi de ihmäl etmemiştir. Dahası kendi kalıplarımızı da oluşturabiliyoruz. Ayrıca, oyunda bulunan "Level Creator" sayesinde oluşturduğumuz şaheserleri çevrimiçi bir şekilde diğer oyuncularla paylaşabiliyor ve onların paylaşımalarını da deneyimleyebiliyoruz.

Reflekslere ve basit hesaplamalara dayalı bir oyun olan Screamride'da ufak bir hatayla ya da tamamen bilinçli bir şekilde her şey bir anda yerle bir olabiliyor. İşin güzel yanı bütün bu yıkım gerçek zamanlı olarak hesaplandığı için bizleri her defasında farklı bir görsellik karşıyor. Bu olay her ne kadar bazı büyük yıkımlarda anlık takımlarına neden olsa da oyuna farkı bir tat katıyor. Farklı oynanışları bir arada bulunduran ve bu oynanışlardan hiçbirini oyuncuya dayatmayan Screamride, lunapark temasında güzel vakit geçirmek isteyen konsol oyuncuların ilk durağı olmalı!

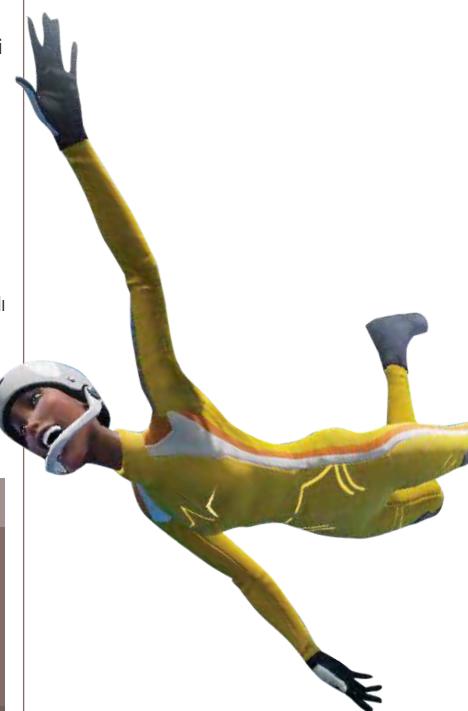
■ Ahmet Rıdvan Potur

Screamride

- Yıkım mekanikleri
 - Eğlenceli oynanış
 - Uzun oyun süresi
 - Dengesiz zorluk seviyeleri
 - Teknik sıkıntılar
 - Kamera açıları

Alternatif NoLimits Roller Coaster Simulation 2

7,0





Yapım **[bracket]games**
Dağıtım **Digerati Distribution**
Tür **Macera**
Platform **PC**
Web www.threefourthshome.com

Three Fourths Home *

Eve geri dönüş...

Yıllar boyunca başka yerlerde olup aile evine geri dönmek nasıl bir şeydir, belki tahmin edersiniz. Temelli dönmekten bahsetmiyorum, üniversitede tatillerinde de geri dönmek gibi düşünün. Ucu açık yani, süreci de pek önemli değil orada ne kadar kalacağınızın. Onlardan ne kadar uzak kaldığınızın hikâyesi bu oyun.

Siyah-beyaz bir arka planda, bir arabanın içinde başlıyor serüvenimiz. Yön tuşlarıyla gaza basarak arabayı ilerletiyoruz. Aracı kullanan kişi ailenin kızı, Kelly. Aile evine geri döndüğü günlerin birinde aracı alıp basıp çıkmış, tarlaların ortasında kafa dağıtıyor. Kelly'nin içinde olduğu durumu henüz bilmesem de, bu siyah-beyaz oyunda beni ciddi anlamda geren bir durum söz konusu arkadaşlar. Hava fırtınalı ve deli gibi gök gürlüyor. Benim yıldırım fobim var, Kelly olsam evden adımlımı atmam o hâvada, bırak arabayla paratoner gibi gezmemi. Bu yetmiyormuş gibi, bin bir gök gürültüsü altında bir de cep telefonu çalışıyor Kelly'nin. O yıldırımlı havada cep telefonunu direkt kapatırım ben, hep kopyıyorum, ne olmuş? "Ya kesin kızın üstüne yıldırım düşecektir, ben de travma yaşayacağım," diye hayvanlarken Kelly'nin annesi Kelly'e ne yaptığı, ne zamandır dışarıda olduğunu sorup duruyor. Tek cümlelik cevaplar veriyorum. Kelly'yi falan kontrol etmiyorum ki, bizzat fırtına içinde, telefonu bir an önce kapatma derdiyle yaşayan Ayça var orada. Oyunun gidişatı Kelly'nin her verdiği cevapla değişiyor. Oyunun internet sitesinde 500 kadar farklı konuşma metni olduğu söylendi. Annesine verdiği cevaplarda, annesine kestirme cevaplar veren Ayça'yı görüyorum. Erkek kardeşim telefonu eline aldığımda, baştan ona da kestirme cevaplar verdikten sonra,

en azından eve dönenek kadar beni telefonda oyalamasını istiyorum içten içe. Yıllar önce aile hep bir aradayken ve kimse yuvadan uçmamışken girdiğim diyalogların birebir aynlarını yaşıyorum Kelly'nin ailesiyle olan iletişimini sağlarken. Bazen kötü bir evlat olduğumu görüyorum, annenin kalbi kırılıyor telefonun ucunda. Evlerinin olduğu yerde hortum uyarısı veriliyor o sıralarda, erkek kardeş bilgilendirme geçiyor herkesin sığnağa yönlediğini söyleyip. Bu kez evime bir an önce çabası onlara hemen ulaşmak anlamına geliyor, yıldırım ve gök gürültülerini unutuyorum. Telefon ilk kaldığına nasıl da sallamamışım sorduğu soruları, benim için endişelenmesini. Ana hikâye böylece devam ediyor. Sonunu elbette paylaşmayaçağım ama bu kısacık hikâyede Kelly benim en büyük föbimle beni yüzlestirdi, annemle olan diyaloglarımı ve geçmişimi hatırlattı, o evin de en değerli olduğu şey olduğunu kabul etti.

Bunu dışında Kelly'nin geldiği yerdeki

hikâyelerine de tanık olabileceğiniz kısa bölümler bulunuyor oyunda. Kelly'i de azıcık tanmış oldum, niye döndüğünü, nelerin ters gittiğini, güvenli bir çatı yokken hayatın onu nelerle yüzleştiğini...

Eğer diyaloglara çok dikkat etmezseniz sizin için belki de bir şey ifade etmeyecek bu oyun ama hep dediğim gibi, iyi bir senaryo ve oyuncuların hissettiğiniz bazen en iyi grafikleri ve en iyi oyun motorlarını çok güzel dövüyor. Sizi de dövüyor, hem de kısacık cümlelerle...

Ayça Zaman

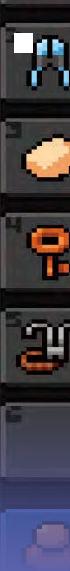
Three Fourths Home

- ⊕ Senaryo
- ⊕ Özgün çizimler
- Süresi kısa
- Bolca gözyası :

7,5

Alternatif **The Novelist**





The Escapists *

Sabunla adam dövmek!

Son zamanların gittikçe gelişen, hatta mükemmel kovalayan oyun grafiklerini elinin tersiyle itekleyip, piksel oyunculara yönelmek, evet. (Hayır, kesinlikle PC'nin patlamasından korktuğumuz için değil, olur mu öyle şey canım...) Şaka bir yana, aramızda piksel oyuncular sevenler olduğu gibi (ki genellikle büyük yaş grubu), önyargı sahibi olan arkadaşlar da yok değil. Aslına bakarsak, bu durum günümüzde normal de sayılabilir. Elbette bu, piksel oyuncuların başarısız oldukları anlamına gelmiyor. Oyunlarda görsellik üstüne yoğunlaşmıştıkça bir şeylerin eksikliğini siz de hissetmişsinizdir belki. Bir oyun gerçekçilikçe; eğlence, hikaye gibi önemli unsurlarını kaybedebiliyor. Resimlerde gördüğünüz, üstte de mesajını almış olduğunuz gibi The Escapists, piksel grafikli, amacımızın ise hapishaneden kaçmak olduğu bir oyun. (Ve hayır, her üç incelemenin ikisinde olduğu gibi Esaretin Bedeli'nden bahsetmeyeceğim. Siz zaten bu cümlemele davayı anlayışınızdır. Değil mi?) Oyuna, neredeyse diğer bütün oynlarda da bulunan "tutorial" yani öğretici oyunla başlıyoruz. Burada kontrolleri ve craft sistemini en basit haliyle öğreniyoruz. Craft sistemi ile birçok farklı eşya ortaya çıkarabiliyoruz; alet edevat, silah, teçhizat, kıyafet gibi.. Bazi istisnalar dışında, oluşturabileceğimiz her eşya için zeka seviyemizi belirli bir yere kadar geliştirmiş olmamız gerekiyor. Örnek vermek gerekirse, bir minciğa yapmak için zeka seviyemizin yetmiş olması gerekirken, çoraptan gürz yapmak için zeka seviyemizin otuz olması yeterli. Hangi nesneyi hangi nesne ile craft edebileceğimizi, ne kullanarak ne yapacağımızı deneyerek kendimiz keşfedoruz. Ayrıca diğer mahkumların üzerinden çökabilen, yahut satın alabildiğimiz craft notları ile bilmediğimiz bireşimleri öğrenebiliyoruz.

Karakterimizin üç tane geliştirilebilir özelliği var; hız, güç ve az evel de bahsettiğim gibi zeka. Yoga minderini veya koşu bandını kullanarak hızımızı, ağırlık kaldırarak gücümüzü, kitap okuyarak veya internette araştırma yaparak da zekamızı yüksek değerlere çıkarabiliyoruz.

Oyunda herhangi bir senaryo veya hikaye yok. Kolaydan zora doğru sıralanmış hapishanelerden hangisini oynayacağımızı ve karakterimizi seçiy-

ruz, ardından kaçış planlarına giriyoruz! Oyuna sabah, hücremizde başlıyoruz. Oyundaki rutin bir günümüz yoklamalarla, yemek vakitleriyle, egzersiz, çalışma ve tabii ki serbest saatler ile geçiyor. (Siz siz olun, yoklamaları kaçırın. Ciddiyim. Peşinizden depar koyan gardıyanlar mı dersiniz, tepenize inen mermiler mi...) Söz konusu saatte nerede olmamız gerekişi sarı oklar ile gösteriliyor, eğer geç kalırsak veya başka bir yerde yakalanırsak gardıyanlar tarafından uyarılıyoruz. Yakalanmamaya özen göstermemiz gerekiyor, eğer gardıyanların fazla dikkatini çeker ve sınırlendirirsek, gözlerimizi hapishane revirinde açmamız işten bile değil. Hapishanedeği diğer mahkumlarla konuşabiliyor, alışveriş yapabiliyor, eşya verebiliyor ve görev alabiliyoruz. Yerine getirdiğimiz isteklerin karşılığında para kazanıyoruz. Kazandığımız bu parayı, çeşitli taktik ve ipuçları alabildiğimiz ankesörlü telefonda veya diğer mahkumlar ile alışveriş esnasında harcayabiliyoruz. Ayrıca diğer mahkumların hücrelerine girerek, eşyalarını karıştırabiliyoruz. Yakalanmadığımız sürece tabii! Uzunca bir plan yapma, birikim ve hazırlanma sürecinin ardından hayatı geçirdiğimiz kaçışlar, bazen en ufak hatamızla mahvoluyor. Kapamayı unuttuğumuz bir havalandırma veya açık unuttuğumuz bir kapı, üzerinde taşımamız yasak olan şeylerle yakalanmamız gibi. E tabii, üzerinde kazma kürekle bahçede dolanın bir mahkum biraz şüphe çekici olsa gerek! Steam'in söylediğine göre on iki saat oynamış olduğum The Escapists, diyalogları ve konusuya eğlenceli, kolayca kendinizi kaptırabileceğiniz bir oyun. Şu ana kadar bir hata, "bug" ile karşılaşmadık da gerçekten çok güzel. Zaten hala güncellemeler geliyor oyuna, ne yenilikler olacak, başka neler eklenecek birlikte göreceğiz.

■ **Ilgın Ersoy**

The Escapists

- ⊕ Kaçmanın çok farklı yolları olması
- ⊕ Craft sistemi
- ⊕ Her şeyi kendimiz keşfedoruz
- ⊖ Azıçık ipucu verilebilirdi

Alternatif Prison Architect

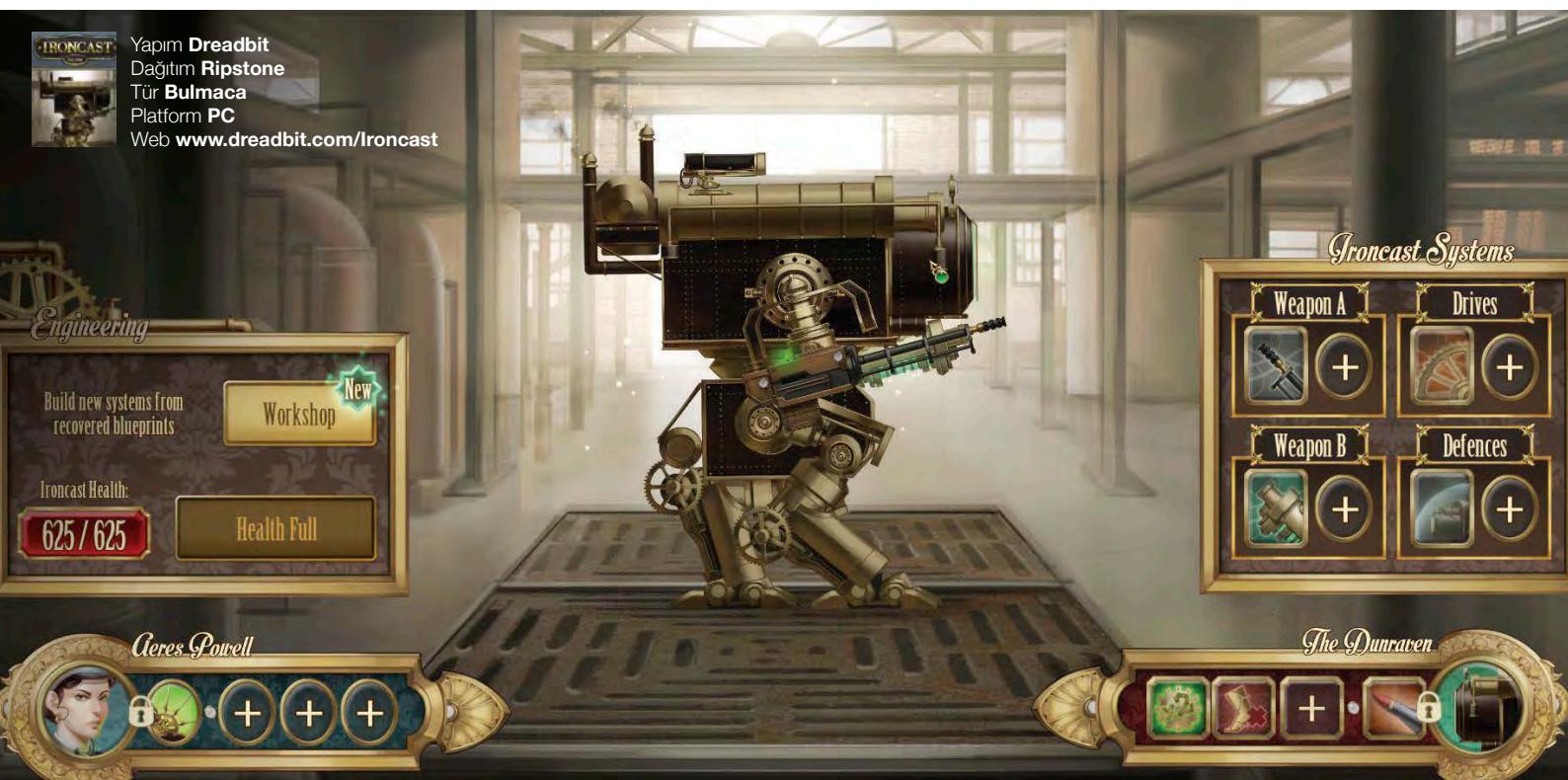
8,0



Yapım Mouldy Toof Studios
Dağıtım Team17 Digital
Tür Macera
Platform PC, Xbox One, PS4
Web escapistgame.com



IRONCAST
Yapım **Dreadbit**
Dağıtım **Ripstone**
Tür **Bulmaca**
Platform **PC**
Web www.dreadbit.com/Ironcast



Ironcast

Puzzle Quest'in izinden...

Zamanında PSP'yi elimden bırakmadan, yer gök dinlemeden oynadığım Puzzle Quest'i tamamıyla unutmuş olmam çok garip geldi. Bana bu oyunu hatırlatan da Ironcast'ten başkası olmamıştı. Puzzle Quest'i nasıl unutabilirdim? Nasıl varlığını tamamıyla tozlu yapraklara gömebilirdim? Nasıl bu kadar büyük bir şok yaşayabilirdim ki şu satırları elem bir keder içinde kaleme alabildim... Puzzle Quest'i hatırladıktan sonra

da tüm anılarım bir bir yerine geldi, her şeyi yıllar öncesinin netliğiyle tekrar yaşadım. Öyle ki Ironcast'e büyük bir sempatiyle yaklaşım, sonra da olduğum yere yiğildim.

Hatırlarsınız Puzzle Quest'te bir kahramanımız vardı ve bu kahramanımız renkli taşları yan yana getirerek çeşitli büyüler ve saldırular yaparak, haritada karşılaştığı düşmanlarının üstesinden gelmeye çalışıyordu. Ironcast'te de farklı bir durum söz konusu değil lakin Puzzle Quest'in fantastik evreni yerine burada Steampunk teması ve buna bağlı olarak da robotlar, tanklar konu edilmiş.

Ironcast'te, adı Ironcast olan bir robota sahip olup çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Robotumuzun iki farklı silahı bulunuyor ama silahları ateşlemenin ötesinde, robotun donanımını ayakta tutmak için de bir çabayası giriyoruz. Burada da –aynı Puzzle Quest'te olduğu gibi– renkli taşları yan yana getirmemiz gerekiyor. Mor olanlar bize cephane sağlıyor, yeşil olanlarla hasar görmüş parçalarımıza yeniliyoruz. Turuncu olan bütün sistemleri çalıştırmak için gerekilen enerjiyi sağlıyor ve maviler de isınan sistemleri soğutmamıza yarıyor. Turuncu ve mavillerin defansta büyük önemi var zira yürümek ve kalkanlarımızı aktive etmek için bu güçlerimizin yerinde olması gerekmekte.

Görevleri haritadan alıyor ve görevin ne tipte olduğunu bilgisine de yine buradan ulaşabiliyoruz. Örneğin Battle modunda bir robot veya tankla karşılaşıyor, Survival'da belirli bir süre boyunca dayanmaya çalışıyor. Görevi başarıyla

tamamladıktan sonra da bir miktar Scrap ve tecrübe puanıyla menüye dönüyoruz. Workshop'ta Ironcast'imize yeni silahlar, kalkanlar veya başka ekipmanlar takmak mümkün ve seviye atlamak da bize çeşitli ekstra güçlerin kapısını açıyor. Teoride gayet güzel gözüken oyunun en büyük eksisi fazlasıyla zor olması ve bir kez ölünce de oyunun sonlanması. Evet, yapımcılar oyuna ilginç bir sistemle yaklaşmış ve Ironcast'ınız bir kez patladıktan sonra en baştan başlıyorsunuz. Burada da Global Rank adında bir sistem karşımıza çıkıyor ve ne kadar ilerlemişsek, o kadar tecrübe puanı kazanıp yeni oyuna, çeşitli ekstralarda başlayabiliyoruz. Yine de bu zorluk ve oyunda bir türlü, bağlayıcı bir şekilde ilerleyememek bence çok büyük bir eksik olmuş. Bu önemli eksiklikle oyunun kötü atmosferi de ekleniyor. Ironcast'lerin tasarımları Photoshop'tan çıkmış gibi; Steampunk havası çok naif bir seviyede kalmış. Çok daha iyi bir tarz benimsenebildi...

Normalde bu tip oyunlardan asla kopamayan biri olarak Ironcast'i oynamak bana hiç de eğlenceli gelmedi; bence size de gelmeyecektir...

■ Tuna Şentuna

Ironcast

- ⊕ Candy Crush havası
- ⊕ Zorluk
- ⊖ Kötü atmosfer ve tarz
- ⊖ Eğlence yok

■ Alternatif **Puzzle Quest**

6,1



Doğan Burda dergileri iPad ve iPhone'da

iPhone ve iPad sahipleri tüm Doğan Burda dergilerini
DergiBurada uygulamasında bulabilirsiniz!



DergiBurada

Ücretsiz Hemen İndir



ANARSİST

Anarchy in LEVEL!



Mortal Kombat X

Yapım NetherRealm Studios

Dağıtım Warner Bros. Games

Tür Dövüş

Web www.mortalkombat.com

Sevgili okurlar, sevgili ziyaretçiler. Şu sağ tarafında görmüş olduğunuz Mortal Kombat, serinin onuncu oyunu olup, "Abi şimdî biz dokuzuncu oyuna dokuz demedik, direkt Mortal Kombat dedik. Şimdî Mortal Kombat 2 dersek, yıllar öncesininkile karışacak; ne yapsak iyi?" diye sorulan bir sorunun cevabında, "Romen rakamına geçin." denilerek... Cümle bitmedi. Arkadaşım o X ne o X? İks mi diyeceğiz ona, 10 mu diyeceğiz, "Eks" deyip gavur ağızı mı yapacağız. Neyse, tamam. Zaten Injustice'taki karakterlerden çakmışsan arada, gözümüzden kaçacağını sandın, değil mi? Kung Jin bildiğin Green Arrow işte, uzatma! Ayrıca o senaryonun hali ne öyle? Arada birilerini yenemeyince hikaye alternatif bir yöne sapsa ne olurdu? Çok mu zordu bunu yapmak? Valla 11. oyuna XI mi dersin, MK On mi yazarsın bilmiyorum ama böyle gitmez. Ayağını denk al NetherRealm!

Grand Theft Auto V

Yapım Rockstar Games

Dağıtım Rockstar Games

Tür Aksiyon

Web www.rockstargames.com/V

Bir oyunun ekmeği de ancak bu kadar yerin ha! Önce PS3'e, Xbox 360'a çıkart, paraların topla; sonra, "Grafikleri geliştirdik, şahane yaptık." de, PS4 & Xbox One'a uyarla. Bu da yetmesin, "Şu gün piyasaya sürüyoruz." deyip deyip oyunu asla PC'ye çıkartma; ama bekleniyi o kadar yükselt ki sonunda konuya ilgisi olmayan bile, "Neymiş bu GTA V?" diyerek oyunu alınsın. Bravo Rockstar, bravo... Sunu da anlayabilmiş değilim ki tamamıyla bir Amerikan kültürü eleştirişi getirdiğin bu oyun neden Türkiye'de de bu kadar tutuyor? Cevabını ben vereyim: Biz olmuşuz Amerikan. Şahsen oradaki muhabbetlerin çoğu bana uzak geldi ama işte dayamışın aksiyonu, dayamışın kaliteyi, alıyor insanlar. Kalite dedim, o konuda hakkını yiyecek ama GTA III'ten beri aslında aynı oyunu önmüze sunup duruyorsun, altıncı oyunda yine benzer şeyler gösterirsen seni mahvederim! Sen mi büyüğün Rockstar, ben mi büyüğüm! Ah, vurmasana be.



Ironcast

Yapım **Dreadbit**

Dağıtım **Ripstone**

Tür Bulmaca

Web www.dreadbit.com/Ironcast

www.Ironcast.Best Fiend

Bir dakika dur Ironcast, Best Fiends oynuyorum. Bak bu Best Fiends neyi başarmış da sen yapamamışın biliyor musun; eğlence yok sende, eğlence! İki oyunda da renkli şeyleri yan yana getiriyoruz, sende hatta robotlar var, aksiyon var ama oyunu öyle dengesiz yapmışsun ki her hareketim harikulade olsa bilse yeniliyorum ve ne oluyor? Game Over! Yuh! Her şeye baştan başlatmak nedir insan? Bir de aynı diyalogları duyup duruyorum sürekli... Reva mi bu? Ayrıca steampunk teması yapacağım derken çakma bir atmosfer oluşturmuşsun. Kim, bunu nasıl beğenmişin? Puzzle Quest'in izinden mi gitmeye çalışın, ne yaptığını bilemiyorum ama ortaya çıkarttığın şeye oyun demek bin şahit ister. Çağır bak 1000 kişi, hepsiyle oturup anket yapacağım. Yeni görevim bu.

Hand of Fate

Yapım **Defiant Development**

Dağıtım Defiant Development

Tür Kart

Web www.defiantdev.com

Şurada Hearthstone'un yeni adventure'i gelmiş, seninle mi
uğraşacaktım Hand of Fate? Defiant sana söylemem lazımlı
aslında; neden oyunla konuşuyorum deli gibi, hiç uyarmıyorsun!
Sevgili Defiant, ne bu oyun şımdı? RPG mi, kart oyunu mu,
aksiyon mu, platform mu? Ne yani? RPG desen bir garip, kart
oyunu desen, bir başka aacyıp... Haydi kart oyunu yaparsın da,
nerede Hearthstone, nerede sen? Oyun boyunca o kadar çok
tekrar var ki... Sürekli aynı tipte maçlar, güzel kombolar yapınca
bir doygunluk da yok. Açı Kartları, dur... Peh! Bak Hearthstone'da
denge menge hak getire ama adamlar basitliği, heyecanı öyle gü-
zel ayarlamışlar ki her maça ayrı bir zevk alıyoruz. Yapay zekaya
karşı olanlarda bile bir güzellik var. Bence sen başka bir işe uğraş
Defiant. Örgü falan... 



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz
Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 31 Mayıs 2015 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal subesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışacak ilk sayıdan itibaren

uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



DONANIM



LG

LG'nin sanal dünyasına daldık!

Sayfa 101



TP-Link

Daha çok USB portuna ihtiyacınız mı var?

Sayfa 102



Microsoft

Microsoft'tan giyilebilir piyasasına ilk adım

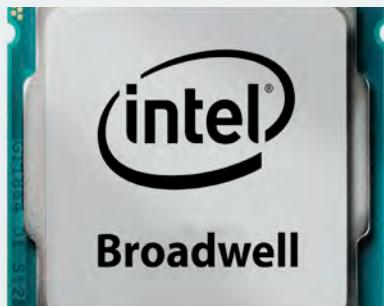
Sayfa 103



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 104



Intel'in planları sızdı!

Broadwell masaüstüne geliyor!

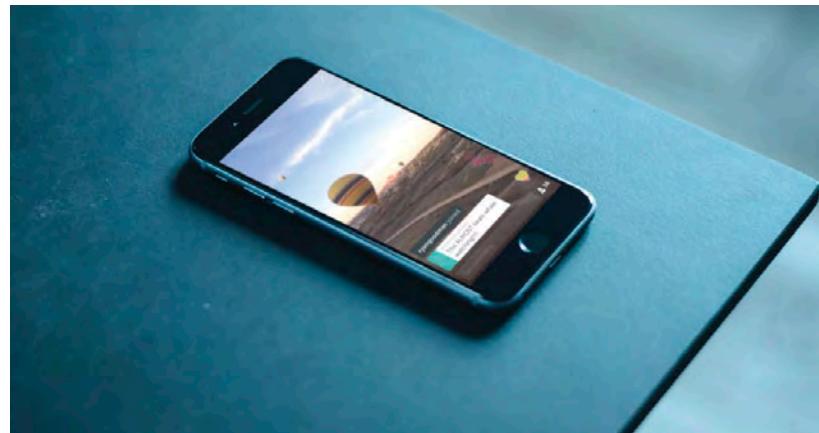
Intel'in, Broadwell ve Skylake işlemci ailesi için 2015'teki planları medyaya sızdı. Buna göre, Intel Broadwell işlemci ailesi, Haziran ayındaki Computex fuarı sırasında, masaüstü bir işlemciye kavuşacak. Beşinci nesil Intel işlemcileri Iris Pro grafik işlemciye sahip ilk LGA soketli işlemciler olacak. İşlemcilerde 65W TDP özelliği ve dahili DRAM bulunacak. Sene sonuna doğru ise enerjiyi daha efektif kullanan Skylake serisi karşımıza çıkacak. Cimputex'te görüşüye çıkacak diğer işlemciler arasında, 3.50GHz hızındaki Core i5-6600K da yer alacak. Bu işlemcide 6 MB cache ve dual-channel DDR3/DDR4 hafıza kontrolcüsü bulunacak. Ayrıca aynı yeteneklere sahip ancak 4.0 GHz hızındaki Core i7-6700K da fuarda yüzünü gösterecek. ■



iFixit yine rahat durmadı

AppleWatch'un pili ortaya çıktı!

Apple'in akıllı saatı Apple Watch nihayet kullanıcılarla ulaşmaya başladı ve tabii ki, piyasaya çıkan her popüler cihaz gibi, iFixit ekibinden de kaçamadı. Apple Watch hakkındaki en büyük endişe, pilin dayanma süresiydi. Gün boyunca şarjın dayanmayacağı ve kullanıcıların gün içinde sık sık şarj kullanmak zorunda kalacağı beklenisi, kullanıcı adaylarını ürkütüyordu. Saat hakkında en çok merak edilen konu pil kapasitesi olunca, iFixit hiç vakit kaybetmeden saatı parçalarına ayırdı ve tabii ki pilini de incelemeye aldı. Sökülen saatlerden çıkan pillerin, Android Watch saatlerde kullanılan pillerin ortalama kapasitesinin yarısı kadar olduğu anlaşıldı. Sony'nin SmartWatch 3'ünde kullanılan pil 420 mAh, Samsung Gear Live'in pil 400 mAh. Ancak Apple Watch'un pil kapasitesi sadece 205 mAh. ■



Yeni eğlencemiz

Twitter Periscope'u kullanıma açtı

Geçtiğimiz sayıda belirttiğimiz gibi Twitter, sosyal ağ üzerinden canlı yayına yarayan yeni video akış uygulamasını kullanıma sundu. Uygulama şimdilik yalnızca iOS'ta çalışıyor. Şubat 2014'te ortaya çıkan Periscope, içlerinde Twitter'in da olduğu birçok yatırımcının dikkatini çekmişti. Daha sonra 100 milyon dolar karşılığında Twitter'in satın aldığı Periscope, artık kullanıma hazır durumda. Ancak

uygulama, şu an sadece iOS için sunulduğundan, Android kullanıcılarının biraz beklemesi gerekecek. Peki Periscope nasıl çalışıyor? Periscope için Twitter'in videolu sürümü denenebilir. Ancak mesajınızı yapıp takipçilerinize yollamak yerine, bir video akışı başlatıp onları sizi canlı izlemeye davet edebiliyorsunuz. Periscope elbette ilk video akış uygulaması değil, ancak yeni hizmetin Twitter'in da etkisiyle büyümeye şansı var. ■



Bu kamera kendi elektriğini üretiyor

Sonsuza dek çalışan kamera ile tanışın!

Dijital kameralar ve güneş enerjisini elektrije çevirmek için kullanılan algılayıcıların aynı teknoloji tabanlı oldukları düşünülürse, iki algılayıcıya da sahip olan ve kendi enerjisini üretebilen bir video kamera üretmenin oldukça mantıklı gözüküğünü söyleyebiliriz. Columbia University'de yer alan bazı araştırmacıların yaptığı şey de tam olarak bu. Bilgisayar bilimi profesörü Shree Nayar tarafından yönetilen bir ekip, yakın bir zaman önce Dünya'nın ilk kendi enerjisini üreten video kamerasını ürettiler. İyi aydınlatılmış

bir ortamda saniyede sadece bir fotoğraf çeken bu kameraların çözümünü iyice olduğunu söyleyemeyiz ancak teoride sonsuza dek kayıt yapabilmesi mümkün. Nayar'in prototip kamerası, 30'a 40 piksele sahip bir algılayıcı barındırıyor ve bu piksellerin her biri sırayla, fotoğraf ve şarj görevlerini üstleniyorlar. Fotoletken modda lensten gelen ışığın yoğunluğunu ölçen algılayıcı, daha sonrasında fotoelektrik moduna geçerek ışığı elektriğe dönüştürüyor. ■



LG VR for G3 *

Lg'den ulaşılabilir sanal gerçeklik deneyimi

Sanal gerçeklik bir zamanların hayaliyken artık gerçek hayatımızda çeşitli cihazlar vasıtıyla içine dalabildiğimiz bir gerçeklik halini aldı. Şu an piyasada bilinen iki farklı sanal gerçeklik gözlüğü çeşidi var. Bunlardan biri kendinden ekranlı olanlar, bir diğeri ise cep telefonlarını ekran olarak kullanınanlar.

Hali hazırda ekranlı modellere elbette en ünlü örnek olarak Oculus Rift'i verebiliriz. Oculus ve Morpheus gibi ürünler liste başlığıken, cep telefonuyla uyumlu çalışan Samsung VR gibi ürünler ise sanal gerçeklik noktasında daha çok bir aksesuar olarak kendilerine yer buluyorlar. Buna bir diğer örnek ise, bugün inceleyeceğimiz LG'nin G3 için özel olarak sunulan VR for G3 isimli sanal gerçeklik gözlüğünü verebiliriz. Google'in Cardboard'unu temel alan VR for G3, nasıl çalışıyor ve bize neler sunuyor; şimdiden daha yakından bakalım.

VR for G3, aslında bir cihaz olmaktan ziyade bir mobil aksesuar ve LG'nin G3'ü satın alacaklara kutu içerisinde bu aksesuara ücretsiz olarak yer vereceğini duymak da

kulağa gerçekten hoş geliyor. LG, böylece kullanıcılarla cep telefonlarından daha büyük keyif alabileceklerini sağlayacaktır kuşkusuz. Bunu, sanal gözlüğün bizden aldığı ilk artı puan olarak not edelim ve tasarıma bakalım.

VR for G3, üç ana parçadan oluşuyor. Bulardan ilki G3'ü içine konumlandıracığınız kasa, bir diğeri orta bölüme yerleşen, cep telefonu ekranını ikiye ayıran, öte yandan da mercekler için gerekli mesafeyi ayıran separatör ve son olarak en üstে gelen ve üzerinde mercekleri bulunduran parça. Bu merceklerin özelliği yakına odaklanabilmesi sağlamak. Bu parçanın çevresindeki boşluklara yine kutu içeriğinden çıkacak olan kafa bandıyla tamamlayabilir ve cihazı başına sabitleyebilirsiniz. Ancak bizim elimizdeki örnekte bu bant kutu içerisinde yer almıyor.

VR for G3, kabaca bu kadar. Aslında baktığımızda Google'in uygun fiyatla satışa sunduğu kartondan oluşan Cardboard'dan prensip olarak fark yaratmıyor. Plastikten olması onu daha çekici ve daha

profesyonel gösteriyor elbette, fakat az sonra degeneceğimiz uygulama noktasında da Google'in Cardboard uygulamalarını kullandığını da hemen söyleyebiliriz.

LG VR for G3, cep telefonu üzerinden sanal gerçeklik deneyimi yaşamak isteyenler için iyi bir aksesuar. Plastik yapıda olması Google Cardboard'a göre daha sık ve profesyonel görünmesine sebep oluyor, ancak uzun kullanıcılar için konforlu değil.

Aksesuarın G3'le beraber ücretsiz olarak veriliyor olması LG G3 satın almayı düşünenler için avantaj yaratıyor. ■ **Ercan Uğurlu**

LG VR for G3

İthalat: LG Türkiye

Web: www.lg.com/tr

Artı: Ücretsiz olarak sunuluyor,

Şık ve profesyonel görünüyور,

Eğlenceli

Eksi: Uzun kullanımlara uygun değil, Henüz yeterince kaliteli uygulama yok

8,1



TP-Link UH720 *

USB portunun azlığından şikayet edenler için

Özellikle dizüstü bilgisayar ve türevlerini kullanan kullanıcıların en büyük şikayetlerinden biri genellikle çok fazla yer verilmeyen USB noktaları oluyor. Bu tip cihazlarda iki veya üç adet USB bağlantı noktası bulunurken masaüstü bilgisayarlar da genellikle seçenek daha fazla. Ancak o platformda da bağlantılarının çoğu kasanın arkasında kalmasından dolayı erişim problemi baş gösteriyor. Genellikle ağ çözümleriyle test merkezimize konuk olan TP-Link, bu defa bu konuya eğilen bir ürünle karşımızda. TP-Link'in UH720 kod adlı cihazı, bir USB Hub.

TP-Link UH720 USB Hub; kısaca USB sürücüler, USB fareler, yine USB üzerinden bağlanabilecek yazıcı ve diğer cihazları aynı anda kullanabilmeniz için sunulan bir platform. Tasarımı itibarıyle masa üzerinde konumlanan cihaz, böylece uzak noktada olmasıyla erişim problemi yaratabilen USB noktalarını da size yaklaştırıyor ve sayısını artırıyor.

Siyah parlak malzemeli gövdesiyle oldukça sık görünen Hub, bilgisayarınızın yanına güzelce yerleşiyor ve masa üzerinde sık

görünüyor. Ön yüzünde tam 7 adet USB 3.0 portu bulunduran cihaz, arka kısmında ise bilgisayarınıza bağlanmak üzere bir USB 3.0 çıkış portu bulunduruyor. Bu port üzerinden kutu içeriğinden çıkan USB 3.0 kablosuyla Hub'ı bilgisayarınıza bağlayabiliyorsunuz. Bu noktada kablo uzunluğunun da yeterli olduğunu söyleyelim; ne uzun ne kısa.

Hub'in sağ kenarında iki USB bağlantısı daha görüyoruz. Bu iki USB noktası 2.4A gücünde akım vererek mobil cihazlar için hızlı şarj imkanı sağlıyor. Böylece cep telefonu ve tabletinizi en hızlı yoldan bu cihazla şarj edebilmeniz mümkün hale geliyor. TP-Link UH720 USB Hub'in kullanımını oldukça beğendik. USB 3.0 noktalarıyla hızlı veri aktarımı sağlayan cihaz, elbette USB 2.0'lı cihazlarla da uyumlu.

Yani bilgisayarınızda USB 3.0 portunuz yoksa bu Hub'ı kullanamayacağınızı düşünmeyin.

Herhangi bir yüksek voltaj, aşırı ısınma gibi sorunlara karşı da korumalı olarak gelen TP-Link UH720, herhangi bir kurulumda ihtiyaç duymuyor. Direkt olarak

Hub'i kutusundan çıkartıp bilgisayarınıza takıyor ve çalıştırabiliyorsunuz.

Bizim cihazla ilgili beğenmediğimiz tek nokta, cihaza göre büyükçe bir adaptör ile gelmesi oldu. Öte yandan güç girişi de cihazın sol kenarında yer alıyor. Bunun arka kısmında konumlandırılmış olması daha kullanışlı olabilirdi kanaatindeyiz. TP-Link UH720 USB Hub, oldukça kullanışlı bir çözüm. Özellikle USB portunu azlığından şikayet eden kullanıcılar için iyi bir seçim olabilir.

TP-Link UH720'nin fiyatı ise 178 TL dolaylarında.

■ Ercan Uğurlu

TP-Link UH720

İthalat: TP-Link

Web: www.tp-link.com.tr

Artı: Kullanım kolaylığı, 7 adet

USB 3.0 portu,

Hızlı şarj portları,

Şık tasarım

Eksi: Büyükcé adaptör

8,8

Philips SHL3165

Fiyat performans konusunda iddialı.

Mobil müzik noktasında son dönemin popülerleri arasında kendine yer bulan kulak üstü kulaklıklara şu sıralar fazla değişim şansı bulduk. Kısa bir sürede pek çok kulaklık incelemesine yer verdik, zira şu sıralar bu kategoride pek çok ürün elimize geçiyor. Yine geçtiğimiz ay inceleme şansı bulduğumuz Philips'in SHL3565 kod adlı modelinden sonra bu kez de SHL3165 modeline bakacağız. Elimizdeki modeli SHL3565 ile kıyasladığımızda, bugün inceleyeceğimiz modelin bir alt segmente konumlandığını hemen söyleyebiliriz.

Philips SHL3165, kulak üstü kulaklıkulamayı sevenler için iyi bir model olabilir. Zira hemen söyleyelim, ses kalitesiyle gayet tattırmak bir ürün olmuş. Her ne kadar kulaklığın tizleri ön planda olsa da, giriş segmenti olarak nitelendirebileceğimiz bir kategoride yer almışıyla genel performansıyla bizleri kendinden memnun bıraktığını söylememiz mümkün. Temiz ses verebilen kulaklığın tiz seslerde daha çok çalışması, derin bas sesleri seven

kullanıcıların aradıklarını bulamayacak olmasına neden oluyor elbette. Bu arada hemen şunu da söyleyelim. Kulaklığın ses yalımı gayet iyi seviyede. Dinlediğiniz müziğin çevrenizdekileri rahatsız etmemesi sağlanmış. Özellikle toplu taşıma araçları ve ofis içi çalışma ortamları için bu oldukça önemli.

Philips SHL3165'i, giriş segmenti için değerlendirdiğimizde ses kalitesiyle iyi bir kulaklık seti olarak nitelendirebiliriz. Ancak eksikleri var. Uygun fiyatlı kulak üstü kulaklık seti arayan kullanıcılar inceleyebilirler. Philips SHL3165'in fiyatı ise 110 TL civarında. ■ **Ercan Uğurlu**

Philips SHL3165

İthalat: Philips

Web: www.philips.com.tr

Artı: Kategorisinde uygun performans, Ses yalımı, Çağrı cevaplayabilmek mümkün

Eksi: Tizler ön planda, Ergonomi

7,1



Microsoft Band

Biraz daha olgunlaşmaya ihtiyacı var...

Microsoft hiç kimse kendilerinden bir giyilebilir bir teknoloji beklemiyorken, sessizce, dışarıya da pek bilgi sızdırmadan piyasaya sürdü Microsoft Band'ı... Band, üzerinde 1.4 inch'lik (320 x 106 piksel) TFT ekran ile geliyor. 11 x 33 mm'lik boyutları elbette Samsung'un Gear Fit modelinde kullandığı 1.85 inch'lik AMOLED ekranından küçük. Ancak kullanılan bu ekran oldukça net ve herhangi bir pikselleşme gözükmemekte. Ayrıca bileklik, herhangi bir detaylı grafiğe sahip olmadığından, daha büyük bir ekrana da zaten ihtiyacı yok. Belki Microsoft Band en cazibeli bileklik olma dalında herhangi bir ödül kazanamayacak, ancak en çırkin veya en sıradan olmadığı da kesin. En azından basit ve mütevazı sayılabilir, bu da pek alımlı olmayan tasarımının önüne geçiyor. Başarılı ekranı ve sahip olduğu onca teknolojiye rağmen Band, kayış kısmında yaptığı, pek de hoş olmayan çıkıntı dışında o kadar da kaba bir tasarıma sahip değil; aslında yeterince ince bile sayılabilir. Elinize aldığınızda sahip olduğunca sensörün yarattığı tasarım tercihi dolayısıyla aslında olduğundan çok daha iri ve ağırmış gibi bir

his bırakıyor. Bileğinize taktığınızda ise diğer akıllı bileklikler kadar rahat hissediyorsunuz.

Microsoft Band'ın üzerinde on farklı sensör mevcut. Bunlar sırasıyla optik kalp ritim sensörü, 3 eksenli hız ölçer, jometre, GPS, ortalı ışığı sensörü, cilt ısı sensörü, UV sensörü, kapasitif sensör, mikrofon ve galvanik cilt tepki sensörü.

Bu sensörlerden aldığı veriyi işleyebilmek için de Band, ARM Cortex M4 MCU işlemcisine sahip. Maalesef Band su geçirmez olarak tasarlanmamış, ancak hafif yağış veya el yıkamasından sıçrayacak su konusunda dirence sahip. Bunun dışındaki her şey (duşa girme, yüzme ve dalma gibi) cihazınızın su geçirmesine neden olacaktır. Microsoft Band'ın potansiyeli oldukça yüksek ve bazı konularda beklentilerimize cevap verirken bazı konularda da potansiyelinin altında kaldığı bir gerçek. Microsoft'un kullanıcıları fitness'a yönlendirme yöntemi oldukça başarılı olsa da toplanan bu kadar veri ile yapılabilecek halen çok şey var. ■ **Ercan Uğurlu**



Microsoft Band

İthalat: Microsoft

Web: www.microsoft.com.tr

Artı: Rahat, Farklı platform desteği, Uygun pil ömrü

Eksi: Uygulama desteği gerekli

7,3



TEKNİK SERVİS

Bu ay sizin için son aylarda gelen en iyi soruları derledik.

S: Öncelikle selamlar ve iyi çalışmalar. Benim 2011'den kalma Asus N53JF model bir dizüstü bilgisayarı var. Intel i5 480m işlemci, NVIDIA 425M ekran kartı var. RAM 4 GB normalde ama ben 8 GB'a çıkardım. Peki, dizüstü bilgisayarımın ekran kartını değiştirebilir miyim? Eğer dejisirse hangi model bir kart önerisiniz? Berke Karagül

C: Asus genelde MXM slot'u kullanıyor. MXM slot'u kullandığı nadir durumlarda da kendi özel tasarım ekran kartlarını kullanıyor. Bu yüzünden de kolay kolay ekran kartı değişimi söz konusu olmuyor. Kullanıldığı modele yakın bir modelin daha önce içini açıp bakmıştım. MXM modülü mevcut değildi. Tavsiyem cihaza bir SSD alman ve Windows 8.1.3 sürümüne geçmen.



S: Asus N750JK almayı düşünüyorum ama arkadaşım Acer Aspire V3 772-G önerdi. Acer; 8 GB DDR3, NVIDIA GTX 850M, Intel Core i5 ve Asus N750JK ise 16 GB DDR3, NVIDIA GTX 850M, Intel Core i7 2.4 GHz, Turbo ile 3.4 GHz. Sizce hangisini alayım ve en fazla 4.500 TL'ye başka öneriniz var mı? Ve hangisi kaç yıl beni idare eder? Selim Çavaş

C: 4.500 TL bütçeniz varsa ikisini de alın- yacaksınız. GTX 860M GPU'lu MSI GS60 Ghost SuperR 2PC-078TR'a veya GTX 970M GPU'lu modellere yönelebilirsiniz.

S: Bütçe 4.500 TL, en fazla 5.000 TL'ye çıkabileirim. Kasa en az 550 Watt gücünde, kablo denetimli bir kasa yeterli olur herhalde diyorum. Öyle su soğutmasına, ön tarafta fan hızı ayarlama paneline falan gerek yoktur diye düşünüyorum. Anakart için Z97'lere bakıyorum. MSI Gaming'in 3'ü 5'i 7'si ve 9'u arasında

ne fark var, bilmiyorum. "Bilmiyorum" derken belli ki rakamla birlikte kalite de artıyor da ne kadar fark ediyor, mesele o. İşimi göreceğinden fazlasıyla para israfı yapmak istemiyorum. İşlemci için i7 4790K'da karar kıldım ama önerilere açığım. Ekran Kartında R9 290x vs GTX 780 Ti kafasındayım. Bunda da önerilere açığım tabii ki. Belleği şimdji 2x4 GB 1600 MHz yapıp sonradan ihtiyaç olduğunda aynısından bir çift daha alarak 4x4 GB yapmayı düşünüyorum. Tavsiye istedigim konu marka ve model. Depolama için sadece 250 - 500 GB arası bir adet SSD yeterli olur diye düşünüyorum, oynamadığım oyunu silmek gibi bir alışkanlığım var. Öyle 2 - 3 TB'lık HDD'lere gerek yok. Güç ünitesi bildiğim kadariyla kasayla geliyor. Soğutmadı işlemciyle gelen fan yeterli olmaz mı? Atladığım bir şey var mı, bilmiyorum. Aslında 5.000 TL olan bütçemden monitörü, antivirüs programını ve işletim sistemini çıkararak yuvarlama 4.500 TL üzerinden hesap yapıyorum. Ayrıca monitör ve antivirüs programı konusunda da tavsiye alabilirim. 20" - 24" arası boyutta, AOC marka bir monitör almayı düşünüyorum. Bir de anakart ve ekran kartını aynı marka almayı tercih ederim, yani MSI ise MSI, ASUS ise ASUS. Hakan Özbay

C: Kasa olarak Cooler Master HAF 912 Advance önerebilirim. Anakart olarak da MSI Z97 Gaming 5 yeterlidir. i7 4790K iyi seçim lakin i5 4690K da yeterli fazlasıyla. Ekran kartı olarak kesinlikle GTX 970 derim. Her ne kadar 4 GB diye lanse edilip 3.5 GB'ını efektif kullanabilse de halen daha piyasadaki en iyi kartlardan biri. 8 GB bellek yeterlidir. Tavsiyem G.SKILL olabilir. SSD olarak Samsung 850 EVO öneriyorum.

3D V-NAND teknolojisiyle uzun ömürlü, iyi bir SSD. Samsung'un kendisi zaten NAND yonga üreticisi. PSU kasayla gelen 750 Watt yeter de artar. Böyle bir sisteme stok soğutma yakışmaz. Cooler Master TPC alınamaz. Monitör olarak AOC'nın G-Sync destekli modeline bakabilsin. İşletim sistemi Windows 10 çıkışına kadar 8.1 64 Bit, güvenlik yazılımı da Norton Internet Security öneririm.

S: Yaklaşık iki ay kadar önce Samsung marca S22D300NY modeli 21,5" bir LED monitör aldım ancak bu üründen hiç memnun değilim zira film izlerken net bir görüntü elde etmek için direkt karşidan bakmak gerekiyor. En ufak bir sağa - sola harekette, koltukta kayıklamada netlik ortadan kalkıyor ve hatta direkt karşidan bakmak suretiyle film izlerken bile, özellikle karantik sahnelerde ekranın sağ ve sol üst köşeleri tam karantık olarak görülmüyor. Yoğun miktarda film izleyen biri olduğum için bu durum benim için son derece can sıkıcı bir hal aldı. Dolayısıyla yeni bir monitör almayı düşünüyorum. Bu konuya ilgili olarak da bir uzmanın görüşünü almaktan istedim. Yeni monitörü 24" olarak düşünüyorum. Yine Samsung mu alayım, yoksa başka bir markaya mı yöneleyim? Netlik sıkıntısı yaşamamak için neye dikkat etmemeliyim? Önerebeceğiniz bir model var mıdır? Zerth

C: Güzel bir soru ve güzel soruları severiz! Öncelikle monitörlerin farklı panelleri vardır. Şu an en sık kullanılan iki panel tipi TN ve IPS. TN panel oyun monitörlerinde kullanılan, düşük tepki süresi olan paneller. Sizin aldığıınız monitörde de TN

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 DISK	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

panel var. TN panelin dezavantajı, ah, sənirim bunu yazmama gerek yok, başınızda gelmiş: Dar görüş açısı. Sizin almanız gereken panel tipi IPS/PLS/AHVA. Şimdi "Nereden çıktı bu üç panel tipi?" diyeceksiniz. Bunun nedeni farklı üreticilerin kendi isimlendirmeleri. Samsung, IPS teknolojili panellerine PLS diyor çünkü aslında IPS, Hitachi-LG'nin başı çektiği firmadan çıktı. 1974'te patentti alınan bu teknoloji... Ne diyorduk? AHVA. AHVA da dünyanın en büyük panel üreticilerinden bir başkası olan AU Optronics'in geniş açılı görüş sunan panellerine verdiği isim. Advanced High Viewing Angle'ın kısaltması. Yani ileri seviyede yüksek görüş açısı. Sonuç olarak bir sonraki monitörünüzün markasından daha ziyade paneli önemli ve iyi bir film keyfi istiyorsanız, tavsiyem IPS/PLS/AHVA panelli bir monitör almanız.

S: Ben profesyonel çapta bir müzik stüdyosu kuruyorum da bir harici ses kartı aldım. Bilgisayara bağlamak için FireWire 1394 4-pin port kablosu var. Ancak benim dizüstü bilgisayarda FireWire 1394 4-pin ve kart giriş yok. Bu konuda ne yapabilirim? Simdiden teşekkürler. Hasan Arda Güllüoğlu

C: FireWire portunu USB'ye dönüştüren bir kablo işinizi görecektr ya da dizüstü bilgisayarınızda ExpressCard yuvası varsa bu yuvaya uyumlu FireWire adaptörleri bulmak da mümkün.

S: Merhabalar. Ben yaklaşık 1,5 yıl önce Lenovo Z580 dizüstü bilgisayar aldım. Bilgisayarımın özellikleri şöyle: NVIDIA GeForce GT 635M ekran kartı, Intel i7-3632QM @ 2.20

GHz işlemci, 6 GB bellek. Belleğin markasını ve modelini bilmiyorum. Biliyorum, bilgisayarımın özellikleri düşük fakat Crysis 3, Assassin's Creed IV: Black Flag, BioShock Infinite gibi oyunları düşük ayarlıda oynuyorum. Acaba bu bilgisayar beni bir - iki yıl içinde yeni çıkacak oyunları düşük ayarlıda oynamamı sağlar mı? Grafiklerin kötü olması benim için fazla fark etmiyor çünkü ben oyunları grafikleri için değil de hikâyeleri için oynayan bireyim. Ayrıca ekran kartının ve diğer parçaların anakarta gömülü olduğunu biliyorum ama bilgisayar gölüclendirebileceğim bir şey yapabilir miyim? Şimdi teşşekkürler. Eray Utku

C: GT 635M, giriş seviyesi bir GPU olmasına rağmen halen daha birçok oyunu düşük ayarda 30fps ile oynatmalı ama bilgisayarın performansı zamanla düşebilir. Bunun nedeni de biriken tozların cihazın içindeki

GT 635M, giriş seviyesi bir GPU olmasına rağmen hala birçok oyunu düşük ayarda 30fps ile oynatmalı ama bilgisayarın performansı zamanla düşebilir.

hava akışını yavaşlatması ve oluşan ısının dışarı atılamamasıdır. Dışarı atılamayan ısı, CPU ve GPU'nun ısınmasına neden olur ve ısınan bileşenler, daha fazla ısınmamak için çalışma frekansını düşürür. Bu da ekrana fps düşmesi ve anlık takılmalar olarak yansır. Bu durumda yapılması gereken, CPU ve GPU termal macunun yenilenmesi ve soğutma izgaralarının temizlenmesidir. Bunun dışında bir SSD ve Windows 8.1 Update 3 64-bit şu an siz en çok performans verecek donanım ve yazılım kombinasyonundur.

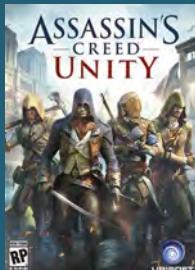


GB (Birden fazla ekran kullanmayı planlıyorum.), AMD FX X8 9370 işlemci, 8 GB 2x4 Hyper Beast 1866 MHz bellek, Toshiba 1 TB sabit disk, Kingston HyperX 120 GB SSD. Benim sormak istediğim şeylerse bu sisteme nasıl bir anakart önerdiğiniz ve sistemin geri kalanında herhangi bir uyum sorunu olup olmayacağı. Taha Taspinar

C: Tek ekran kart takacağınızdan dolayı tavsiyem M5A97 R2.0 olacaktır. Ekran kartınızı da GTX 970 ile değiştirmeniz daha yerinde bir karar olur. Sistemde bir uyum sorunu yok fakat işlemcinin yanında soğutma gelmiyorsa iyi bir soğutucu almanız öneririm.

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 çıktıığında 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'ın 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

NİSAN 2015

Assassin's Creed Rogue PC	78
Battlefield Hardline	86
Bloodborne	76
Cities: Skylines	90
Deathtrap	80
DmC:Devil May Cry - DE	89
Etherium	81
Final Fantasy Type-0 HD	65
Helldivers	85
Homeworld Remastered	86

Hotline Miami 2: Wrong Number

Ori and the Blind Forest	90
Resident Evil Revelations 2	85
RIDE	75
Shelter 2	75
Sid Meier's Starships	73
Sunless Sea	86
Tormentum: Dark Sorrow	80
Zombie Army Trilogy	80

MART 2015

Castle In The Darkness

Duke Nukem 3D: Megaton Edition	79
Dying Light	71
Evolve	93
Game Of Thrones Episode 2	90
Grow Home	72
Heroes of Might & Magic III HD Edition	80
Making History: The Great War	69
Super Stardust Ultra	81
The Book Of Unwritten Tales 2	85
The Order: 1886	70



Destiny

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

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 4

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Forza Horizon 2

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

Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2014



Titanfall

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

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014



Warlords of Draenor

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



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

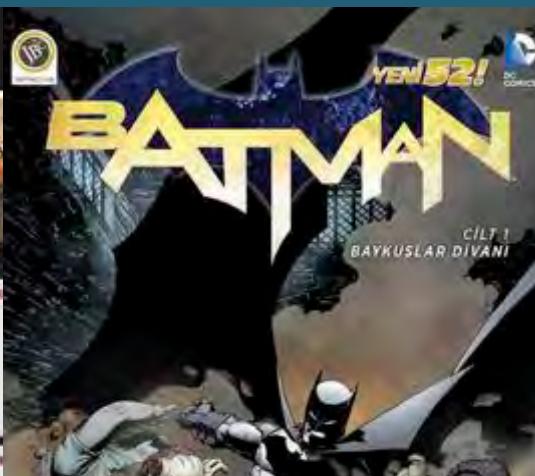
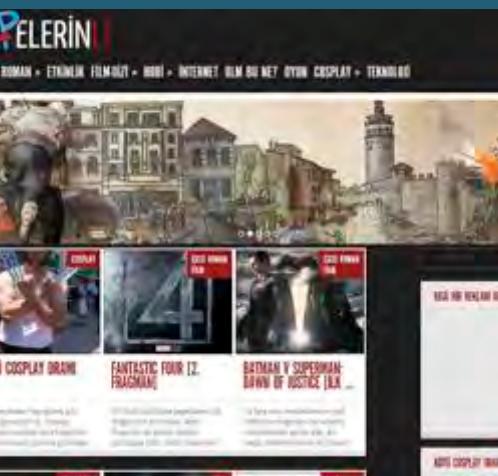
"Açık dünya" türündeki oyunlara yeni bir soluk getiren yapım, "hack" konusuna ilgi duyanların önüne koca bir şehir sunuyor.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Total War: Attila	85	Saints Row: Gat out of Hell	75	Elite: Dangerous	87
ŞUBAT 2015		Scrolls	70	Game of Thrones (Episode 1)	83
Assassin's Creed: Unity - Dead Kings	72	Void Destroyer	80	Geometry Wars 3: Dimensions	85
Blackguards	83	War, the Game	66	Lara Croft and the Temple of Osiris	70
Citizens of Earth	80	Warhammer 40.000: Armageddon	80	Metrocide	75
Geometry Dash	80	Warhammer Quest	70	Never Alone	85
Grim Fandango Remastered	95	OCAK 2015		Neverending Nightmares	70
Kalimba	85	Assassin's Creed: Rogue	79	Tales from the Borderlands (Episode 1)	78
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (PC)	80	Door Kickers	85	The Binding of Isaac: Rebirth	90
Resident Evil HD Remaster	76	Draft Day Sports: Pro Basketball 4	75	The Talos Principle	90
				The Witcher: Adventure Game	73

KÜLTÜR & SANAT

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



www.pelerinli.com

Cizgi-roman, fantastik filmler, diziler, oyular, cosplay derken kalp atışlarınız hızlanıyorsa bu siteyi ziyaret etmeden bu gece rahat uyuymazsınız diye düşünüyorum. Pelerinli her türlü "geek" konuya el atan ve güzel de bir iş çıkartan bir çeşit hobi sitesi. Fantastik Dörtlü'nün yeni fragmanı mı yayıldı? Cepte. Batman V Superman: Dawn of Justice'la ilgili bilgi mi lazı? Burada. Cosplay mi ilginizi çekiyor? Çizgi-roman kapaklarına mı bakmak istiyorsunuz? Pelerinli bütün bu konuları ele alıyor, hoş bir tasarımla da karşınıza getiriyor. Günlük haberlere de yer veren siteyi bookmark'larınızı almanızı tavsiye ederim zira sitede her gün bakacak bir şeyler bulacaksınız diye düşünmekteyim. Tasarımda biraz daha net, bölümlemesi daha da insanın gözüne sokulan bir şablonla gidilseydi daha da güzel olurdu ama şu haliyle de site gayet iyi bir pozisyonda. ■



Batman: Baykuşlar Divanı

Scott Snyder, Greg Capullo

Ne zamandır bu kadar iyi bir Batman hikayesi okumuyordum, resmen kendime geldim. Şimdi bu Batman olayında sürekli aynı kahramanlar, aynı düşmanlar, aynı olaylar temcit pilavı gibi önmüze getirilmesin diye Noel, ne bileyim Pelerinli Süvariye Ne Oldu? gibi eserler de ortaya çıkıyor ve açıkçası bu surrealist hikayeler yüzünden, şöyle sağlam, biraz Hollywood-vari bir Batman hikayesine de açtım, Baykuşlar Divanı ilaç gibi geldi. Batman'in bir şehir efsanesi olduğu düşünülen Baykuşlar Divanı adındaki yeraltı suç örgütüyle olan mücadeleini konu alan çizgi-roman, hem çizimler açısından mükemmel, hem de anlatım olarak çok iyi işlenmiş. İlk kitabı bitirdikten sonra derhal ikinci albümme geçmek istiyor ve bunu da tamamladıktan sonra kendinizi, "Daha fazlası olmalı!" diye çevrenize bakarken buluyorsunuz. ■



Furious 7

Original Motion Picture

Filmden nasıl gaza geldiysem, arabada bu ay sadece tek bir müzik dinledim sanırım. (The Prodigy de çok sarmadı haliyle...) Get Low'unda gaza geldim, See You Again'inde arabayı kenara çekip ağladım. Gerçekten arkadaşlar See You Again'in filmdeki sahneleri neydi öyle ya... Neyse. Albüm genel anlamda RnB kayníyor, dolayısıyla bu türü sevmiyorsanız albümü de sevm olasılığınız çok düşük. Biri bonus parça olmak üzere 16 şarkı içeren albüm beni fazla tatmin etti ama bunda filmin gazının olduğu da apaçık ortada. Gerçi ben bir yıl geçse bile, eğer parçalar sağlamسا bu tip soundtrack albümlerini dinlemeye devam ediyorum, beni çok bozmayor fakat herkes ben değil. Bu albüme sahip olmayı düşünüyorsanız öncelikle filmi izleyin, filmdeki müziker ilginizi çekerse albümü ele geçirin! ■



8



10



8



The Prodigy The Day Is My Enemy

Sımdı siz bilmezsiniz; benim en ergen yıllarımda bu Prodigy, Breathe adında bir parça yapmış ve yer yerinden oynamıştı. Prodigy dinlemeyene, MTV'de veya bir başka mecrada Breathe'in klibini görünce coşmayana kızlar bakmadı, ortamda sap gibi kalyordunuz. Breathe efsanesinden sonra birkaç tane iyi albüm daha yaptıktan sonra ortadan kaybolan grup, geçtiğimiz yıllarda iyi bir albümle dönüş yaptı ve hala ölümediklerini kanıtlamak adına The Day Is My Enemy ile de piyasada tutunmaya çalışıyor, bence pek de iyi yapmıyor. Elektronik müzik olarak değerlendirdiğimizde bu albüm hiç de fena değil ama The Prodigy böyle bir albüm yapıyorsa, ortada bir problem var demektir. Birkaç güzel parça dışında etrafı sallayacak bir parçanın olmaması ve albümün akılda kalıcılığının az olması beni üzdü, umarım sizi üzmez... ■



Furious 7

Filmin fragmanı ilk defa yayıldılarında, filmdeki gaz müziğin etkisi, The Rock'in görüntüsü ve aksiyon dolu sahneler sayesinde, filmi derhal listeme ekledim, IMAX'te yayıldığını göründüğünde günler öncesinden biletimi alıp sinemanın kapısında yatmaya başladım. Film başladığında mutlu oldum, arabalar ekrana gelince özendim, arabalar binalar arasında atlayınca afalladım, Jason Statham dayak yiyrince biraz üzüldüm, güzel hareketler yapınca sevindim ve finalde See You Again şarkısıyla birlikte Paul Walker anılınca ağızım yüzüm resmen dağıldı... Meğer Paul Walker benim hayatımın bir parçasıymış; Amerika'da yayımlanan bir röportajda Vin Diesel'in çenesi nasıl üzüntüden oynadıysa, ben de bir o kadar üzüldüm. Nihayetinde muhteşem bir finale sahip olan bu filmi öyle ya da böyle izlemelisiniz, dahası yok. ■



Annabelle

çımdan geldi, bu ay size bir tane de korku filmi tanıtımım. Daha önce The Conjuring'de söyle bir gösterilen Annabelle, aslında görüldüğü yerde yakılması gereken, çırık mı çırık bir oyuncak. Bir çeşit tarikata üye olan bir kadının ruhu bu bebeğin içine girince de zaten çırık olan bebek iyice şeytanı bir hale getiyor ve bir ailenin başına musallat oluyor. Yani Türkçe'ye çevrilmeye çalışılsa Musallat'tan daha iyi bir ismi olmamış bu filmin ama zaten hali hazırda bu isimde bir Türk korku filmi de var. Annabelle'in kendiliğinden yerini değiştirmesi, kapıları kapatması, sınır bozması gibi sahneler hoş bir gerilim yaratır da filmin genel kurgusu maalesef çok da iyi değil. Şahsen Uzak Doğu korku filmlerini daha çok beğendiğime kanaat getirdim. Yine de korku filmlerini seviyorsanız izleyebilirsiniz. ■

6



9

7

İpek Atcan

ipek@level.com.tr



Köşesiz Köşe

İstanbul'dan 'hoşgeldin'

Tekrar İstanbul'dayım. Uzakta olduğum aylar bana bir ömür gibi geldiğinden, ama bir yandan da rüya gibi olduğundan gittim mi, döndüm mü, hiç gitmedim mi ne oldu bilemiyorum. Sahi ne oldu?

Dönerken uçahta içimden, "Kesin çok özlemişimdir, gidince daha iyi anlayacağım" diyordum. Fakat söylememiyim ki bir minik parçacık bile özlememişim. Özellikle ilk 72 saatin ardından bunu daha da iyi anladım. En eğlenceli tarafı döneceğimi (adeta gidişim gibi!) kimseye söylememiş olmamdı. Arkadaşlarımın hepsinin olduğu ve Gripin'den Murat (Başdoğan)'ın düzenlediği bir partiyi basarak "Ben geldiiim!" dedim. Tahmin edersiniz ki duygusal dakikalar, inanamamalar filan derken maksimumda eğlendik.

Ardından kimsenin dilini anlamadığım bir metrobüs maceram oldu. Ben ki toplu taşımayla ilgili hiçbir problem yaşamam ve hatta severim, bu sefer dehşete kapıldım. Çünkü aynı dili konuşduğum tek bir insan bile yoktu! Aylardır kendi yurdunun dışında olan biri olarak söylemeliyim ki orada daha ortak bir lisanım vardı. 48.saat civarı İstiklal Caddesi'nde yürüken kendimi bakışlardan ötürü ucube gibi hissetmeye başladım. "Sümüğüm mü var?", "Bir yerim mi açık?", "Rengim mi soluk?" gibi deli sorularla boğuştum. Aynı dili konuşduğum insanlarındaki değişim ise fark edilmeyecek gibi değildi.

72. saat civarı tacize uğradım. Tabii sokakta

bağırmaya başladım, çıldırarak... Annelere, babalara birileri bir çağrı yapmalı, erkek evlatların yabani yetiştirilmemesi konusunda. İnsanlar, buna nereden nasıl geldiğini anlamadığım mağara kaçını hallerinden vazgeçmeli. Anlayacağınız İstanbul'dan bana 'Hoşgeldin' bu şekildeydi. Neyse hayat bunlardan ibaret değil tabii, kendi küçük dünyamda güzel güzel yaşamaya devam ediyorum. Geldiğim gibi eskiden her ay kaldığım Tektekçi Beyoğlu'nda DJ-set'in başına geçtim. Bozulan bilgisayarım ve durmayan sağanak yağmurun eşliğinde geçen bu performansım nedense Kanada, Amerika ve Londra'dan gelen insanların orada toplanması ve yakın birkaç arkadaşımın katılımıyla yine de renkli geçti. Daha sonra Cihangir'deki Manuel Deli & Coffee'de ikinci kez 'Garage Sale' organize ettim. Bu sayede o hep alınıp da giyilmeyen kıyafetler yeni sahiplerine kavuştu. Gerek sağda solda DJ'cilik oyunları, gerekse 'Garage Sale' aktivitelerim devam edecek, sosyal mecralardan duyarsınız. Döner dönmez sanki bin yıldır canlı dinlememişim gibi özlediğim isimlerin konserlerine gittim. Müziğin iyileştircisi ve nefes alıcı gücü çok acayıp değil mi? Bir konser boyunca paralel bir evrene gecebiliyorsunuz.

Tabii bunun yanında "Yaz geldi bahar geldi, oy açtı yeşil yapraklar" (Google'dan şarkısı söyü bulmak!) diyerek yaklaşan festivallere de heyecanlanmıyorum değilim. Bir tanesi 10. Yılı sebebi ile 2 gün düzenlenecek olan Chill Out Festival.

23 ve 24 Mayıs'ta; deli gibi dinlediğim Stavroz, pek sevdiğim Balthazar, sevdiğim arkadaşım Federico Aubele ve sahne performansları harika olan Thievery Corporation bizlerle olacaklar. Bir diğer heyecanlandığım festival ise 16-17-18 Mayıs tarihlerindeki Cappadox. Kapadokya'da gerçekleşecek olan bu festivalde ise muhtemelen doğa yürüyüşünde kaybolacak, bisiklet turlarında düşüp bir yerimi kıracak ve deli gibi yemek yiyp kilo alacağım ama olsun, fonda müzik var, oradayım! Ve Mayıs'ın kapanışını ise ilk kez düzenlenen ve bizi Alt+J ile buluşturacak olan Harvest Festival ile yapacağım. Şu saydığım isimlerden hiçbirini ilk defa izlemeyeceğim ama heyecanlıyım, hayat tekrar renkleniyor. Bu arada şu an siz bu satırları okurken de büyük bir ihtimale gezelim, görelim ve yemek yiylim teması ile Mardin'deyim. Gelecek planlarında oyun oynamak var bir de. Birden oyun eleştirileri yazmaya başlasam ağlarsınız di mi? Ama belki "Sevdim.", "Sevmeydim.", "Zaten anlamadım.", "Ben buna nereden bulaştım?" gibi yorumlar yaparım? Küçük punto ve farklı fontlar ile. Yoo yoo manyak değilim. Ah bu arada unutmadan, koskoca ayda günde 5.772 toplamda 173.160 adım atmışım. Önceki aylarda "Bunu yazıyorum ki, İstanbul'a döndüğümde ne kadar hareketsiz olduğuma hepimiz gülelim." demiştim. İşte size ispatı. Ben gülmüyorum, ağlıyorum o ayrı. Ki ayın büyük bir kısmında yine New York'taydım. O zaman gelecek ay görüşür müyüz? Bence görüşürüz. ■





Cem Sancı
cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

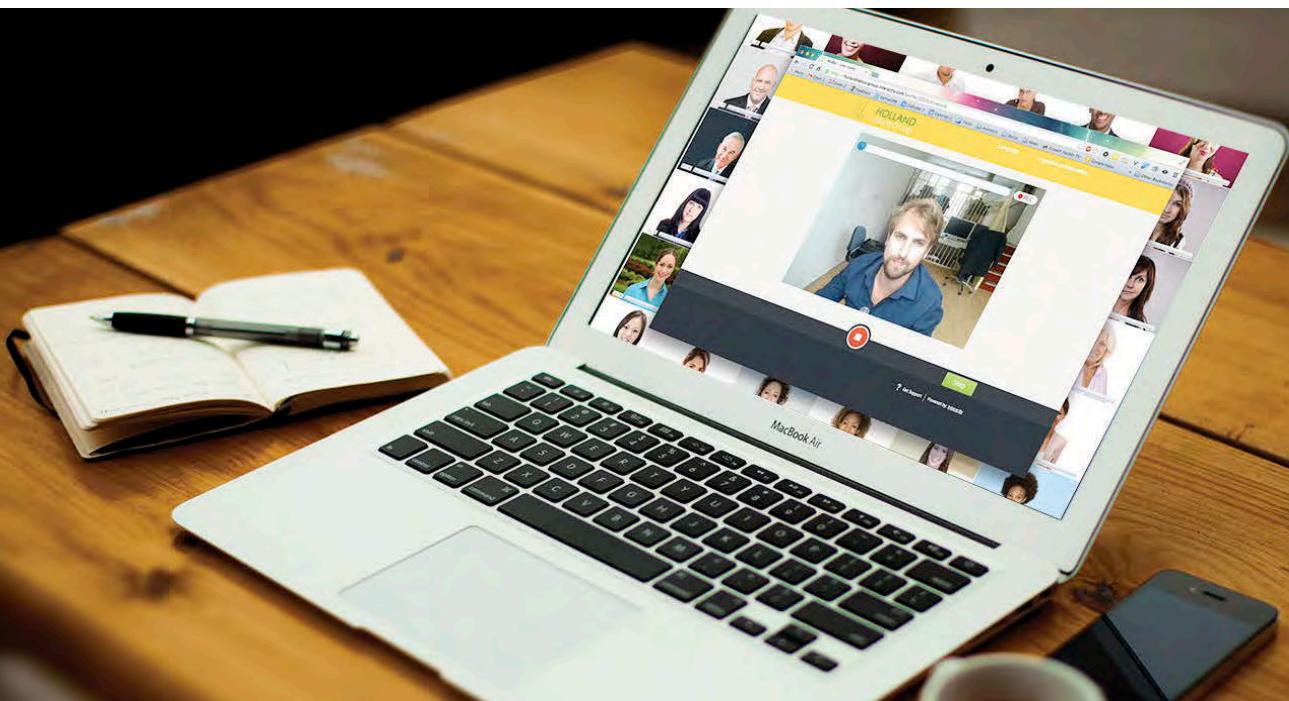
Oyun videoları da yasaklanır mı?

Bu ay LEVEL Online'da oyun videoları yayına alınmaya başladık. Dünyada da yükselen bir trend olan oyun içi oynanış videoları büyük ilgi çekiyor zira insanlar haklı olarak her oyuna yetişemiyorlar. Her ay piyasaya sayısız yeni oyun çıkıyor. Bunların arasında ilgimiz çeken çok sayıda oyun da yer alıyor ama ilgimizi çeken her oyunu satın almak için yeterli bütçeye sahip olmadığımız gibi, onları oynayacak zamanımız da olmuyor. Dolayısıyla oynanış videoları yardımımıza koşuyor ve bir oyunu oynamak için onlarca saat harcamak yerine, oynanış videolarına bir - iki saat ayırdığımızda oyunu oynamış kadar oluyoruz. Baktık ki oyun çok keyifli, dardanın yenmeyen çok güzel bir oyun, geri dönüp oyunu satın aldığımız da olabiliyor. Öte yandan, oyun yapımcılarının bugüne kadar oyunları satarken kullandıkları en önemli yardımcıları, oyunu merak edip oynamak isteyen oyuncuların hevesiydi. Yani bir oyun hakkında ne kadar yorum

okumuş olursa olsun, oyunsever gidip o oyunu oynamadan rahat edemiyordu. Şimdi ise karşımızda, oyunseverlerin meraklarını gideren çok önemli yeni bir enstrüman var: Başka oyuncuların oyunu oynarken kayıt ettiği videolar... Bu yeni modanın, oyun satışlarına olumlu etkisi olabileceğ gibi, olumsuz etkisi olabileceğini de gözden kaçırılmamak lazım. Başarılı, özenli, kaliteli oyunların videoları, oyuncuları satın alma yönünde cesaretlendirirken, oyun videolarını beğenmeyen oyunseverlerin oyunu satın almakta vazgeçmesi veya oyunu beğense bile merakını giderip yine oyunu satın almakta vazgeçmesi çok mümkün görünüyor.

Oyun endüstrisinin yakında bu etkiye fark ederek oyunlarının videolarının yayınlanması karar yasal önlemler almasından endişe etmiyor değilim. Gerçi bu video sektörü artık önüne geçilemez bir hal almış durumda. Oyun videoları yayınlayan

mecralar alıp başını gitti. Milyarlarca dolarlık satın almalar söz konusu ama sonuçta oyun endüstrisi de bu videolar yüzünden bir kuruş zarar ettiğini hissedeecek olursa, daha önce de yaptıkları gibi, yasal önlemler için bastırmaya başlayacaktır. Kisacası, video oyunlarının oynanışını gösteren videoların yakında "korsan" ilan edilmesi beni hiç şaşırtmayacak. Köşe yazısını sonlandırırken, bir Türk ekinin yaptığı "Osmanlı Zindanları: Sultan'ın Hazinesi" isimli mobil oyundan da kısaca bahsedeyim: iOS, Android ve Windows Phone sistemlerinde çalıştırılabildiğiniz oyun, sempatik savaşçı Gazanfer'in zindandan zindana koşturup Osmanlı Sultanı'nın hazinesini arayışını anlatıyor. Mobil cihazın ekranını çevirerek yer çekimiyle kontrol edebildiğiniz Gazanfer'i zindanlar içinde koşturmanın çok keyifli olduğunu itiraf edeyim. Mobil bir oyun ariyorsanız, bir göz atmanızı tavsiye ederim. ■



Fırat Akyıldız

firat@level.com.tr



Serbest Çağrışım

Ben

Var olmayan bir hayatı yaşadım. Bana ait olmayan...

New York'ta, beşinci caddede, küçük bir dairede yaşadım. İşsizdim. Her sabah, menüsünde sadece kahvenin ve kahvaltinin olduğu o ufak restorantta kahvaltı ederdim. Her sabah oraya gider ve beyaz önlüklü garson kızı "Aynısından" derdim. O da gülümseyip, gider; kahve sürahi-style ve kreple döner; kahvemi doldurur, tabağı bırakır, tekrar giderdi. Kahvaltımda ederken jaluziyi aralar, şehri inceledim. Hiç durmayan ve yorulmayan şehri... Ve cebimden çıktıktığım bozuklukları masanın üstüne bırakır, gökdelenlerin gölgesinde kaybolurdum.

Umutum yoktu ama umursamazdım. "Ben böyleyim" derdim, futbol maçlarına beraber gittiğim, her daim körkütük sarhoş olan dostuma. "Öyle"ydim çünkü; sorumsuz, umarsız, sonraki adımı hesaplamayan, Tanrı'nın belası bir aylak... Hiçbir zaman sorgulamadım kendimi. Gereksiz şeyleri kafama takmadım. Birçoğunuun gerçek olduğunu bilsem de... Ve hiç pişman-

lık duymadım. Nedeni hesap verecek kimse olmamasıydı belki de. Bir ailemin, bir müdürümün, bir sevgilimin... Hayatımı bir tamircide çalışarak kazanıyor; daha doğrusu, harciyordum. Para sadece anlık bir aracı benim için. Anlık ve degersiz... İçgündülerimi geçici olarak dizginleyen... Sonra, kutuplara gittim. Ren geyiği, balina ve balık avları; çığ çığ yerdim. Oradaki herkesin yaptığı gibi... İçerdik. Kalın kürklerimizle iglo'lara kapanıp... Sabaha dek... Altı ayı siyah, altı ayı beyaz olan sabaha... Yapacak başka bir şey yoktu čunkü. Bazen delirecek gibi olurdum karanlıktan; "ölüm" gibiydi ama delirmekten korkmadım, huzurluydum. Hiçbir şey düşünmez, hiçbir şey hissetmezdim. Soğuğu bile... Bir an olsun... Balık tutmak için ortasına delik açtığım buz parçası kadar donuktu bennim; düşüncelerimi kirip, döker, paramparça ederdi ama dedim ya, huzurluydum. Kanada'ya taşındım. Gitar çalmayı öğrendim. Yıllarca tek başıma çaldım. Sonra bir ilan verip, bir grup kurdum. Önce küçük barlarda sahne alındı; sonra görkemli ve devasa sahnelerde... On binlerce kişiye

karşı çaldık. Bizi seven on binlerce kişiye...

Konser sonlarında gitarlarımı parçaladım. Var gücümle sahnenin zeminine vurarak... Limuzinlerde gezdim. Benzin istasyonlarının kaldırımları aydınlatıldığı karanlık gecelerde... Albümler çikardık. Milyonlarca satan... İmzalar dağıttım. Birbirinin aynısı olmayan... Tutarlılık aramadım. Dengesizdim ama hayatım avuçlarının arasındaydı. Ve kayıp gitmedi hiçbir zaman.

Ama dedim ya... Var olmayan bir hayatı yaşadım. Bana ait olmayan... Sorumluluklarla, beynimi kemiren düşüncelerle, içi boş konuşma balonlarıyla... Bir an olsun kendime, hatta gözyaşlarına izin vermeden... O restoranta hiç gitmedim. Cansız balıkları avladım çorak topraklarda. Ve hiç çalmadığım gitarımı parçaladım terk edilmiş sahnelerde. Bu hayatı yaşamadım. Ben...

...Hiç olmadım.

Not: Mayıs 2009'da yayınlanan yazının yeniden düzenlenmiş halidir.

■ twitter.com/whiskeyinthejar



Markaya güvenme dürtüsü

Oyun yapmak zordur; meşakkatlidir... Bugün üst seviye bir oyun yapmak isteyen geliştirici firmaların bazıları, sayıları yüzü geçen ekiplere sahip. Pek tabii indie oyun mantığı bu durumu günümüzde bir hayli ortadan kaldırmış gibi duruyor ama yine de halen "dev" olarak nitelendirdiğimiz isimler için çok fazla sayıda insan emek harciyor. Oyun eleştirmenleri olarak bizler de oyunlara ne kadar emek harcadığını o ya da bu şekilde biliyor, ne kadar büyük fedakârlıklar gerektirdiğini anlayabiliyoruz. Fakat bu bilgi ne yazık ki sonupta ortaya çıkan oyuna yaptığımız eleştirileri çok da fazla değiştirmiyor. Daha doğrusu değiştirmemeli! Aslında üzerinde durmak istediğim konunun kaynağı da birazcık buradan başlıyor. Oyun eleştirmeni olarak nacizane fikirlerimizi yazıyoruz. Kimileri bize katılıyor, kimileri tam tersi fikirde olabiliyor ama bize yerine yegâne amacı, kendi bakış açısından yazı yazıyor bile olsak, objektif olmaktır. Kulağa çok kolay gibi gelebilir ama inanın hem ülkemizde, hem de dünyada objektif oyun incelemesi bulmak bir hayli zor. Aslı-

da bir oran orantı yapmak gereklidir, Türkiye olarak dünyaya nazaran çok daha objektifiz, zira oyun sektörünün biraz dış halkasında kaldığımızdan mütevelli, kimse bize yaptırır uygulayamıyor. Anlayacağınız, konu bağımsız oyun incelemesi ise Türkiye ilk 10'a rahatlıkla girer diyebilirim. Fakat gel gelelim ülkemiz insanı bizim incelemelerimiz yerine, yabancı sitelerin incelemelerini ön planda tutarak bir sonuca varıyor. Yakın bir zamanda da bahsettiğim bu konu, şimdi de Bloodborne isimli oyunla karşımıza çıktı. Neymış efendim, on üzerinden onmuş! Yok artık! Çüs! Yok öyle bir şey! Gamespot ve IGN gibi isim yapmış sitelerin hemen hepsinden dev gibi notlar almayı başaran Bloodborne, geçen sayımızda Tuna'nın da belirttiği üzere aslında bu notların öünden bile geçemeyecek durumda. İşin kötü yanı, oyunun Dark Souls 2'nin kopyası olması; baya net. Evet, çok daha güzel arka plan tasarımları var ama oyun resmen farklı skin'lerle üretilmiş bir Dark Souls 2. Peki, kaçınız Dark Souls 2 piyasaya çıkmadan önce bu kadar ismini duydur? Eminim miktar yarı yarıyadır. Çünkü Bloodborne için yapımcı

firma her türlü reklamı o ya da bu şekilde yaptı. Tamam, reklam eşittir bütçe demek ama gerçekten on üzerinden en fazla 8 alabilecek bir oyun nasıl oldu da dev firmalar tarafından yere göğe siğdirilamadı? Bunun cevabı aslında çok basit ve siz sebebini çoktan anladınız. Demem o ki, oyunun ülkemizde ve Avrupa'nın birçok ismi daha az duyulmuş yayınında aldığı notlar belli ve demek ki bir şeyler çok ters gidiyor. İşin daha da kötüsü, yapılan üst seviye reklamın Metacritic gibi insanların verdiği oyalarla şekillenen ana arter kanallarda da önemli derecede etkisini göstermesi. Acaba kaç kişi bu oyunu oynadıktan sonra Dark Souls 2 oynayıp, "Aaa bu oyun zaten yapılmış?" diye tepki verecek. Acaba kaç kişi "Bu oyunun hiçbir mekanığı yeni değil ki?" şeklinde cümle kuracak... Özette, büyük sitelerin oyunlar hakkında verdiği notların "kesinlik" bildirmediğini unutmayın; tabii onları da okuyun, onlardan da fikir alın ama nihai karar için başta ülkenizdeki yorumlara, akabinde de diğer orta segmentteki yayılara bakmadan geçmeyin.

■ twitter.com/ErtugrulSungu





The Witcher 3: Wild Hunt

“Gerçek yolculuk geri dönüştür.”

1 Haziran'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

POPULAR SCIENCE MAYIS SAYISINDA

SİZİ ŞAŞIRTACAK İCATLAR

- ▶ Azalan kaynaklar ve artan nüfus, böcekleri diyetimize sokmaya başladı bile.
 - ▶ Eviniz aptalsa üzülmeyin, onu akıllı hale getirmek zor değil.
 - ▶ Bu adam keşif değil bilimi değiştirmeye peşinde.
 - ▶ Süper zeki insanların beyinleri bizden farklı mı?
 - ▶ Beynimizi geliştirmek için neler yapabiliriz?
 - ▶ Yapay zekayı tehlikesiz şekilde evrimleştirmenin yolları.
 - ▶ Tüketim toplumunun olası sonu: Distopya

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



**SADECE
3,90
TL**

MAYIS SAYISINI KACIRMAYIN!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

MAYIS SAYISINI KAÇIRMAYIN!

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

CHIP

Hangi Windows? 7, 8 ya da 10

20.

MAYIS 2015 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINLARI ISSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 26 • 7.90 TL

Tabletinizi ne kadar verimli kullanabiliyorsunuz?

20 TEK TABLET İLE farklı görev

Yüzlerce iOS & Android uygulama arasından en iyileri sizler için seçtik!

Popüler sosyal ağlarda veri güvenliğini artırın

Google, Facebook & WhatsApp'taki saklı gizlilik ayarları

2 TEST 4TB ve üstü diskler
En yeni depolama devleri

Yeni tarayıcılar ne kadar iyi?

En iyi ücretsiz yedekleme araçları

Her türlü önemli belgenizi bedavaya yedekleyin

40 €'YA MINİK SÜPER PC
Windows 10 çalıştırabilecek Raspberry Pie 2 hakkında tüm bilmek istedikleriniz...

PC'NİZİ HIZLI KAPATIN
Yavaş kapanan PC'lerden bıktıysanız işte size daha hızlı ve güvenli kapatmanın yolları

TAM 11 SAYFA İPUCU
Windows, Office, Donanım, Fotoğraf, Mobil, Sosyal Ağ İçin onlarca pratik çözüm

