

#218 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL

EVOLVE



CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK İNTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

CHIP

- MODLAR
- SUNUCULAR
- WORLDEDİT
ATÖLYESİ

**MINECRAFT'I
HACK'LEYİN**

MINECRAFT'IN TÜM SIRLARINI KEŞFEDİN

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



iOS
Android

YENİSİNİ ALMADAN ÖNCE BU SORUNLARI ÇÖZÜN
+ YETERSİZ HAFIZA + UZUN ŞARJ SÜRESİ + İNATÇI UYGULAMALAR

Eski telefonunuza bir şans tanıyın

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

PC toplayanlar: sizleri unutmadık

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



TEST En iyi güvenlik yazılımları testte

Bilgisayarınızı emanet etmek için en iyi seçenekler

Mükemmel ev ağı

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



2. EL SATIŞTA DİKKAT

Mobil cihazınızı satmadan önce kişisel bilgilerinizi güvenli silmenin yolları

REKLAMSIZ İNTERNET

Adım adım, istenmeyen reklamları ve uygulamaları bilgisayarınızdan temizleyin

TAM 15 SAYFA İPUCU >>

Windows, Office, Donanım, Fotoğraf, Mobil, Sosyal Ağ için onlarca pratik çözüm

EN İYİ GÜVENLİK YAZILIMLARI

MART sayısında kaçırmayın!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com





Sinema mi? Oyun mu?

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

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

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

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

Firat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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



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



Fırat

@whiskeyinthejar

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



Şefik

@GamerRocko

Gamescom'da da, alfa sürümünde de özel timde yer aldım ama tam sürüm çıkınca fark ettim ki en güzeli canavar olmakmış. Ha, ruhuma aykırı ama hayatta kalmam lazım!



Tuna

@apeiron

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



Ertekin

@ertekinbayindir

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



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

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



Ayça

@aycazaman

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

LEVEL

#218 - Mart 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Burcu Aycan burcu@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Ipek Atcan ipek@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

PCNET'İN MART SAYISI BAYİLERDE!



Sıkıntısız download

En iyi bedava ve reklamsız BitTorrent istemcilerini seçtik



Hangi tablet?

Yeni bir tablet alırken dikkat etmeniz gerekenler

Görev listeleri

İşlerinizi bilgisayar ve telefon üzerinde tutan en iyi servisler

PCnet

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

NASIL YAPILIR?

17 YENİ PROJE
ADIM ADIM 30 SAYFA

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

KENDİ DERGİNİ YAP

Kendi tasarımlarınızı yapabileceğiniz en iyi bedava masaüstü yayıncılık uygulamalarını inceledik.

DÜNYANIN EN İYİ TELEFONLARI

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

KAYIT DEFTERİNİ HACK'LEYİN

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



GERİ DÖNÜŞÜM

Eski telefon ve tabletinizi çöpe atmayın. onlarla yapabileceğiniz 9 harika şeyi sıraladık.



SINIRLARI ZORLAYIN

HEPŞİ İÇİN BİR BİLGİSAYAR YETER

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



OYUN

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Snake geri döndü. Savaş başlasın.

DB

2015/3/112448

(KTC: 9.75 TL)

9 77304 421000

ISSN 1301-14723

00

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

www.pcnet.com.tr



BU AY NE OYNADIK?



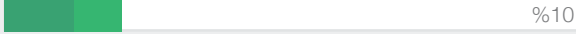
Ertekin Bayındır

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

Resident Evil HD Remaster



Rogue Legacy



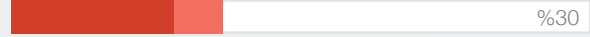
FIFA15



Ertuğrul Süngü

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

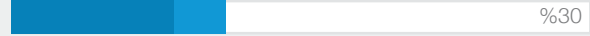
Heroes of Might & Magic III - HD Edition



Total War: Attila



World of Warcraft: Warlords of Draenor



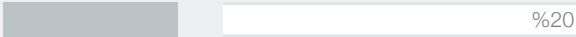
Şefik Akkoç

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

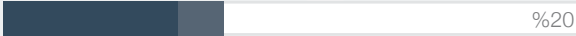
H1Z1



Dying Light



The Order: 1886



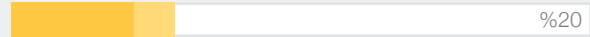
Tuna Şentuna

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

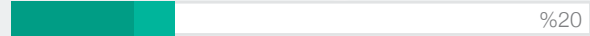
Heroes of the Storm



Dying Light



The Order: 1886



ANDROID TELEFON VE TABLET SAHİPLERİ İÇİN

En İyi Android Uygulamaları özel sayısı çıktı!

En iyi **PC** ÖZEL SAYI

Android

Sayı: 2015/02 Fiyat: 10 TL

uygulamaları

Virüs tehdidi yaşamadan güvenle uygulama kurun

300 HARİKA UYGULAMA VE İNCELEMESİ

Android telefonunuz ve tabletiniz yepyeni işlevler kazanacak

24 kategoride 300 uygulama

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





28

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

İLK BAKIŞ

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



52

DOSYA KONUSU

- 41 Grand Theft Auto V'in Bilinmeyenleri
- 48 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

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



60



41

92 Anarşist

- 95 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat

108 Elektronik Sporlar

- 110 Kare
- 114 LEVEL 219

DVD



DEMO

Euro Truck Simulator 2 Gold
Goetia
Spin-2



VIDEO

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



EKSTRA

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



POSTAKUTUSU

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

KAFAMDA DELİ SORULAR

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

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

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

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

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

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

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

4. Şefik Abi, YouTube kanalım var, adı Gizemli Adam. 115 video var, 100.000 falan izlenme var ama 900 abone var. Başkaları 100 videoda 10.000 abone yapıyor.

Niye böyle? Ne yapmam lazım?

Soyunmalısın. Şefik? (Bunun bir formülü yok ama en başta 100 videoda 10.000 abone yapanların içeriği nasıl, kalitesi nasıl, bir bak bakalım. - Şefik) İyi günler. Cevaplarsanız uçarım, yayımlarsanız uzaya çıkarım.

Görüşürüz Alperen. Uzaydan bize mesaj göndermeyi unutma... Alperen SAYGIN

BİRKAÇ SORUM OLACAK

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

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

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

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

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

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

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

Şefik beni de ekle! (GamerRocko - Şefik) 4. Bu soru da ikinize... En sevdiğiniz konsol ve o konsolun en sevdiğiniz oyunları nelerdir? (Ben de oyun alacağım da...)

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

5. Watch_Dogs'u bitirdim ve ben oyundan oldukça fazla zevk aldım. Oyunu bitirdikten sonra Watch_Dogs incelemenizi "tekrar" okudum ve oyuna hak ettiğinden az puan vermişsiniz gibi geldi. (Yanlış anlamayın lütfen!) Ben mi fazla sevmişim yoksa Watch_Dogs'u?

Sen fazla sevmişsin sanırım. Fakat bu tip bir açık dünya oyununu ilk defa oynuyorsan çok sevmen de doğal. Bizim eleştirmiz oyunun orijinal olmadığı yönündeydi.

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

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



FIGÜRATİF

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

Uğur Çınar, Alp Aydınç, Berke Köksal

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



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

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

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

Rica eder, yine bekleriz. Görüşmek üzere Oğuz!

Oğuz YILDIRIM

JR. DİNOZOR

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

27 yaş gayet küçük bir yaş bize göre.

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

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



sayesinde kaldığı yeri izleyerek geçiyorlar. Nerede bu işin adaleti?

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

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

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

3. Eski zamanlarda çıkan oyunlar sizce o zaman verdiğimiz paraları sonuna kadar hak etmiyor muydu? Hem yaratıcı oyunlar piyasaya çıkıyordu, hem de oynanış süresi olarak bayağı tatminkâr bir süreleri vardı. Siz bu konu hakkında neler düşünüyorsunuz?

Ben bu konuyu geçtiğimiz aylarda dergide yayımladığımız bir dosya konu-

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

Sorularım şimdilik bu kadar. Ayrıca buradan 2001 yılında (O zamanlar yedinci ya da sekizinci sınıftaydım.) Tomb Raider Chronicles tam çözümünü verdiğiniz sayınızı bir tost, bir ayran karşılığında bana veren arkadaşşıma selamlarımı iletiyorum. Yayımlarsanız çok mutlu olurum. İzmir'den selamlar...

Görüşürüz Yiğit, İzmir'e bizden de selam. O saat kulesini ben de bir gün göreceğim!

Yiğit GÖÇMENLER

ANTALYALI MANDALİNA SEVER

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

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

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

Eski oyunlar güzeldi ama şimdiki The Elder Scrolls V: Skyrim, Dragon Age: Inquisition gibi oyunlar o zaman karşımıza çıksaydı afallamaz mıydık?

anayasayla beraber LEVEL da bir devlet işigali olarak kurulmuş oldu.

Atıyorum, dur! LEVEL gerçekten Çek kökenli bir dergi ve birkaç ülkede daha boy gösteriyor. (Boy vermek gibi düşün.)

2. Ben yeni bir almak istiyorum, bana hangi oyunları önerebilirsiniz?

(Steam dâhil.)

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

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

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

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

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

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

Daha fazla bilgi lazım bunun için... Bilgisayarının tüm güncellemelerini yaptığını düşünüyorum. Belki bir format iyi gider? (Steam'in dosya doğrulama özelliğini denedin mi? - Şefik)

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

Bizi takip etmeye devam o zaman Muhammet. Görüşürüz!

Muhammet Ali ÇİFTÇİ

İLK MEKTUBUM!

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

tanıyorum sayılır. Sonunda ailemi ikna ederek abone olmayı başardım derginizle! Büyüklere oyun sektörünü açıklamak ne kadar zor bu arada, değil mi? (Genel konuştum, sizlerde sorun yok.) Büyüklere oyun sektörünü yalnızca "Oraya sık, buraya sık, onun bunun kafasını uçur" gibi görüyor. Oyun sektörü demişken ben Age of Empires ve Half-Life ile büyüyen nesildenim. Age of Empires'ta tarlaları simetrik bir biçimde dizmek için ne çabalar harcadım küçüklükte. Half-Life ise bitmek bilmeyen bir maceraydı benim için. Botlarla kapış, senaryoyla ilgilen vesaire. Tabii ki bunlar dışında birçok oyun oynadım, şimdiki tabirle "veletlikte". Şimdinin "velet" denilen çocukları gibi internet kafelerde deli gibi Wolfteam oynamazdık. Oyun sektörünü yetişkin

insanlara yalnızca "kafa uçur-

mak" olarak tasvir eden bir nesil geliyor. Haberlerde bile çok açık örnekleriyle karşılaşıyorum. Sizlerde görmüşsünüzdür, geçenlerde Minecraft'ın çok şiddet taşıdığıyla ilgili ciddi haberleri... Ah! Saçmalık... Sizce?

Ben de Age of Empires'la, Half-Life'la

büyüdüm? Aynı yaşta

miyiz yoksa? Ben kimseye "büyükler" demediğim için sen daha küçük olmalısın, evet.

(Dedektifim.) Olay oyun olunca

aslında isteyen istediğini oynamalı bana sorarsan. Şimdi ben saatlerimi Dragon Age'e verince boyum uzamadı ama bir kişi sürekli adventure oyunları oynar, diğer taraf da sadece online FPS oynar ise adventure tarafının İngilizcesi gelişir tabii ki. Ama kaç kişi "faydalı oyun türleri"ne bu kadar ilgi gösteriyor ki? Minecraft olayı düpedüz saçmalık. Hiç açtırtma o konuyu... (Ülkenin kendi fazlasıyla şiddet içeriyor zaten, oyunlara nasıl dil uzatıyorlar ki? - Şefik)

1. Derginiz çok hoş. Şubat sayısını okurken gördüm ki -son dakika kısmında- The Elder Scrolls Online free-to-play olmak üzereymiş?! Ben The Elder Scrolls serisinin yanı sıra tam bir Skyrim manyağıyım. Oynamaktan sıkılmayacağım nadir oyunlardan. Bu zevki online olarak alabilirim umarım. Oyun bana ne kadar güzel gözükse de -eleştirilere aldırmadan- bu kadar parayı vermem. Siz olsanız verir misiniz? Oyun gerçekten free-to-play kervanına mı katılıyor?

Evet, öyle bir haber çıktı ama The Elder Scrolls Online'ı beğenmeyen de çok, sakın para verme. Free-to-play

olsun, sonra denersin.

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

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

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

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

Altunay YEŞİLYURT

QUESTIONS 2

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

Buyur Ömer, hoş geldin tekrardan...

1. 1764'ün kareköküne 882 diyen vatandaş kim? Cevap 42. Cevabı veren kişinin eğitim durumu nedir? (Kesin lise terktir.)

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

2. Done nedir?

Done, "dan" diye okunan İngilizce kelimeyizdir. Ayrıca bilgi anlamına da gelir Türkçemizde ki bunun İngilizce anlamıyla hiçbir ilgisi yoktu. Aydınlatıldım mı?

3. Soruya soruyla karşılık vermek kabalıktır, bilmiyor musunuz?

Aaa bilmiyorduk. Sorry.

4. The Forest adasına düşseniz yanınıza ne alırdınız? Ben özel uçakla pistini ve pilot alırdım.

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

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

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

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

Sevgisizliklerimle.

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

Ömer Fruk YERLİKAYA (Geçen ay fruk yazmamışsınız.)

11. GAMER

Selamlar oyunların kralları! Nasılsınız bugünler-

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

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

1. Ben dört yıldır Joygame'den online oyunlar oynayıp duruyorum. Özellikle Wolfteam'e kafayı takmıştım. En iyi ücretsiz online oyunlar bölümüne bir Joygame oyununun girememesine biraz üzüldüm. Neden koymadınız?

Biz Wolfteam'i pek sevmiyoruz, ondan oldu sanırım.

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

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

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

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

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

Çok doğru, beş puan. (100 üstünden.)

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

Biz Payday yerine geçen gün Battlefield: Hardline oynadık Şefik'le, ağızımıza ağızımıza vurdular. O da Payday'e benziyor, bir bak istersen.

7. Beşinci sorudan yedinci soruya atladığımı fark ettiniz mi?

Bu espri daha önce yapılmıştı ama Mehmet ya, şimdi gülen olmamıştır, kaldın ortada. Ayrıca fark etmiştik.

Çok akıllıyız biz! (İlk yapıldığında da gülmemiştik ben. - Şefik)

Sorularım bu kadardı, cevaplar-sanız ve yayımlarsanız çok seviniyorum.

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

ler oluyor mu? Bana olmuyor.
Mehmet TATLI

ŞİDDETLİ SORULAR

Merhaba 2 Tunalı ve Fişek Abi. Neyse, uzatmadan sorulara geçelim efem. **İki Tunalı hiç denmemişti, güzel oldu. Lisede bolca 2 Tuna 1 Şen denildi, Tuna parantezinde "1+Şen" falan denilmişti ama bu kadarı da fazla Berke! (Sahte gerginlik yaratıyorum.)**

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

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

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

3. H1Z1'e önce pay-to-win olduğundan pek ısınmadım fakat dergideki ilk bakıştan sonra pay-to-win olmadığını anladım. Sizce DayZ'den daha mı iyidir?

"Survival" türüne de inşallah bir gün adım atacağım ama hazırlardan Fişek Abi'n giriş yaptı bile... (Pay-to-win olmadığını birilerine anlatabildiysem ne mutlu bana! H1Z1, 14 aylık DayZ'den çok daha stabil ve akıcı bir oyun, geleceği de daha parlak. - Şefik)

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

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

O neymiş? Ben niye bilmiyorum? Aaa! (Oha, ben bile bilmiyorum. - Şefik)

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

İmha ederse beraberinde dergi de gider, bu ay piyasaya çıkamamış oluruz. Hoş mu Berke?
Berke AZAKLIOĞLU

PARLEZ VOUS FRANÇAIS?

Merhabalar LEVEL ekibi. Nasılsınız, iyisiniz inşallah... Sormak istediğim birkaç soru var. Sizi 204'üncü sayıdan beri takip

ediyorum ama öncesinde de arkadaşlardan alıp derste okuyordum. Ayrıca ikinizi de YouTube'dan takip ediyorum.

Selamlar Emre. Bizi nasıl YouTube'dan takip ediyorsunuz? Benim kanalım yok ki? Üyeliğimi takip ediyorsanız bilemem. Çok soru sordum, oysaki sen sormak istiyordun.

Buyur bakalım...

1. Abi Fransa'dan alınan oyunlar Türkiye'den alınan PS4'te çalışır mı? **Oui, oui ils fonctionnent. Fransızca cevap verdim, anlarsın umarım. (İpucu: Evet, çalışır.)**

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

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

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

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

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

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

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



TAKVİM MART

6 Mart

Bladestorm: Nightmare (PS3 PS4 XONE)
Screamride (X360 XONE)
Zombie Army Trilogy (PC PS4 XONE)



10 Mart

Assassin's Creed: Rogue (PC)
DmC: Definitive Edition (PS4 XONE)
Resident Evil: Revelations 2 E03 (PC PS3 PS4 X360 XONE)



19 Mart

Battlefield Hardline (PC PS3 PS4 X360 XONE)
Worlds of Magic (PC)



20 Mart

Final Fantasy Type-0 HD (PS4 XONE)
Mario Party 10 (WiiU)
Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars (WiiU PSV)
Project CARS (PC PS4 XONE)
RIDE (PC PS3 PS4 X360 XONE)
The Awakened Fate Ultimatum (PS3)



24 Aralık

Grand Theft Auto V (PC)

Diğer

3 Mart

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

4 Mart

White Night (PC PS4 XONE)

9 Mart

Shelter 2 (PC)

11 Mart

Ori and the Blind Forest (PC XONE)

17 Mart

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

25 Mart

Bloodborne (PS4)

27 Mart

Borderlands: The Handsome Collection
(PS4 XONE)
LEGO Ninjago: Shadow of Ronin (PSV 3DS)
Toukiden: Kiwami (PS4)
Toukiden Kyoku (PSV)

30 Mart

Dead or Alive 5: Last Round (PC)

STRES SİZİ ÖLDÜRÜYOR

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

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



SADECE
3,90
TL



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

MART SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Izle

Platform: PC, PS3, PS4, X360, XONE, Mac

Çıkış Tarihi: 2016

Renkârenk ve tarz sahibi grafiklere sahip, aksiyon ve RPG türlerini bir araya getiren bu oyunda bir yandan hayatta kalmaya çalışacağız, diğer yandan özel güçlerimizi kullanıp içinde bulunduğumuz dünyayı şekillendireceğiz.



RIDE

Platform: PC, PS3, PS4, X360, XONE

Çıkış Tarihi: 26 Mart 2015

MotoGP serisiyle isim yapan ve yarış oyunları kategorisinde motosiklet yarışlarını ayakta tutan tek firma olan Milestone, bu kez farklı bir isimle karşımıza çıkıyor. İçerikteyse dört sınıftan 100'ün üzerinden motosiklet yer alıyor.



RIOT

Platform: PC, PS4, XONE, iOS, Android

Çıkış Tarihi: 2015 Yaz

Yılları eskitemediği sivil halk - polis çatışmasını konu alan RIOT, uzun süredir beklenen bağımsız yapımlardan biri. İki taraftan birini seçip mücadele edeceğimiz oyundaki görevler İtalya, Yunanistan, İspanya ve Mısır olaylarını konu alınacak.



CALL THE HELICOPTER SUPPORT
TO IDENTIFY LEADERS OR ANY
AGITATOR IN THE CROWD



The Sims 4: Get to Work

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: Nisan 2015

Çıkış yaptığı haliyle bazı konularda hayal kırıklığı yaratan ve oyuncuların gönüllerini ücretsiz içeriklerle almaya çalışan yapımcılar, bu ilk ve paralı genişleme paketi Get to Work ile bizi Sim'lerimizin işyerlerine götürecektir.



Ölümsüzlük peşinde...

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

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

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

Sadece gönlü temiz olanlara açık

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

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

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





Oyuna İlham Veren 8 Film

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

Rambo: First Blood Bölüm 2

Gizlenme, gerilla taktikleri ve savaşma stili bu filmden geliyor.

Terminator 2: Judgement Day

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

The Edge

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

Hanna

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

The Grey

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

The Descent

Lara'nın küçük baltasını nasıl kullandığı ve mağaralardaki mücadelesi, bu filmdekine benzemektedir.

AVP: Aliens vs. Predator

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

The Day After Tomorrow

Havanın aşırı soğuması ve insanların bu soğukta hayatta kalmaya çalışması da oyunda kullanılan atmosfer detaylarının birisi.

Vahşete çağrı

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

Antika

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





Zor mu? Evet...

Bloodborne'a yakından bakış

Bildiğiniz üzere dünyada "Dark Souls" ve "Demon's Souls" adında iki başlıkta toplanan, zorluğuyla ünlü iki yapım var. Bu oyunların fanatikleri de bir hayli büyük. Ve yine bildiğiniz veya bilmediğiniz üzere bu ayın 25'inde, PS4'e özel olan Bloodborne nihayet piyasaya çıkıyor. "Nihayet diyorum zira oyun ertelenmişti. Bloodborne, Dark Souls kadar kazık olacak mı, henüz bilmiyoruz ama gözlemlerimiz sonucunda oyunun belirli bir zorluğa sahip olduğunu anlamış bulunuyoruz. Gelin, bu oyunda ne oluyor bir bakalım... "Hunter" adı verilen avcılardan birinin kontrolündeyiz. İnsanların terk ettiği, herkesin birer zebaniye dönüştüğü bir ortamda yaratık peşinde koşuyor ve anlıyoruz ki tek Hunter biz değilmişiz meğer. Bu Hunter durumu, seçilen kişilerin birer savaşçı olması anlamına geliyor. Hoş... Oyunun hemen başında ölüyoruz. Evet, hayata döndüğümüz gibi bir yaratıkla karşılaşılıyor ve silahımız olmadığı için onun tarafından kurban ediliyoruz. Ne var ki

bu oyunun sonu değil, "Hunter's Dream" adındaki bölgeyle tanışmak için bir fırsat. Bir çeşit korunaklı bölge olarak adlandırabileceğiniz Hunter's Dream, karakterimizin gelişimiyle ilgili öğeleri içinde barındıran, ufak bir alan. Buraya ulaşmak için ya ölüyor ya da oyun alanında bulunan Mesenger'ların ışınlanma noktasına gidiyoruz. Hunter's Dream bölgesinden, açtığımız diğer bölgelere de direkt ışınlanabildiğimizi görüyoruz ayrıca. Kahramanımız bir elinde kesici bir alet, diğerinde de menzilli bir silah taşıyor, oyun boyunca da daha çok kesici olanla savaşıyor. Gördüğümüz kadarıyla oyunda bolca silah bulunacak ama silahların geliştirilebildiğimiz için bir tanesinde de karar kılabiliriz. Silahların kullanım sonucunda tamir edilmesi gerektiğini de öğrenmiş bulunuyoruz. Peki, oyunun zorluğu nerede? Karşımıza çıkan düşmanlar, sıradan düşmanlarsa bunları birkaç vuruşta öldürebiliyoruz; hatta karakterimiz uzunca bir süre, bu

Kalkan

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

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

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





Finish Him!

Mortal Kombat X'e hazır mısınız?

Sadece bir ay sonra Mortal Kombat efsanesinin 10. oyunu piyasaya çıkıyor. Bir önceki oyunla serinin sevenlerini tekrar mutlu eden NetherRealm Studios, MKX'te de başarılı olacağına benziyor. Ön hazırlık olarak sizi oyunda nelerin karşılayacağını şöyle bir toparlayalım. Öncelikle karakterler... Cassie Cage, D'Vorah, Ferra/Torr ve Kotal Kahn, daha önce hiç görmediğimiz, bu oyuna özel olan dövüşçüler. Önceki oyun-

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

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

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

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

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

Koleksiyoncu

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

Warhammer'ı fareler bastı!

Vermintide sizi fare avına davet ediyor

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

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

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

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

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

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

Küçük, siyah baloncuklar...

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

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

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

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

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

PC, PS3, PS4, Xbox One, Wii U, PS Vita, Mac ve Linux için hazırlanmakta olan oyun en keyifli PS Vita'da olacaktır diye düşünüyorum zira bu tip oyunları ekran karşısında oynamak yerine, aklınıza estiği yerde, bir bölüm geçmesinin oynamak çok daha keyifli oluyor. Badland: Game of the Year Edition ilkbahar aylarında piyasada... ■





Kickstarter'da bir JRPG

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

Geçtiğimiz ay Kickstarter'da yeni bir oyun başı toplamak üzere yerini aldı ve kısa sürede fonlandı. Bu oyunun adı da Edge of Eternity şeklinde cereyan etti. Oyun konsept aşamasını çoktan geçtiğinden ve hatta oynanabilir bir halde olduğundan ötürü de hızla istediği parayı topladı sanıyoruz ki.

İyi bir harmoni içinde yaşayan üç ırkın kökünü kazımak üzere uzaydan gelen yaratıklara karşı verilen savaşın konu edildiği Edge of Eternity, bu medeniyetlerin bir hastalığa kapılmasını ve canlıların %50 oranında mekanikleşmesini anlatıyor. Yani oyunda devasa bir Kraken gördüğünüzde bunun üzerindeki alüminyumu, paslanmaz çeliği de sorgulamayacağız. Sıkı birer Final Fantasy fanatığı olduklarını belli eden oyunun yapımcıları, Edge of Eternity'yi tam bir JRPG olarak tasarlıyorlar. Oyunda dilersek sıra tabanlı savaş sistemini kullana-

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

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

Tamamıyla özgür olacağımız oyunda hikâye de çizgisel olarak ilerlemeyecek. Aldığımız görevleri yapma şeklimize, aralarda verdiğimiz kararlara göre hikâyede değişimler olacağı belirtiliyor.

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



Japon-anime-oyun, heyecanlandınız mı?

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

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

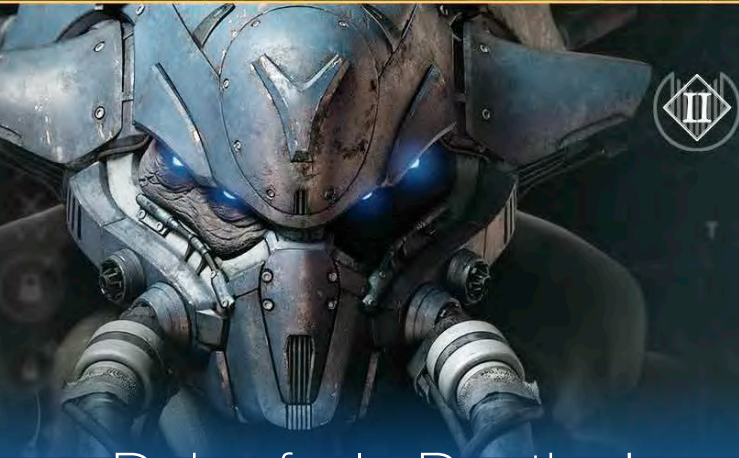
önemli bir yere sahip olan siyah ve büyükçe bir kedi eşlik ediyor. Ayrıca iki tane daha liseli gencin kadrajda olduğunu görüyoruz. Oyunda büyük ihtimalle çok fazla kontrol edilebilir karakter olmayacak zira Persona 4'te karakterlerden çok, farklı Persona'larla işimizi hallediyorduk. Bu üç gencin ortak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

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

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

Rastgele oluşturulan zindanlara ek olarak hikâyeye bağlı, tasarımı daha özenli olan mekânlara da göreceğimiz oyun grafiksel olarak gerçek bir anime tadında.

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



THE HOUSE OF WOLVES

A NEW FALLEN WARLORD RISES

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

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

○ Purchase ✕ Cancel

Daha fazla Destiny!

Eklenti paketi bekleyenlere, House of Wolves

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

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

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

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

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

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

Talihsiz bir kaza...

Perili evde hayatta kalma mücadelesi, White Night'ta

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

Daha önce elbette ki sayısız "survival horror" türünde oyun gördük ama White Night'ı onlardan ayıran çok büyük bir özelliği var: Görsellik. Oyun tamamıyla siyah - beyaz bir görüntüde hazırlanıyor ve gördüğümüz kadarıyla oyuna renk katan tek öğe de ateş. Turuncu renkteki alevler hem etrafı aydınlatıyor, hem de oyunda işimize yarıyor.

Çoğu yerin karanlık olduğu oyunda, alevler dışında bize yardımcı olan yegâne eşyamız da el fenerimiz olacak. El feneriyle gezdiğimiz her yeri aydınlatmaya çalışacağız ama bundan daha kötüsü, o aydınlattığımız yerlerde bizi bekleyen hayaletlerin varlığı...

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





SON DAKİKA!

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

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

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

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

Bir söylentiye göre PS4 ve Xbox One için yeni bir Rock Band oyunu hazırlık aşamasında. Bu olasılıkta var olan enstrümanlarımızı da kullanabileceğimiz söyleniyor.

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

Darksiders 2'yi çıktığı zaman oynamadıysanız ve bir PS4 sahibiyse, bu yılın herhangi bir zamanı piyasaya çıkacak olan Darksiders 2: Definitive Edition'ı beklemeye başlayabilirsiniz.

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

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

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

FFV'e çok enteresan bir eklenti yapılıyor: Kedi ve köpek kontrolü. Çeşitli bölgelerde bir kedinin ve köpeğin kontrolünü ele alabileceğimiz gösterildi ama bunlarla sınırlı ki sadece gizli yerleri bulacak, savaşlara katılmayacağız.



Nerede o görkemli günler...

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

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

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

Eskiler, yeniden aramızda

Q*Bert'i özleyenler buraya!

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

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



CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK İNTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

CHIP

- MODLAR
- SUNUCULAR
- WORLDEDİT
- ATÖLYESİ

**MINECRAFT'I
HACK'LEYİN**

MINECRAFT'IN TÜM SIRLARINI KEŞFEDİN

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



iOS
Android

YENİSİNİ ALMADAN ÖNCE BU SORUNLARI ÇÖZÜN
+ YETERSİZ HAFIZA + UZUN ŞARJ SÜRESİ + İNATÇI UYGULAMALAR

Eski telefonunuza bir şans tanıyın

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

PC toplayanlar: sizleri unutmadık

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



TEST En iyi güvenlik yazılımları testte

Bilgisayarınızı emanet etmek için en iyi seçenekler

Mükemmel ev ağı

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



2. EL SATIŞTA DİKKAT

Mobil cihazınızı satmadan önce kişisel bilgilerinizi güvenli silmenin yolları

REKLAMSIZ İNTERNET

Adım adım, istenmeyen reklamları ve uygulamaları bilgisayarınızdan temizleyin

TAM 15 SAYFA İPUCU >>

Windows, Office, Donanım, Fotoğraf, Mobil, Sosyal Ağ için onlarca pratik çözüm

EN İYİ GÜVENLİK YAZILIMLARI

MART sayısında kaçırmayın!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com





İLK BAKIŞ

Just Cause 3

Gökyüzünde özgürce süzölmeye hazırız!

Sayfa 28



Medieval Engineers

Uzaydaki işimizi bitirdik de sıra ortaçağa mı geldi?

Sayfa 30



Rise of Incarnates

Bandai Namco'dan ücretsiz bir 2v2 savaş denemesi

Sayfa 31



Darkest Dungeon

En karanlık zindanlarda eğlenceli bir mücadele

Sayfa 32



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

Just Cause 3

Beni yerde arama...

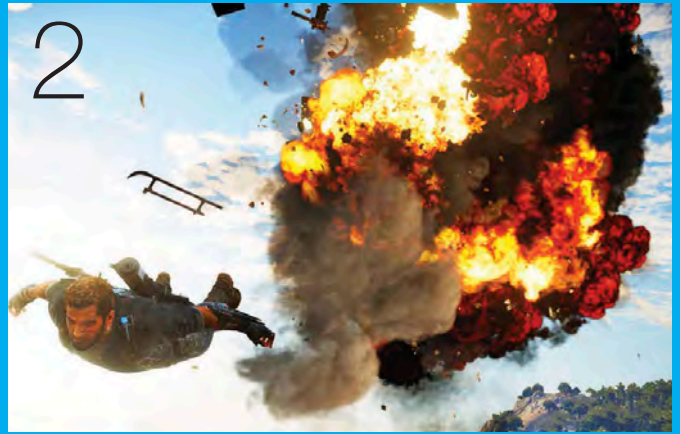
Far Cry 4'lerimizi bitirdik mi? O zaman yeni bir "Far Cry"ımsı oyun beklemeye başlayabiliriz. Gerçi Just Cause hiçbir zaman Far Cry olmak için çabalamadı bana sorarsanız lakin şu an baktığımda iki oyun arasında büyük benzerlikler görüyorum. Just Cause'da elbette ki bir Grand Theft Auto esintisi de var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

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

■ **Tuna Şentuna**



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



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



3
Paraşüt önceki oyunun güzelliğiydi, burada paraşüte ek olarak wingsuit'imiz de var. Ve evet, o da aynen paraşüt gibi istediğimiz zaman açılıp kapanıyor. Wingsuit paraşüte göre çok daha hızlı hareket etmemizi sağlıyor ve dilediğimiz zaman ikisi arasında geçiş yapabiliyoruz.



4
Yine birçok kontrol noktasını ele geçirmeye çalışacağımız oyunda bunu nasıl yapacağımıza kendimiz karar verebileceğiz. Havadan mı saldıracağız, bir tank kaçırıp girişten mi dalacağız, bunun seçimi bizde olacak.



5
Oyunla ilgili bir adet rahatsız edici nokta var ki o da konunun bir önceki oyuna fazlasıyla benzemesi. Önceki oyunda psikopat bir diktatörü durdurmaya çalışıyorduk, burada da pek farklı bir şey yapmayacağına benziyoruz...



6
Birçok aracı kullanmamıza da izin verilecek oyunda. Tank dedik, bunu savaş uçağı izleyecek ve bir uçağı kaçırmak için de yine pek işe yarar kancalarımızı kullanabileceğiz. Bir uçakla bir üssü dağıtmak eğlenceli olacağına benziyor.



7
Bir arabanın üstüne çıkmanın anlamı nedir, onu şu an kestiremiyoruz ama oyundaki araç kontrollerinde eski Burnout çalışanları görev aldığı için paraşütü, wingsuit'i bırakıp araba kullanmak da isteyebileceğiz. Bu havadaki hiç de fena değilmiş örneğin...



8
Bir şeyleri birbirine bağlama mekanizmasının da geliştirildiği ve artık birkaç nesneyi birbirine takarak enteresan, sapan sistemli silahlar ortaya çıkarabileceğimiz oyunu şimdiden sabırsızlıkla beklemeye başlayabilirsiniz.

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

Medieval Engineers

Orta Çağ'a hoş geldiniz!

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

Orta Çağ büyü

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

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

Medieval Engineers'in sunduğu en büyük

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

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

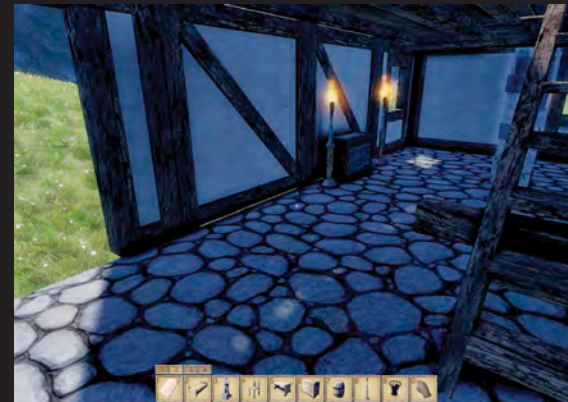
■ Ertuğrul Süngü

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

noktada her şeyin ortasındadır. Günümüzde halen birçok örneği olan Orta Çağ mimarisi, Medieval Engineers ile gerçek oluyor! Yok yahu, mimari devrim falan yaşamıyoruz. Daha ziyade bu oyunda Orta Çağ temali evler inşa ediyor ve yıkıyoruz. Aslında "ev" demek çok yanlış oldu çünkü inşa edebilecek bina sayısı çok fazla. Tek gerekli olan şey biraz hayal gücü, biraz da mantık! Medieval Engineers temelde "sandbox" bir oyun, yani yapılacak işlerde serbestiz ama o aynı zamanda "vortex based" denilen ve nadir

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

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





TEST
ETTİK!

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



Rise of Incarnates

Bandai Namco'dan kötü bir hamle

Gün geçmiyor ki yeni bir dövüş oyunu ekran-larımıza düşsün... Hayır, böyle bir durum yok, hatta dövüş oyunları -uzmanlaşmak zaman istediği için- artık en az tercih edilen oyun türleri arasında. Tekken ve Soulcalibur gibi isimlerle adını duyuran Bandai Namco'dan gelen yeni bir oyunu da otomatik olarak bu sınıfa koyduk ama gördüğümüz şey başka bir şeyi işaret ediyordu: Sıkıntı. Bir dövüş oyunu gibi duran, tamamiyle üç boyutlu bir arenada birbirini öldürmeye çalışan, enteresan güçlere sahip insanları konu eden Rise of Incarnates, bir çeşit online aksiyon oyunu aslında. Karakterinizi seçiyor, bir başka kişiyle takım oluyor ve yine iki kişilik bir takıma karşı savaşıyorsunuz, olay bundan ibaret. Oyun dinamikleri iyi olsa bu çeşitte bir kurguya kimse itiraz etmez ama oyundaki yavanlık, ta Dreamcast zamanında gördüğümüz oyunları anımsatıyor. Yani Bandai Namco, kendini geçmişten alamamış maalesef. Şu an için toplamda dokuz karakterden birini kullanabiliyoruz. Mephistopheles, Tekken'deki Paul'ü andıran ve oyundaki en dengeli karakterlerden biri. Ona daha ağır hareket eden ama oynaması kolay Ares eşlik ediyor. Aynı şekilde Lilith ile oynamak da kolay fakat kendisi biraz güçsüz. Geriye kalan karakterler arasında kocaman bir tırpan taşıyan, deli doktor Grim Reaper, bir mech'in içinde savaşan Odin, Mısır temalı büyüler kullanan Ra ve mistik bir kurda dönüşebilen Fenrir gibi karakterler eşlik ediyor.

Karakter tasarımları ve karakterlerin özel güçleri hiç de fena tasarlanmamış aslına bakarsanız. Burada bir Bandai Namco özeni olduğunu görmek

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

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

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

■ Tuna Şentuna

Çizgi Roman

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

TEST
ETTİK!

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

Darkest Dungeon

Zindanlar ve karanlık

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

Akıl sağlığına dikkat et!

Darkest Dungeon, dungeon crawler temasında bir yapım. RPG ile ilgili hemen her türlü unsur bünyesinde taşınmasıysa cabası. Karalık bir şehir içinde yaşamlarını sürdüren bir dizi ödül

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

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

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

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



PCNET'İN MART SAYISI BAYİLERDE!



Sıkıntısız download

En iyi bedava ve reklamsız BitTorrent istemcilerini seçtik



Hangi tablet?

Yeni bir tablet alırken dikkat etmeniz gerekenler

Görev listeleri

İşlerinizi bilgisayar ve telefon üzerinde tutan en iyi servisler

PCnet

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

NASIL YAPILIR?

17 YENİ PROJE
ADIM ADIM 30 SAYFA

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

KENDİ DERGİNİ YAP

Kendi tasarımlarınızı yapabileceğiniz en iyi bedava masaüstü yayıncılık uygulamalarını inceledik.

DÜNYANIN EN İYİ TELEFONLARI

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

KAYIT DEFTERİNİ HACK'LEYİN

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



GERİ DÖNÜŞÜM

Eski telefon ve tabletinizi çöpe atmayın. onlarla yapabileceğiniz 9 harika şeyi sıraladık.



SINIRLARI ZORLAYIN

HEPŞİ İÇİN BİR BİLGİSAYAR YETER

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



OYUN

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Snake geri döndü. Savaş başlasın.

DB

2015/3/112448

(KTC: 9.75 TL)

9 77301 9421000

ISSN: 1301-14723

00

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

www.pcnet.com.tr



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**



Bilimkurguda yaptığımız büyük hatalar

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

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

Bir de bilimkurgunun hiç ilgi görmediği top-

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

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

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

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

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

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

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

Bilimkurgu konusunda aradığımız cevap basit değil, zor bir cevap.

Yani gelişmiş toplumlar aslında bilimkurguya değer verdikleri için gelişiyorlar. 100 sene önce Ay’a yolculuğu hayal edip yazan, 100 sene önce denizin altında denizaltılarla hareket edileceğini hayal edip olağanüstü bilimkurgu romanları yaratan Batı toplumu, o dönemlerinde sokaklarında insanların aklıktan öldüğü, evsizlerin soğuk kış günlerinde donduğu, savaşlarla birbirlerini

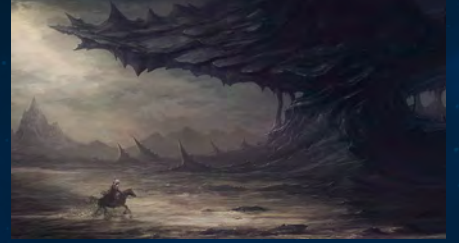




kana bulduğu bir süreçten geçiyor olmalarına rağmen bilimkurguya hala hayranlıkla yaklaşmışlar. Bizse değil bilimkurguya değer vermeyi, birazcık zamanın ötesini düşünüp uçmayı aklına takmış bilim insanlarını ezip yok etmişiz. Şimdi tabii ki uzaya biz değil, onlar çıkacak. Tabii ki internetten trilyonlarca dolar kazananlar onlar olacak çünkü bilimkurguya değer vererek kendilerine yeni kapılar, yeni ufuklar açtılar ve o ufka doğru yürüyerek hepimizi arkada bıraktılar. “Bugünden sonra halkımıza bilimkurguyu sevdirmek için neler yapabiliriz?” sorusunu düşünüyorum ve uzun zamandır buna cevap arıyorum. Bizim insanımız duygularıyla yaşayan insanlar. Yani duygusal bir cümle okuduklarında oldukları yerde eriyip ağlayan bir ülke dolusu insana, bilimkurguyu mekanik ve teknik ifadelerle ulaştırmak büyük hata olacaktır ki geçmişte yapılan hataların da bu detaydan kaynaklandığını düşünüyorum. Yani bilimkurgu yazarlarımızın öykünün duygusal, insani kısmını atlayarak teknik detaylara odaklanması, toplumun bilimkurgudan keyif almamasının asıl nedeni olabilir. Şimdi şöyle düşünün: Diyelim ki hepiniz gece - gündüz televizyonlardaki Türk dizilerini izleyip hastanede karışan kızının öz annesi gelip onu alınca savcılığa gidip, basitçe “kızımı alıkoyuyorlar” diye şikâyette bulunup sorunu çözeceği yerde sabahtan akşama höykürüp kafasını duvarlara vurarak “drama queen”i oynayan bir kadını seyredip televizyon karşı-

sında ağlayan arkadaşlarınsınız. Misal diyorum. Yani böyle insanlar olsanız... Şimdi size kalkıp yeni geliştirilen ve yıldızlararası yolculuk yapacak uzay gemisinin iyon motorlarının çapından ve saniyede yol alacağı mesafeden, bu motorların tüketeceği yakıtın formundan ve kimyasal bileşiminden uzun uzun bahsedersen ne yaparsınız? Küfür edersiniz. İşte bu nedenledir ki Türkiye’de bilimkurgu yazarlarının okuru yeterince iyi analiz edemeyip öykünün duygusal kısmını atlayarak büyük heyecanlı teknik detaylara odaklanma hatasını yaptığını düşünüyorum. Sonuç da haliyle hüsrana oluyordur. Oysa yıldızlararası ilk defa yolculuk yapacak o gemide görevli kadının

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



ANDROID TELEFON VE TABLET SAHİPLERİ İÇİN

En İyi Android Uygulamaları özel sayısı çıktı!

En iyi **PC** ÖZEL SAYI

Android

Sayı: 2015/02 Fiyat: 10 TL

uygulamaları

Virüs tehdidi yaşamadan güvenle uygulama kurun

300 HARİKA UYGULAMA VE İNCELEMESİ

Android telefonunuz ve tabletiniz yepyeni işlevler kazanacak

24 kategoride 300 uygulama

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



MOBİL

Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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



Midnight Star

Mobil FPS oyunlarına iddialı bir örnek

Sayfa 39



Pro Pinball

Telefonu sallamak
işe yarar mı?

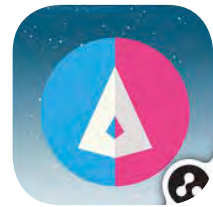
Sayfa 39



Puppet Punch

Tavan arasında
yumruk yumruğa

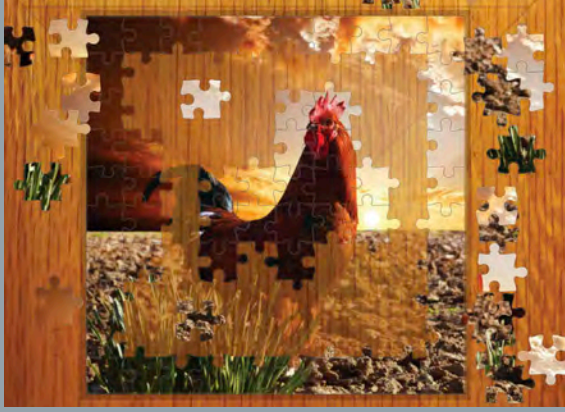
Sayfa 40



The Hardest Flight

Doğru renkte kalkan
hayat kurtarır

Sayfa 40



Yapboz sever misiniz?

400'den fazla yapboz

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



Büyük güncelleme

RTM'ye Top Gear içeriği

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



Son karar premium

Striker Arena'da değişiklik

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

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



Artık ücretsiz

Frozen Synapse bedava!

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

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



Tür FPS Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Midnight Star ★

Mobil FPS'ler için bir ışık mı?

Uzayın derinliklerinde kalan son insanlardan birisiniz ve bunu değiştirip bütün insanlığı geri getirmek elinizde. Peki, buna hazır mısınız? Midnight Star, mobil FPS oyunlarında neredeyse hiç görmediğimiz grafik kalitesi ve akıcı oyun ikilisini bir araya getirmeyi amaçlayarak yola çıkmış bir oyun. Başarıp başaramadığını ise hep beraber göreceğiz. Öncelikle grafiklerden bahsetmek istiyorum. Oyunda patlamalardan, uzaylılara, bölüm tasarımlarından, ışıklandırmala-

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

alıp süreci hızlandırmaya teşvik ediyoruz.) Oyunda kullanılan para birimini ise bölümleri oynadıkça fazlasıyla kazanabiliyoruz aslında. Oyundaki insanlığı kurtarma hikâyesi hoş olsa da sadece oyunu oynayarak anlamamız mümkün değil çünkü oynanış ve sunum ile birleşince hikâye elementleri kayboluyor. (Meraklısına oyunla eşzamanlı çıkan Midnight Rises çizgi romanını tavsiye ederim.) Shooter oyunlarını seviyor ve hikâyeyi çok umursamıyorsanız indirin gitsin! ■ Puan: 8



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

Active Soccer

O golü nasıl attın?

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

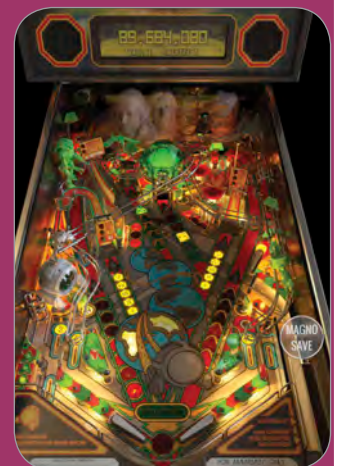
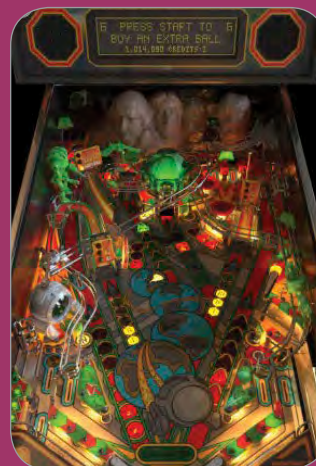


Tür Pinball Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Pro Pinball ★

Gerçek bir klasik

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





Grand Theft Auto V'in Bilinmeyenleri

Grand Theft Auto V piyasaya ıkalı bir buuk yıl oldu, eski nesil konsolların ardından yeni nesil konsollar da Los Santos'u oyuncuların karřısına ıkardı, PC oyuncuları da Nisan ayını sabırsızlıkla bekliyorlar. Bu takvim bilgilerini bir kenara bırakırsak bu dosya konusunda Los Santos řehrinde bulunan gizemler, ilgin vaka- lar, faili mehul olaylar, gemiř oyunlardaki karakterler hakkında bilinmedik sırları ğreneceksiniz. Oyunu biroğunuz oynamıř olsanız da oynamamıř olanlar iin dosya konusunda yer verdiğimize konuları spoiler olmaması aısından tm detayı ve sonularıyla aıklamadık, gidip grmeniz ve bu sırları kendiniz aığa ıkarmanız iin n bilgi mahiyetinde hazırladık. řimdi herkes Los Santos'a!

Sürpriz Yumurtalar



Gordo Dağı'ndaki Hayalet

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

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



Ormandaki Koca Ayak

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

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



Uzaylılar ve UFO'lar

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



Gizemli Batık

Sandy Shores Çölü'nün doğusunda, okyanusun en dibinde bir kapsül bulunuyor. Karakterimizin nefesi yetmeyeceğinden bu kapsüle yüzerek ulaşmak pek mümkün değil fakat denizaltı kullanarak kapsülün yanına kadar gidebiliriz. Okyanusun karanlık sularında bu kapsüle ulaştığımızda içeriden sarı ışık sızan ufak bir kapı beliyor. Kapsülün içinde kapıyı tıklatan biri olduğu, kapıyı açmaya çalıştığı görülüyor. Hiçbir canlı varlık belirtisi olmayan bu derin ve karanlık suda tıklatma seslerine kulak kabarttığımızda içerideki kişinin Mors alfabesini kullanarak dışarıya mesaj vermeye çalıştığını görüyoruz. GTA hayranları forumlarda bu mesajı aylarca çözmeye çalıştılar, defalarca bu derin suya inerek inceleme ve çekim yaptılar. Kapsülle ilgili birçok komplo teorisi ortaya atıldı. Kimi bir kaza sonucu batmış olacağını iddia etti, kimi birileri tarafından öldürülmek amacıyla denize atılmış olabileceğini söyledi. Sonunda kapsülün içindeki kişinin Mors alfabesiyle ne demek istediği tam olarak anlaşıldı: "Hey, hiç aramadın, bowlinge gitmeye ne dersin?" GTA IV'te ana karakter Niko Bellic'in kuzeni Roman, olur olmadık yerlerde, çatışmada, yarışta, aşk yaşarken (!) Niko'yu telefonla rahatsız edip bowlinge gitmeyi teklif ediyordu ve bu durum yıllarca oyuncular arasında alay konusu olmuştu ki anlaşılan Rockstar Games de bunu es geçmemiş. O kapsülün içinde Roman'ın olduğunu sanmıyoruz ama kabul edelim, güzel gönderme olmuş.



Göndermeler

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



Trevor'ı, saç ve kıyafet değişikliğine giderek Jack Nicholson'ın The Shining filminde canlandığı karaktere dönüştürebiliyoruz. Ayrıca kaldığı evdeki kapıya geçirilmiş balta, filmin meşhur sahnesine açıkça bir gönderme.

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

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

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

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

Trevor'ın bir yan görevde No Country for Old Men filminin cinayet sahnesiyle karşılaşılabiliyorsunuz.

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



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

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

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

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

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



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

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

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

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

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



Epsilon Tarikatı

GTA: San Andreas döneminden beri varlığı bilinen ve GTA hayranlarıncı araştıran Epsilon tarikatıyla GTA V'te epeyce içli dışı oluyoruz. Cris Formage tarafından kurulmuş olan bu dini tarikatın tanrısı Kiffmom olarak bilinir. Tarikatın kuruluş amacı, insanları gerçek mutluluğa ve huzura kavuşturup daha mutlu bir yaşam sürmelerini sağlamaktır. Bundan dolayı -Vinewood ünlüleri de dâhil olmak üzere- birçok ünlü isim de bu tarikatın üyesidir fakat bu tarikatın altında bir gerçek vardır ki kimse bilmeyip kandırılmaktadır: Epsilon, aslında insanları dolandırmak, onların dini duygularını, hislerini kullanarak paralarını soymak için Cris Formage tarafından kurulmuş dolandırıcı bir tarikattir. Bundan dolayı Cris Formage, tarikat üyesi olmak isteyen insanlardan ilk önce büyük miktarda para ister. Kısacası aslında büyük bir tezgâhtır.

Bu tarikatın mensuplarını Los Santos'da tanımak oldukça kolay; tepeden tırnağa açık mavi kıyafet giyerler. Tarikata girmek istiyorsanız, bu karşınıza çıkan rastgele karakterlerle konuşup tarikata kabul edilebilmek ve dine girebilmek için yüksek miktarda para ödemeniz gerekmektedir. Parayı ödeyince rahat, mutlu ve huzurlu bir yaşam sürecinizin vaat ediliyor. Epsilon tarikatı, Scientology tarikatının GTA evrenindeki parodisidir.



Altruist Tarikatı

Dağlık bir bölgede yaşayan bu tarikatın üyeleri endüstri devrimini, araçları, kıyafetleri, teknolojiyi reddediyorlar. Ufak bir köyde çıplak bir şekilde yaşayan tarikat (Evet, tamamen çıplak.), kaçırılan insanların etile besleniyorlar. Uzağılarla bir bağlantısı olduğu sanılan tarikatın köyünde birçok UFO resmi mevcut fakat köylere girmek yasak ancak silahlı çatışmayla köyü ele geçirip inceleyebilirsiniz. Bu süreçte elinde otomatik silah olan bir yığın çıplak adama karşı koymaksa pek kolay değil.

Tarikat üyelerine köy dışında, kırsal kesimlerde insanları kaçırırken rastlayabiliyoruz. Biz de yolda bulduğumuz yabancıları tarikatın köyüne para karşılığında verebiliyoruz. Altruist tarikatı, Heaven's Gate tarikatının GTA evrenindeki parodisidir.



Heat Etkisi

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

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





Geçmiş Karakterler



Niko Bellic

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

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

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

Haritadaki Gizli Mesaj

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



Carl Johnson (CJ)

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

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

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



Cinsellik

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





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

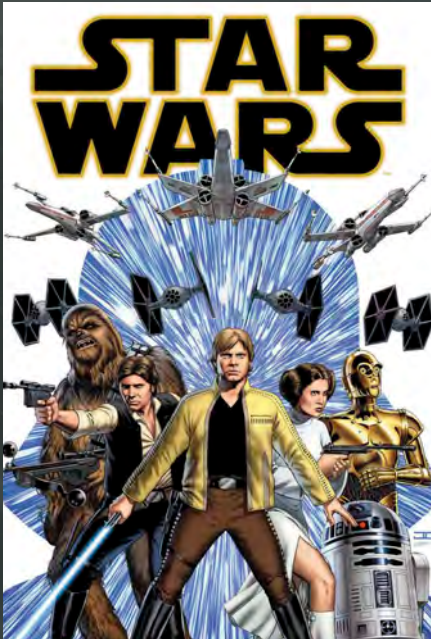


En sevdiğim RPG okurlarına çok selamlar. Bildiğiniz gibi bir süredir röportajlarla boğuşuyorum. Bundan 10 yıl öncesine kıyasla yılda bir yerine artık ayda birkaç yeni fantastik ürünle karşılaşırız. Ülkemizin güzel alt kültür mecrası hiç olmadığı kadar vızıldıyor, deliler gibi üretiyor. Bendeniz de nerede ne var, elden geldiğince kovalamaya çalışıyor ve röportajlarla bu kişileri sizlerle kaynaştırıyorum. Ben her ne kadar ülkemizde olan gelişmelere dev bir ışık kümesi tutmaya çalışsam da dünyada olup bitenden de uzak kalmamak için elimden geleni yapıyorum. O yüzden bu

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

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

dördüncü filmdeki, 39 ve 44 arasında beşinci filmdeki olayları anlatan seri, ilginç bir şekilde altıncı filmi temel alan dört sayılık bambaşka bir seriyle çıkagelmişti. Bugüne kadar her türlü Star Wars çizgi roman hakkına sahip olan Marvel, bu dev geliri ismi Dark Horse Comics'e kaptırdı. Dark Horse ise ilk olarak 1991 yılında, "Dark Empire" isimli seriyle Star Wars dünyasına giriş yaptı, bu süreçte birbirinden farklı yüzlerce seriyle kelimenin tam anlamıyla genişletilmiş Star Wars evrenini yaratmayı ve önümüzdeki yıl izleyeceğimiz filme kesinlikle büyük ölçüde ilham vermeyi başardı. Tabii ki gün geldi çattı ve 3 Ocak 2014 tarihinde Disney tarafından gelen bir açıklamayla Star Wars çizgi roman hakları, 2015 yılında Dark Horse'tan alınarak yeniden Marvel'a verildi. İşte artık o tarihteyiz sevgili okur ve Star Wars Marvel (2015) olarak anılan seri sonunda piyasaya çıktı. Buradaki esas önemli nokta, yeni Star Wars döneminin de başlaması oldu. Yani Disney ile beyazperdeye gelecek filminden önce ortaya çıkan ilk eser artık aramızda. Siz bu satırları okurken çoktan üçüncü fasikülü bitirmiş olacağım ama merak etmeyin, önümüzdeki aylarda konu hakkında daha detaylı bilgiler vermeye çalışacağım. Peki, yeni Star Wars nasıl? Jason Aaron tarafından yazılan, John Cassaday tarafından çizilen güzel bir seri. (Çok resmi oldu.) Skywalker Strikes, Part I ve Part II olarak üretilen ilk iki fasikülden, sahneyi en sevdiğim Han Solo açıyor. İsyancıların Death Star'ı patlatmalarından sonraki bir zaman diliminde ilerleyen çizgi romanın hemen ilk sayfasında Tatooine'e inen bir gemiyle karşılaşılıyor.



NE İZLEDİM ✓

Kaligrafinin Gücü

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



NE DİNLEDİM ✓

Oruga

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



NE OKUDUM ✓

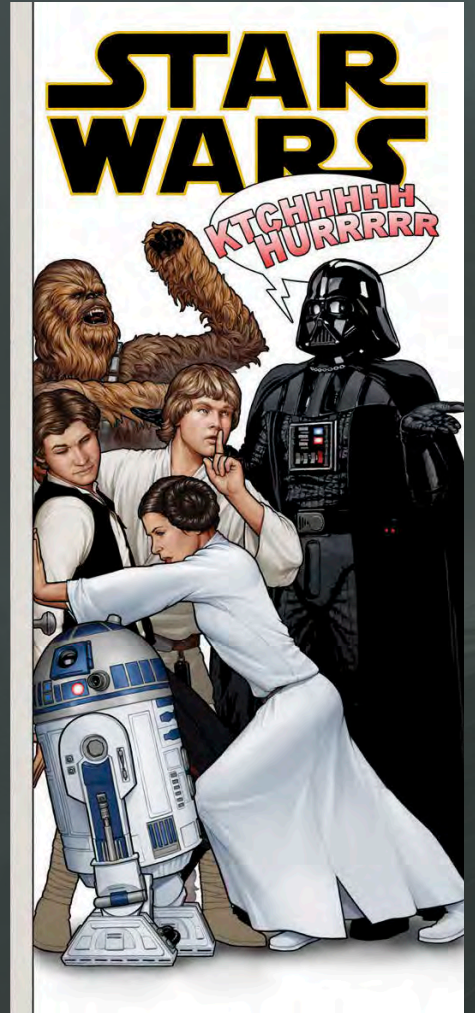
Mortal Kombat X

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



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

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



POPULAR SCIENCE MART SAYISINDA

STRES SİZİ ÖLDÜRÜYOR

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

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



SADECE
3,90
TL



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

MART SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



İNCELEME

Altın ★
9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

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

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



The Order: 1886

Londra'nın alternatif ve ölümcül tarihi

Sayfa 60



Evolve

Ya canavarı bul ya da
sonuçlarına katlan

Sayfa 52



Dying Light

Zombilerle dolu Harran'da
damdan dama

Sayfa 68



Total War: Attila

Total War serisinde başrol
artık Atilla'nın

Sayfa 74



EVOLVE



Yapım **Turtle Rock Studios**
Dağıtım **2K Games**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web www.evolvegame.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Evolve ★

Av mısın, yoksa avcı mı?

Elindeki yıldırım silahına sıkı sıkıya sarılmıştı avcı. Yanındaki üç arkadaşına baktı, hepsinin yüzünde heyecan ve korku ile karışık, aynı ifade vardı. Canavar yakınlarındaydı, bunu etrafta gördükleri hayvan leşlerinden, devrilmiş ağaçlardan fakat en kötüsü de vahşi doğanın içinde olmalarına rağmen çok da uzaktan gelmeyen çığlıklardan anlayabiliyorlardı. Canavar yakındaydı ve evrime çok yakındı. Ne yazık ki tahmin ettiklerinden çok daha yakın... Bu noktadaysa bana yapacak tek bir şey kalıyordu: Avcıların tam ortasına önce devasa bir kaya atıp sonra çıldırmaşçasına aralarına dalmak. Birini attığım kayayla uzağa uçurup diğerini kendi atlayışıyla jetpack'ıyla kaçmaya zorladıktan sonra arkadaşlarını hayatta tutmakla görevli Medic'i gözümü kestirdim ve kenara sıkıştırdım. Biliyordum ki o ellerimde can verdikten sonra avcılar beni yakalamak için hiç bir şansları yoktu. Pençelerimi temizleme gereği bile duymadım, altı metrelik devasa cüssemi dikleştirip Medic'i arkadaşlarına fırlattım, şimdi kaçma sırası onlardaydı. Öhöm, sanırım biraz fazla kaptırmışım kendimi, klavyenin hissiyatı bile yabancı geliyor şu an, duvara atmadığıma şaşırıyorum. Bunun nedenini sorarsanız yazıyı yazana kadar ki son bir buçuk haftamın sırasıyla avcı, canavar, avcı, canavar, canavar, canavar, canavar, avcı ve canavar şeklinde geçmesinden olabilir. Bunun nedeniyse bize Left 4 Dead'i armağan ederek birçok gecemizi uykusuz kılan Turtle Rock Studios'un yeni göz bebeği Evolve. Lafı uzatmadan (Sanki daha fazla uzatabilirdim gibi.) hemen oyunu anlatmaya başlıyorum.

Kalabalık geldiler!

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

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

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



^Canavarı avlayabilmek için takım olarak beraber hareket etmek şart.

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

Yeni orman, yeni hikâye, yeni kurallar

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

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

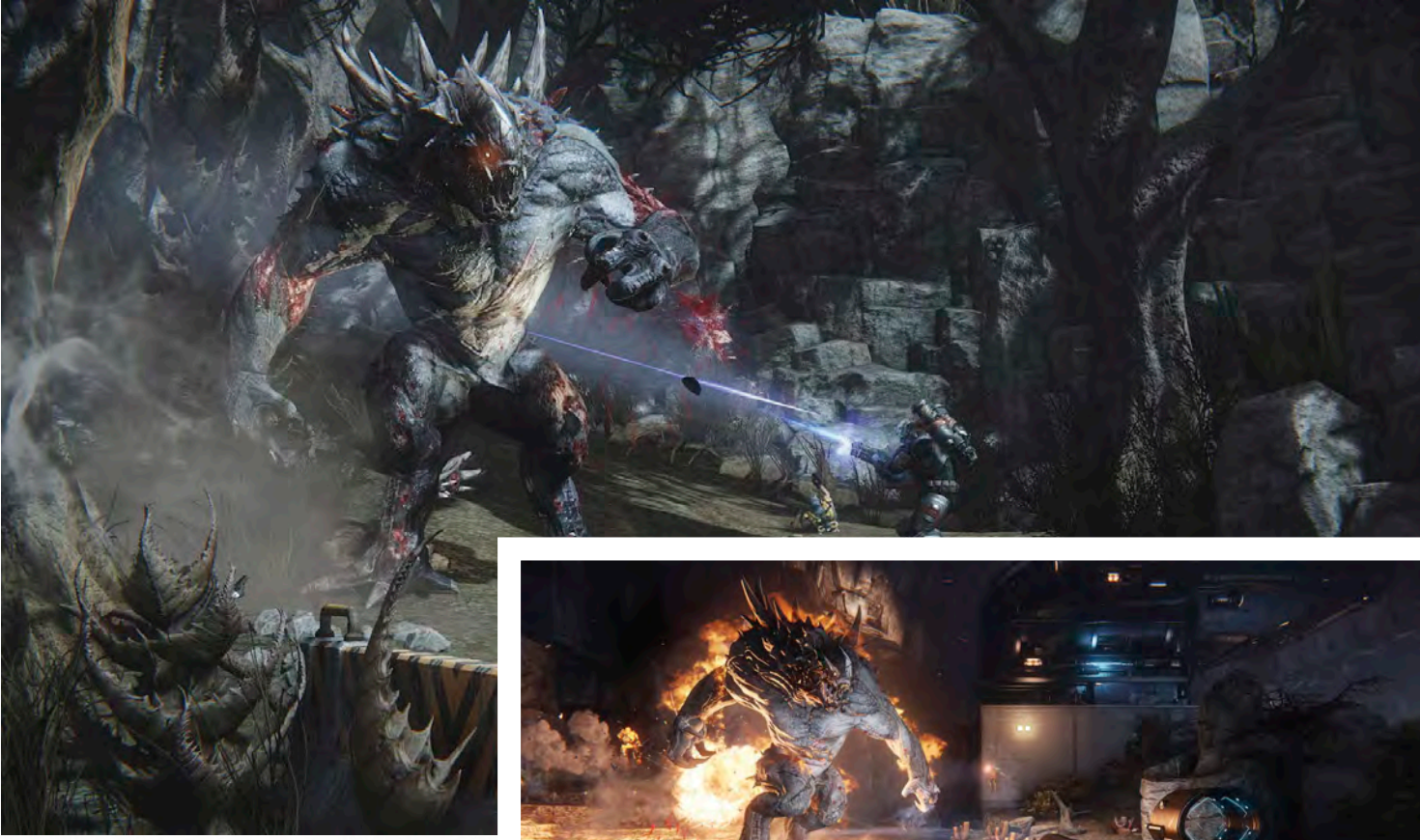
Oyunumuz ne Aragorn'un, ne Bilbo'nun, ne de Gandalf'ın kontrolüne oturtuyor bizi. "Talion" adında, daha önce adını sanını duymadığımız bir Ranger'ın kontrolündeyiz

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

denk geliyoruz.)

Oynamaya başlamak istediğimizde iki seçenek çıkıyor karşımıza ve bunlardan ilki Quickplay, diğeri Evacuation. Quickplay'de istediğimiz tipte maç oynarken, Evacuation bizi beş maçtan oluşan bir etkinliğe dâhil ediyor ve maçların hepsi farklı haritalarda, farklı oyun tarzlarında gerçekleşirken ve birbirini etkiliyor.

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

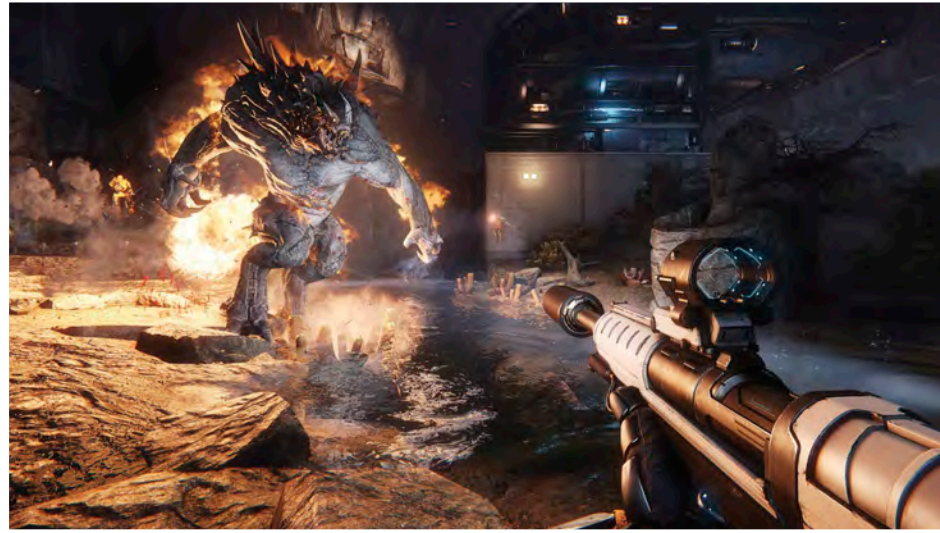


mızı avlıyor ya da kendisine yem oluyoruz. Nest'te etrafa yayılmış altı adet canavar yumurtası var ve canavarın amacı bunları kırıp içindeki ufak canavarı çıkardıktan sonra canavarcıklarını korumakken, avcılarının amacı da tabii ki bunları ve canavarı ortadan kaldırmak. Rescue modunda avcılarımız gezegenden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

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

Eski usul avlanma

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



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

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

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



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

Canavar olmaksızın olay

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

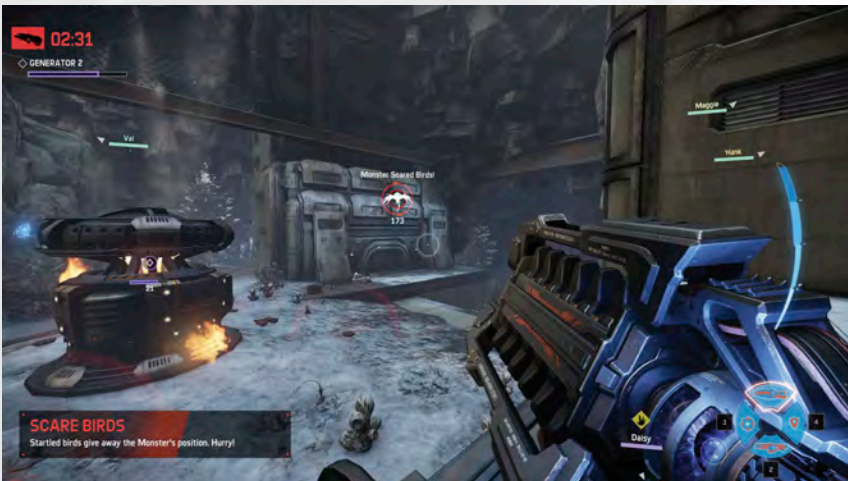
tespit edip, öldürüp beslenmek için Smell özelliği standart olarak mevcut. Bunu kullanıp yaratıklara ulaşmak içinse bütün canavarlar oyundaki birçok yüzeye rahatça tırmanma yetisine sahip. Rakiplerinizi kapalı alanlarda yakalarsanız kaçmaları zorlaşacaktır. Şimdi de canavarların detaylarını vereyim...

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

Kraken'in en göze çarpan özelliği uçabiliyor oluşu, daha doğrusu istediğiniz yüksekliğe çıkıp uzun bir süre süzülebilmesi. Bu kimi zaman sizi kolay bir hedef haline getirirse de doğası gereği daha uzun mesafeli bir canavar olan Kraken'i bazen kusursuz bir avcıya da çevirebilir. Wraith, canavarlardan belki de en taktikseli ve sıçrayıp uçamasa da kısa bir mesafe içinde teleport olarak çok hızlı ilerleyebilir. Bunu Decoy veya Warp Blast ile birleştirdiğinizde karşı takımın ne zaman saldırdığını veya ne zaman ortadan kaybolduğunuzu anlaması çok güç hale geliyor.

Shear'in olay ne?

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





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

En İyi Beş Özellik

Decoy (Wraith)

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

Daisy (Maggie)

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

Rail Gun (Cabot)

Duvarların içinden ateş edebilen bir silah, başka bir şey söylememe gerek mi?

Charge (Goliath)

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

Lazarus Device (Lazarus)

Oyun sırasında ölmeniz, oyundan tamamen çıkmaz anlamına gelmiyor. Bu özellik sayesinde Lazarus, bekleme süresini ortadan kaldırarak takım arkadaşlarını yeniden mücadeleye dâhil edebiliyor.





nız Assault olan Markov'un mayınlarının doğru yerleştirildiğinde sadece canavara zarar veren bir saldırı teçhizatı değil, aynı zamanda patladığında takım arkadaşlarınızı zarar vermeden canavarın uzağına fırlatan bir savunma teçhizatı olduğunu da fark edeceksiniz. Ama şunu kesin bir şekilde söyleyebilirim ki hiçbir sınıf veya karakter birbirinden önemli değil, dolayısıyla direkt bir favoriniz olamıyor. Hepsini oynamak çok zevkli ve bu da oyun açısından önemli çünkü oyuncular belli bir sınıfa yönelmektense kendilerine daha uygun olan sınıfı seçip sıkılmadan oynayabiliyorlar.

Yok canım, kusursuz da değildir!

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

> mayaya ve saklanmaya itiyor. Bunun aksine Wraith ile oynarken karşınızdaki avcı takımın henüz koordinasyonu yakalamamış olduğu setin başında, Abduction ile gruptan biraz uzakta olan bir avcıyı kaçırıp, Supernova ile hızımızı artırıp onu öldürdükten sonra Decoy ile bir klonumuzu çıkarıp görünmez olarak grubun geri kalanı gelmeden kaçabiliyoruz. Aynı şekilde Trapper olarak Maggie'yi seçtiğimizde yanımızda "Daisy" adında devasa bir evcil canavar / köpek oluyor. Eğer karşınızdaki canavar düz çizgiler üzerinde hiç saklanmadan ya da gizlemeden ilerliyorsa Daisy'nin onu takip etmesi çok da uzun sürmüyor. Bu noktada bize düşense grup halinde Daisy'ye güvenmek ve onu takip etmek çünkü yanında olmadığınızda Daisy'nin önceliği Maggie ve grup ile tekrar buluşabilmek oluyor. Canavar bakış açısından oynadığımızda oyunun başlarında şaşırtıcı bir hamleyle Daisy'yi öldürmek de bir taktik. (Kendime not: Bir dahaki sefere ilk olarak Daisy'yi öldür!). Alternatif olarak ilk kullanacağı-



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



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

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

Ormanın kralı kim?

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



En Sık Karşılaştığım 5 Hata

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

Gruptan kopup grup canavarla savaşırken alakasız bir işle meşgul olan dostlar

Grubun bir ekip olarak işlediğini unutup kahraman olmaya çalışan abiler

Daisy'yi takip etmeyen herkes!

Çok hızlı gelişmeye çalışıp avcılarla arasına da yeterince mesafe açmayan canavarlar

Evolve

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

9,3

|| Alternatif Left 4 Dead 2





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



THE ORDER

1886

Steampunk nedir? Steampunk bir akımdır, bir hevestir, bir fantezidir. Daha doğrusu bilimkurgu ile fantezinin bir uzantısıdır. İlk başlarda fantastik kitapların, oyunların kurgusunu oluşturan steampunk günümüzde iyiden iyiye bir "tarz" oluşturdu.

Steampunk, buhar gücüyle çalışan makinelerin etrafında dönen bir akım lakin her şeyi illa da buhara bağlamaya gerek yok. Örneğin "steampunk temalı bir kolye" dediğimizde, bu kolyenin orasından burasından buhar fışkırmasını beklemememiz lazım. Steampunk tarzında ana olay mekanik aksamlar. Yani bu kolyede mekanik parçalar mutlaka olmalı ve bas bas bağırmalı. Çarklar, ufak tüpler, bronz renk, eskitilmiş parçalar... Bunları bir araya getirip araya da birkaç tane renk, gerekirse renkli taş attınız mı bu işi kotardınız demektir.

Steampunk'ı elbette ki bir kolyeye sığdırmak da doğru değil. Koskoca bir şehri bu tema etrafında düşünebilirsiniz. Öyle ki bina-

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

Alternatif İngiltere

Oyunumuz 1886 yılının İngiltere'sinde geçiyor. Alternatif bir İngiltere söz konusu ve makineleşme, teknoloji iç içe geçmiş, şu anda bile göremediğimiz bazı cihazlar o vakitte kullanıma girmiş. Oyunun yapımcısı Ready at Dawn da yememiş, içmemiş, bu görseelliği en iyi şekilde yaratmak için inanılmaz detaylı bir çalışma yaratmış. İddia ediyorum, PS4'ün en iyi görüntüye sahip oyunu The Order: 1886'dır. O kadar fazla detay oyuna işlenmiş, kaplamalar, animasyonlar o kadar başarılı bir şekilde kullanılmış ki resmen feleğim şaştı. Geçtiğimiz aylarda

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

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

oyunun betasını denediğimde de etkilenmiştim fakat demodaki bölümden çok daha iyi bölümler varmış meğer ve o kısımlarda hiç kımıldamadan oyundaki detayları incelediğim oldu.

Ready at Dawn fazlasıyla başarılı bir atmosfer yaratmış. Çoğu oyunda fazla parlak ve renkli bir görseellik var artık ve bu beni ziyadesiyle rahatsız ediyor. Oyunun gerçekçiliği bu >



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

The Order'da ise tüm renklerin doygunluk oranı aşağı çekilmiş ve -yine çok başarılı bulduğum- bir grenli filtreyle atmosfer sağlanmış. Bu filtre hem göze batacak, henüz foto-realistik ölçüye geçememiş grafiklerdeki olası yapaylığı gizlemiş, hem de oyunun karanlık havasını güçlendirmiş. Elleri sağlığa kimin emeği geçtiyse! Oyunda her girdiğiniz mekânda steampunk

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

Büyük birlik

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

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

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

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

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

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



Karşınızda, **The Order!**

Onlar kötülüğe, yanlışa dur dediler...

Marquis de Lafayette

Sir Perceval'in çırağı olarak Birlik'e katılan Lafayettete, oyunda eğlenceli, kadın düşkünü bir portre çiziyor ama yetenekleri de kesinlikle yabana atılacak gibi değil. O tipte de nasıl kadınlar ona geliyor, pek anlaşılabilir gibi değil...

Sir Galahad

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

Sebastian Malory (Perceval)

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

Isabeau D'Argyll (Lady Igraine)

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



Lafayette



Galahad



Perceval



Lady Igraine

Dünya Steampunk Olsa...

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

Gözlükler

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



Silahlar

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



Saatler

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



Gamepad

Bu ülkede çıkacak olan bir Xbox 360'ın gamepad'i de aynen görüntüdeki gibi olacaktır. Hiç de fena durmuyor, ne dersiniz? Hem bozulan parçayı bulmak da kolay olur...



Dizüstü Bilgisayar

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



Motosiklet

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



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

Nerede benim termik silahım?

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

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

Tesla'nın Edison'u sevmediğinin bir başka kanıtı.



At Binenin, Silah Kuşananın

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

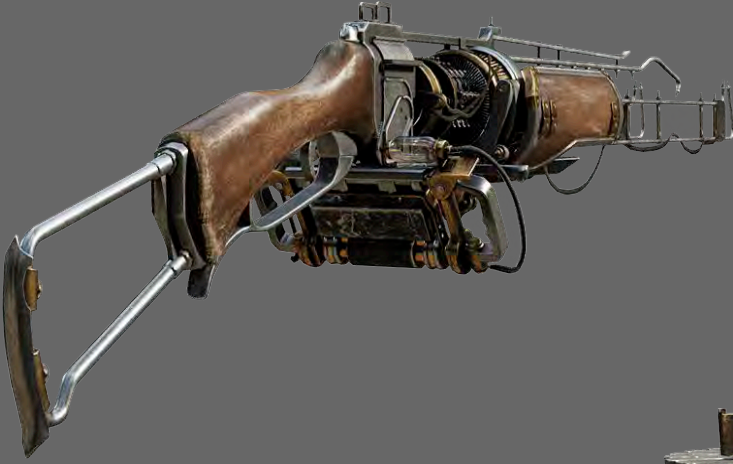
Combo Rifle

Ana silahımız olarak düşünebileceğiniz bu silahın iki tane atış modu bulunuyor. Bir tanesi otomatik silah gibi, saniyede birçok kurşun atıyor. Düşmanlarınıza yakınıza girdiğinde de ikincil özelliğini kullanıyorsunuz ve o da düşmanınızı yüksek bir basınçla fırlatan, yoğun bir hava akımından başkası değil...



Arc Gun

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



Thermite Gun

Oyun çıkmadan bu silah hakkında bayağı bir bilgi sahibi olduk aslında ama kullanması ayrı bir keyifmiş. Bu silah aslında ateşli bir fişek yolluyor ama bunun yanında ortalığı alevlere sarmak adına bir çeşit yağ da fişkirtiyor. Yani önce bu yağla hedefi boyyuyor, ardından fişegi fırlatıp ateş şöleninin izliyorsunuz.



Frag Grenade

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



✓ Steampunk temalı "hack cihazı" böyle oluyor.



TS-27 INVERTER/RECTIFIER

Lock the moving mercury between the needles

Click and hold **L3** to lock the left tube

Click and hold **R3** to lock the right tube

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

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

Lycan ırkı

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



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



Kilit açarken amacımız üç tane doğru noktayı, DualShock'tan gelen titreşimin farklılaşmasıyla birlikte tutturmak ve belirtilen tuşa basmak. Kilit kırılması gibi bir durum da olmadığı için deneyin Allah deneyin. İkinci işlemiz de çeşitli elektrikli cihazları bozmak. Bunun için Tesla bize bir tane cihaz veriyor ve bunda da yapmamız gereken, yukarı - aşağı ilerleyen noktaları belirtilen yerde yakalamak. Bu iş de gayet kolay ve bir o kadar da gereksiz. Ha nasıl gözüktüğünü soracak olursanız, yine inanılmaz bir detay var; adamlar yine uğraşmış. Eleştirilerin odağı olan bir başka konu da ara sahneler oldu ki benim bu konuda hiçbir sıkıntım olmadı. Oyun içi motoruyla hazırlanan ara sahnelerdeki oyunculuklar, kurgu ve detaylar gayet iyi, kimsenin bu konuda bir lafı olmaması lazım. Zaten bu ara sahnelerin yoğunluğundan da yapımcıların amacının oynanış değil, hikâye ve anlatım olduğunu rahatlıkla anlayabiliyo-

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

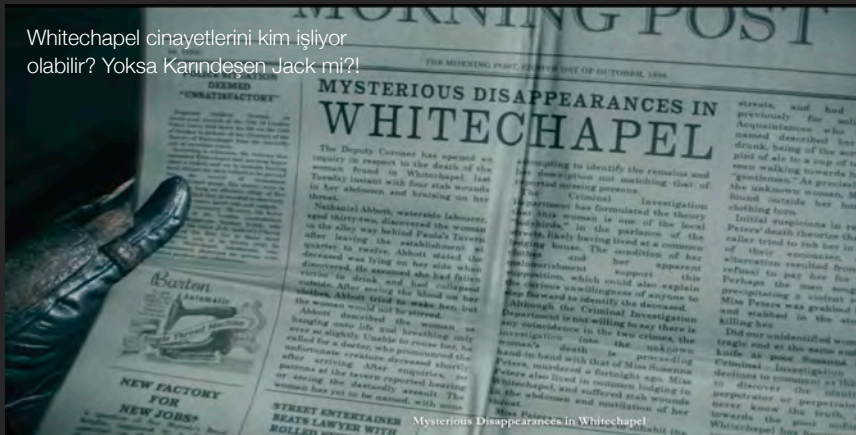
Büyük umut

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

■ Tuna Şentuna

Gazeteler

Çizgisel oynanışta sizi bu çizgisellikten çıkarabilecek yegâne etken etraftaki gazeteler ve okunacak mektuplar, kâğıtlar. Bunlar yapımcı firmanın oyunun arka planını, yarattıkları alternatif dünyayı daha da iyi anlamanızı sağlamak için serpiştirdiği nesnelere başka- sı değil.



Whitechapel cinayetlerini kim işliyor olabilir? Yoksa Karndesjen Jack mi?

The Order: 1886

- ➕ Muhteşem görsellik
- ➕ Steampunk teması
- ➕ Çizgisel senaryo
- ➖ Kötü ve sıkıcı oynanış

7,0

|| Alternatif The Last of Us Remastered

Molotofkokteyli

“Oyun boyunca en çok hangi silahın faydasını gördün?”

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

Dying Light

Güneş batar, insanlar ölür...

Bir gün, bir pamuk tarlasında, güneşin altında, kadın - erkek yan yana çapa yapardı. 15 çocuk vardı, iki de kaynana. Çocuklar ser sefil, kalmış çıplak, olmuşlar sıtma. Bu sırada başlık parası enfasyon oranında artmış, ateş de bacayı sarmamış mı... Eh, başka çare yoktu. Kızların adı yok tabii ki orada, erkekler kendi arasında anlaşmışlar, kızları değiş tokuş ederken oradan bir ses... Anlaşmayı bırakıp dışarı çıkan gençler, garip seslerin kaynağını kısa sürede anlasalar da bir çıkar yol bulamadılar zira sesler yaşayanlardan değil, köy halkının “ölü” hallerinden gelmekteydi. Tarikattan, şeyhten, aşiretten umut bulmak için çabalasalar da kimseden bir yardım eli alamadılar gençler. Koştular, kaçtılar, sopalarla zombi akrabalarına saldırdılar, gizlenmeye çalışıp bir bir kurban oldular yaşayan ölülere. Güneşin altında, kadın - erkek yan yana, silahları çapa, günler böyle geçip gitti ve anladılar ki birey olmak -özellikle zombilerle çevriliyken- hala zor, Harran Ovası'nda...

Amerika, ne ayaksın?

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

Harran zombi istilasında ve mükemmel İngilizce'ye sahip olan Harran halkının bir kısmı da bu şehirde kapana kısılmış durumda. Oyunda bolca Türkçe isim görüyoruz; Ayla, Gürsel, Fatih... Bu kişiler arada Türkçe veya Kürtçe de konuşsalar güzel olmuş fakat hepsi İngilizce kitaplarını hatmetmişçesine güzel İngilizce konuşuyorlar maşallah.

Harran halkının çoğu zombiler tarafından ısırılmış. Bunların bir kısmı birer zombiye dönüşmüş, bir kısmı da hastalığı kapmış ama henüz zombi olmamış. Bunun nedeni de “Antizin” adındaki bir ilacın piyasaya sürülmüş olması ve insanların zombi virüsünü bu ilaç sayesinde geriletebilmesi. Maalesef durumu tam olarak çözmiyoruz ilaç ama rutin kullanımda hastalık hiçbir zaman ilerleyemiyor. Tabii ki nedir, ortamda kaos olunca yağmacılar ve fırsatçılar da ortaya çıkmış durumdadır ve onlar da bu değerli ilacın kontrolünü ellerinde bulunduyorlar. Adiler! Peki, biz kimiz? Biz Harran'daki önemli birtakım belgeleri ele geçirmeye çalışan bir Amerikan ajanıyız. Ne var ki daha ilk dakikadan ısırılıyor ve biz de Antizin bağımlısı oluyoruz. Bu sırada Harran'daki direnişçi gruplarla tanışıp yağmacıların, çete liderlerinin arasına sızıyor, onlar için “undercover” işler yapıyoruz. “Tepeden” gelen emirler her zaman asil amacımız oluyor ve o emirleri de yerine getirerek Harran'da dağ, taş koşup duruyoruz...

Dying Island

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



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

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



benzerlikler buluyorsunuz.

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

Balyozu bi' bırakır mısın yeğenim?

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



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

Gecenin rengi

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

^ Grafikler hiç de fena değil, söylemedi demeyin.





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

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

ateşli silah dediğiniz de ses çıkardığı için tüm şehir peşinize düşüyor. Peşinizdeki düşmanlardan kurtulmanın en iyi yolu bir Safe Zone'a kaçmak veya şehrin belli yerlerindeki ışık tuzaklarını çalıştırmak. Bunlar sayesinde peşinizdeki zombilerden kurtulabiliyorsunuz ama bunu yaparken akıl sağlığınızı korumanız biraz zor oluyor. Gece çevrede dolaşmama kararı almanız elbette ki çok doğru fakat geceyi dışarıda geçirerek bir dolu Agility ve Survival puanı da kazanabiliyorsunuz. Her türlü atletik hareketiniz iki kat puan kazandırıyor ve geçirdiğiniz zamana göre de Survival puanı elde ediyorsunuz. Kısa yoldan seviye atlamak isteyenler geceleri dışarıda kalmaya çalışabilirler... Yalnız şunu da bilin ki eğer ölürseniz, değerli Survival puanlarınız henenizden siliniyor. (Normalde kazandıklarınızdan hem de...)



Seviyem, seviyelerimiz...

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

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

Bunu sağlamak için de oyuna bolca kutu, açılmayı bekleyen dolap, sandık ve benzeri saklama üniteleri serpiştirilmiş. Oyunda hiçbir şey yapmayıp, binalara girip eşya bile arayabilirsiniz. Birçok eşyayı kiltsiz kapılar, dolaplar ardında bulabiliyorsunuz





En Zombi Benim!

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

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

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

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

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

Teslim et, teslim al

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



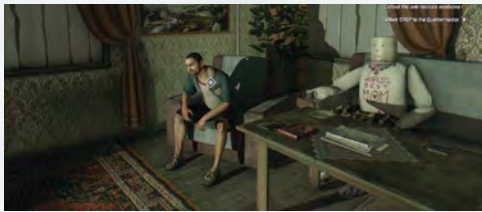
görevlere kıyasla daha bile eğlenceli hatta.

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

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

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

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



Dying Light

- ⊕ Atmosfer
- ⊕ Parkour mekanı
- ⊕ Be the Zombie modu
- ⊖ Sıkıcı görevler
- ⊖ Klişe diyaloglar
- ⊖ İlerlemeyen hikâye

7,1

|| Alternatif **Evolve**

^ Molotofkokteyli candır...



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

Raven's Cry

Korsanların gizemli dünyası

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

diğeri de gemiyle girilen savaşlar. Yakın dövüş sisteminde bloklama, kaçınma ve son vuruşu yapma gibi özellikler mevcut. Oyunda bir de yetenek sistemi bulunuyor. Tecrübe kazandıkça seviye atlayabiliyor ve yetenek puanlarını harca-yabiliyoruz. Ayrıca ne şekilde iyi dövüştüğünüzü bağlı olarak düşmanlarınızın da hareketleri değişiyor, farklı şekillerde saldırabiliyor ve hatta sizi yenebilmek için başka korsanlarla birlik olabiliyorlar. Oyundaki bazı büyümlü eşyalar ve düşmanı korkutma, lanetli büyüler gibi özellikler dövüş sırasında çok yardımcı oluyor. Oyun boyunca görevlere bakabileceğimiz bir panel mevcut ve bu şekilde detayları görebiliyoruz. Görevleri yaparken bile aldığımız en ufak karar hikâyeyi değiştirebiliyor. Mürettebatımızı ve silahlarımızı güçlendirmek için bir miktar para karşılığı gemimizi geliştirmemiz gerekiyor ama oyunda para kazanmak pek kolay değil, bu yüzden para kazanabilmek için birçok yola başvuruyoruz. İstersek kayıp hazine peşinden gidebilir, hırsızlık yapabilir ve girdiğimiz hanlarda kumar oynayıp para kazanabiliriz. Bir başka yolsa öldürdüğümüz düşmanların üzerinden topladığımız eşya ve paralar. (Eh, her zaman üstleri dolu olmuyor tabii ki.) Aldığımız paralarla hanlardaki satıcılardan içki ve iksirler alabiliyoruz. Oyunda gerçekten çok ince düşünülmüş bazı detaylar bulunuyor. Ailesini kaybettiğinden beri Christopher'ın yanında bulunan kuzgun sadece etrafta uçmakla kalmıyor, ona yeni yetenekler



öğretebiliyoruz. İkisi arasında gerçekten derin bir bağ bulunuyor. Öte yandan 17. Yüzyıl'ın Karayipleri'ndeki silahlar, gemiler, eski evler, sokaklar ve halk çok güzel yansıtılmış. Çevre detaylı bir şekilde düşünülmüş, o zamanın korsan ruhu oyuncuya aktarılmaya çalışılmış. Her yerde satıcılar, hırsızlar, ayaşlar ve sokak başlarında "kadınlar" yer alıyor. Geminin idaresi de yine iyi düşünülmüş detaylardan biri. Mürettebatımızla iyi geçinip onlara iyi baktığımız takdirde bize itaat edip emirlerimizi yerine getiriyorlar ki bir kaptan olarak geminin kontrolünü elini almak çok önemli unsur. Christopher'ın gemisinde farklı bayraklar kullanması ve kimliğini saklaması da iyi düşünülmüş.

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

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

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

Raven's Cry

- ⊕ Hikâye ve oyundaki detaylar
- ⊕ Müzikler
- ⊖ Dövüş mekaniği
- ⊖ Oyundaki çökme ve hatalar
- ⊖ Aynı düşmanlardan "bö" gelmesi

4,0

|| Alternatif **Assassin's Creed IV: Black Flag**





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

Total War: Attila ★

Beşinci günün şafağında doğuya bak!

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

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

Her şeyin ortasında

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



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



^ Bir adam, daha fazla mızrağa hedef olamazdı.





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

“Barbar” ve “Nomadic” olarak adlandırılan, daha ziyade Doğu’dan gelen akıncılar için “Horde” olarak adlandırılan yepyeni bir mekanik gelmiş bulunuyor. Özellikle tarihsel döngüde yaşanan büyük göçleri temel alarak oyuna eklenmiş bu göçme seçeneği kesinlikle büyük bir eksiği kapatmayı başarmış. Stance menüsü üzerinden dileği yerde şehir kurma özelliğini sunan Horde mekaniğine sahip ırklar, kuruldukları yeri tıpkı bir şehirmişçesine ekonomik açıdan güçlendirebiliyor, yiyecek üretebiliyor, bina yapabiliyor ve asker üretebiliyorlar. Ele geçirdikleri bir şehre adapte olarak kısa sürede yerleşik hayata geçip Horde özelliğini kaybediyor fakat ellerinde kalan son şehir de düşerse yeniden göçebe yaşamlarına kavuşuyorlar. Yine de bu özelliğin en büyük avantajı, üzerine gelen bir saldırıdan pılını pırtını toplayıp geriye bir şey bırakmadan kaçabilmek.

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

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

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

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

■ Ertuğrul Süngü

Total War: Attila

- +
- +
- +
-

8,5

Alternatif Total War: Rome II



MART 2015 SAYI 3 FİYATI 9,90

DUVARLARINIZI HAZIRLAYIN

50 POSTER 200 STICKER

YILDIZ YAĞMURU DİNMIYORI!!

PORTRE'NİN KÖNÜĞÜ

MARK RONSON

TAYLOR SWIFT

UNUTULMAZ İNCİLERİYLE

EMMA STONE

SAHNE ARKASINDAN SAHNE ÜSTÜNE

ADAN ZİYE

ASİ YÜREK GERİ DÖNDÜ

DUMAN

MADONNA

JUSTIN BIEBER

İKON MÜZESİ'NDE BİR BRIT EFSANESİ

COLDPLAY

ROCKER

K-POP

HALESTARM

MARILYN MANSON THE HAUNTED WHILE SHE SLEEPS

ISAC ELLIOT CINDERELLA INSURGENT

AİLEE JAY PARK VE SAN E GELİYOR!

DB

MART SAYISI BAYİLERDE

f/bluejeanmagazine /bluejeandergi /bluejeanmagazine bluejean.com.tr

50 POSTER
200 STICKER





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

Heroes of Might & Magic III - HD Edition ★

Sıra tabanlı stratejinin yıldızı yine sahnede

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

Farkı içinde saklı

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

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

çalışıyor ama işte yenilenen grafikler yüzünden, döneminde yapılan karakter çizimleri fazlasıyla göze batıyor, insan içinden, "Eskiden bu kadar kötü gözüküyordu bu çizimler." diyor. Esas eksiklikse oyunun genelinde... Random Map editörünün olmaması başlı başına bir sorunken, yıllardır piyasada olan Heroes III'ü

Her şey tıkır tıkır çalışıyor ama işte yenilenen grafikler yüzünden, döneminde yapılan karakter çizimleri fazlasıyla göze batıyor

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

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

■ Ertuğrul Süngü



Heroes of Might & Magic III HD

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

8,0

Alternatif Heroes of Might & Magic VI



Game of Thrones: Episode 2 ★

Yeni bir hanedanlık yükseliyor

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

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

İkinci bölüm

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

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

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

■ Ertuğrul Süngü

Game of Thrones: Episode 2

- ⊕ Harika kurgu
- ⊕ Karakter etkileşimleri
- ⊕ Kararların oyuna etkileri
- ⊖ Bir inip bir çıkan senaryo akışı gitmiyor

9,0

Alternatif **The Walking Dead**



⤴ Bak abicim, burası Kanada sınırı, pasaportsuz gelene sık gitsin.

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



Life Is Strange E01

Zamanla şaka olmaz!

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

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

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

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

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

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

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

Life Is Strange E01

- ⊕ İleride ilginçleşebilecek hikâye
- ⊕ Zamanı geri alma
- ⊕ Muhteşem müzikler
- ⊖ Görsellik daha iyi olabilir

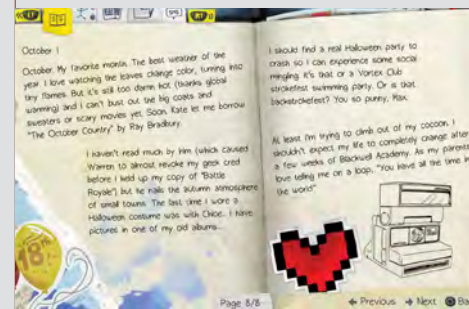
6,5

Alternatif **The Wolf Among Us**

Dizi Kafası

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

▼ Hayat garipse günlüğünü tutacaksın hacı.



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
İndirin





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



Grow Home

Sihirli fasulye ağacı

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

B.U.D., yani "Botanical Utility Droid" adındaki bir robotu kontrol ettiğimiz oyunda amacımız bir gezegende araştırma yapıp bir ağacı büyüterek bunun tohumlarından yararlanmak. B.U.D. pek de yetenekli bir robot değil fakat bu işin altından kalkabilecek kapasiteye sahip. Biz de onu alıp 2.000 metrelik bir ağaç ortaya çıkarmak üzere yola koyuluyoruz. İçinde bulunduğumuz gezegendeki yerçekimi durumu Dünya'dan biraz farklı. Burada biraz Ay formatında, daha düşük bir yerçekimi söz konusu ama Ay'daki kadar da fazla değil. Bu bize hem fayda sağlıyor, hem de robotumuzun ufak bir zıplamadan sonra bile kendini zar zor toparlamasına neden oluyor. B.U.D. neredeyse her yüzeye tırmanabiliyor. Yalnız bunu yaparken gamepad'in yön kısmını (Oyunu Xbox gamepad'ile oynadım.) kullanıp robotu duvara getirdikten sonra otomatik olarak tırmanmasını izleyemiyorsunuz. Robotun iki kolu, iki omuz tuşuna atanmış durumda. Dolayısıyla sağ ve sol kolu ayrı ayrı kontrol ediyorsunuz. Başlarda bu biraz zorluyor ama kısa sürede duruma alışyorsunuz.

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

uzuyor belki ama onu yönlendirmek size kalıyor ve yükseldikçe kontrol zorlaşıyor. Fakat merak etmeyin, dalı yanlış bir yere bağlasanız bile, bu uzamış daldan başka dallar da çıktığı için birkaç denemede kayaya ulaşıyorsunuz. Uzayan dallar aslında oyunda sadece enerji kayalarına ulaşmak için kullanılmıyor, yukarıda salınan başka kayalara ulaşmak için de bu dallara başvurabiliyorsunuz.

Oyunda sadece ağaca bağlı kalmayın, çevreyi araştırın diye de bir kristal durumu oyuna eklenmiş. Kimisi gözünüzün önünde, kimisi uçan kayaların altında bulunan bu kristallerden belirli bir miktarda toplayınca kahramanımız B.U.D. yeni özelliklere kavuşuyor. Örneğin 10 kristale uzaktan çekim modunu açıyor ve çevreyi çok daha iyi görebileceğiniz bir kamera açısına geçiş yapabiliyorsunuz. Sürekli yükseklerde gezeceğiniz oyunda bolca yere çakılma tehlikesi geçireceksiniz ama bunu durdurmak için paraşüt görevi gören çiçeklerden faydalanabiliyorsunuz. Bu çiçek yapraklarını kaybettiyseniz de yere düşüp parçalanıyor ve son açtığımız ışınlanma noktasından tekrar oyuna dönüyorsunuz. Minecraft tarzı minimal grafiklere sahip Grow Home eğlenceli bir oyun fakat bu oyunu kesinlikle büyük ve uzun soluklu bir yapım olarak düşünmemelisiniz. Şöyle birkaç saatinizi keyifle geçirmek istiyorsanız, bu oyunu incelemenizi tavsiye ederim.

■ Tuna Şentuna

Grow Home

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

|| Alternatif **Minecraft**

7,2

Mağara

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



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

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



Tasarım

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

The Book of Unwritten Tales 2 ★

Bu yolculuk karmakarışık!

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

Her şey olabilir!

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

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

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

■ Ertuğrul Süngü

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

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

The Book of Unwritten Tales 2

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

8,5

Alternatif **Memoria**

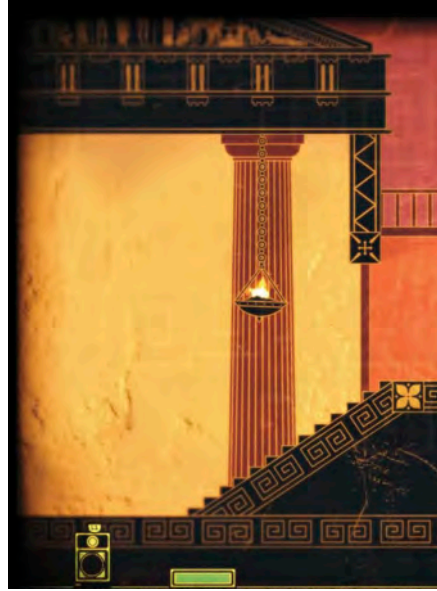
Apotheon

Zeus'lar ölmez!

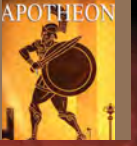
Yunan Mitolojisi'ni sevmemin, belki de sevmemizin tek nedeni God of War'dur, doğruya doğru. Öyle ki God of War bize bu zehri öyle bir verdi ki benzer başka bir senaryoya burun kıvrılmak kaçınılmaz olur. Apotheon'un böyle bir iddiası yok, yanlış anlaşılmasın ama konumuz yine Yunan Mitolojisi olunca bu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

Yunan Mitolojisi'nden hikâye çıkarmanın en kestirme yolu, insanlığa -yani Olympus'un ifadesiyle ölümlülere- sırt çeviren Zeus'u hikâyenin başına koymaktır. Apotheon da bu çizgiyi bozmuyor ve Zeus'u can düşmanımız olarak karşımıza koyuyor. Zeus'un derdi nedir, niye ölümlülere küsmüştür, Olympus'ta neden ortalık karışmıştır, bunları öğrenmek oyunu oynamaya karar verirsiniz sizin payınıza düşüyor. Ben şimdi oyunun hikâyesinden sıyrılıp diğer detaylarına geçmeliyim.

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



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



mesela.

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



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

■ **Ertekin Bayındır**

Apotheon

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

6,0

Alternatif **Child of Light**

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

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

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





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



Castle in the Darkness ★

İki boyutlu dev macera!

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

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

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

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

man çeşitliliği sayesinde oyuncuyu sıkımsıyor. Üstelik geniş harita, oyun içine işlenmiş bazı yan görev tarzı küçük bölümler sunarak oyun süresini uzatıyor ve bazen yeni bir eşyayı bu şekilde kazanıyorsunuz.

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

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



Castle in the Darkness

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

8,5

Alternatif **Rogue Legacy**

ÜCRETSİZ VE İNTERAKTİF TEKNOLOJİ DERGİSİ TAMAMEN YENİLENDİ

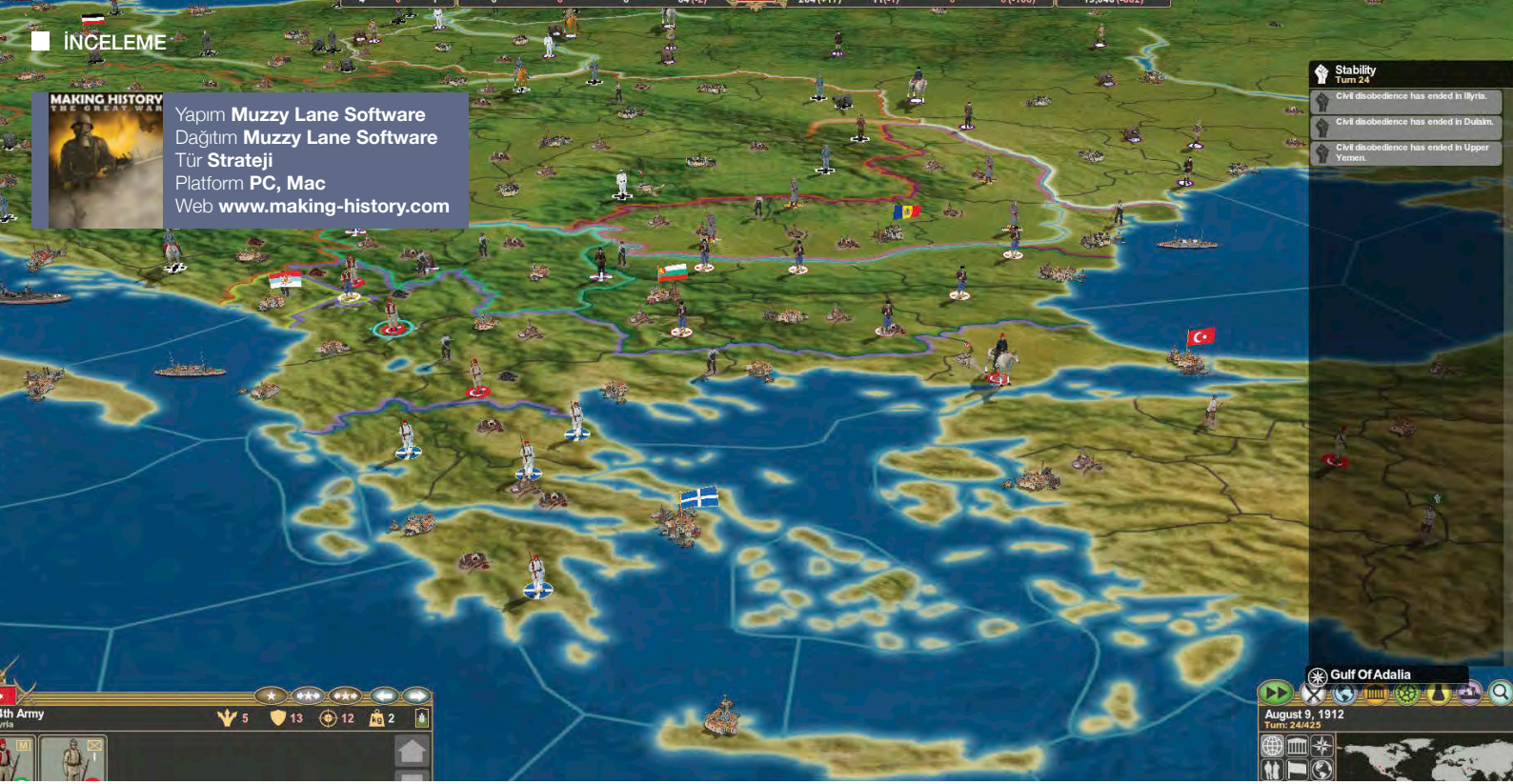


HER AYIN 1 VE 15'İNDE ÇIKAN TEKNOLOJİ DERGİSİ **NEXXT**'İ
iPhone/iPad VE ANDROID CİHAZLARINIZDA OKUYABİLİRSİNİZ.





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



Making History: The Great War

Almanlar yenilince biz de yenilmiş sayıldık

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

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

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

Savaşı'nın askeri yönünü ele alıyorsa görünse de oyunu benzerlerinden ayıran konu diplomasi seçenekleri oluyor. Oyundaki diğer pencerelerin aksine diplomasi penceresi oldukça anlaşılır görünüyor. Bu pencereden hangi devletlerle siyasi ilişkiler içinde olduğumuzu, bu devletlerin kimlerle müttefik, kimlerle düşman olduğunu ve bu devletlerin politikalarını görebiliyoruz. Ne yazık ki buradaki bilgilerin tam olarak ne anlama geldiğini ve bu bilgileri nasıl kullanacağımızı kendi başımıza öğrenmemiz gerekiyor. Bu öğrenme süreci oyunun oldukça yavaş işleyen yapısının da yardımıyla devletimize fazla zarar vermeden atlatılabilir. Bu yavaşlıktan nasibini alan yapı inşa ve teknoloji araştırma sürelerinin can sıkıcı uzunluklara varabildiğini görüyoruz. Dahası, beşe bir oranında köşeye sıkıştırdığımız düşman ordusunu 10 tur boyunca yenmeyi beklemek, barışçıl bir politikaya yönelmemize neden olabiliyor. Bir devletin kaderini çizmek, müttefiklerinizin başarısı için çabalamak ve bu süre boyunca bütün detaylara hâkim olmak istiyorsanız, Making History: The Great War aradığınız oyun olabilir. ■ **Ahmet Rıdvan Potur**

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

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

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

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



Making History: The Great War

- ⊕ Diplomasi seçenekleri
- ⊕ Devlet yönetimi detayları
- ⊖ Tarihsel bilgiler
- ⊖ Animasyon kitiği
- ⊖ Çağdışı görsellik
- ⊖ Ağır oynanış

6,9

Alternatif **Hearts of Iron III**



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



^Yaşam kalitesini arttırmak için bol bol yeşil alan şart.

Cities XXL

İçim şişti...

LEVEL'a yazdığım ilk yazı Cities XL imiş, kaç yıl olmuş... Bu yazıyı da Şefik'e epey geç gönderdiğimi hesaba katarsak son yazım da Cities XXL olabilir sevgili okur. Bu nostaljik düşüncelerle giriş yaptığım Cities XXL yazısının teslim süresi gecikeli epey oldu. Ben istedim ki yani şöyle binalarım büyüsün, güzelleşsin, devasa kulelerimle ekran görüntüleri alıp sayfayı süsleyebileyim.

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

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

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

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

Dört farklı insan sınıfı mantığı halen devam ediyor. Unskilled, Skilled, Executives ve Elite sınıfından insancıklarımıza düşük, orta ve yüksek yoğunluktaki binalarda yaşam sunmaya devam ediyoruz. Yönetim hiç zor değil, ilk denememde batmadım ben mesela, iyi para geliyor! Bazen fabrikaların kargo sistemi yok diye ağladığını göreceksiniz, ne yaparsanız memnuniyeti artmayan birkaç bina mutlaka olacak. Kargo için para lazım, liman lazım, uçak lazım derken bir de ne lazım, tahmin edin bakalım? Haritaya o kargoları postalayabileceğiniz başka bir şehir daha kurmuş olmanız lazım! Tek şehirle oynamak istiyorum ben belki, mecbur muyum? Mecburmuşum. Turist mantığı da öyle ve oteller kan ağlıyor. Bildirimler sussun diye sıfırdan ikinci bir şehir olayına girişeceğim galiba. Cities XXL'da durum böyle. Büyük harita dışında bir de yaz, kış, Avrupa, Asya koleksiyon binaları var. Güzel tasarlamışlar sağ olsunlar. Farklı mahalleler yapmak oyunu biraz daha sevimli kılıyor. "Başında vakit geçmiyor mu?" diye soracak olursanız, kesinlikle sıkıcı olduğunu söyleyemem ve sakinleştirici bir yanı var ama kayda değer hiçbir yeniliği olmayan bir oyun için de bütçe ayırır mısınız? O size kalmış.

■ Ayça Zaman

Cities XXL

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

6,0

|| Alternatif **SimCity**



Yapım **Excalibur Publishing**
Dağıtım **Excalibur Publishing**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC, Mac**
Web **www.excalibur-publishing.com**

European Ship Simulator

Eski kıtaya yeni simülasyon

Yapımcıların “Elektrikli soba simülasyonu bile yapacak sabit bir kitle var!” gerçeğini fark etmelerinin üzerinden kısa bir süre geçmişken piyasaya çıkan Ship Simulator serisi, her ne kadar başyapıt olmaktan çok uzak olsa da kendince bir kitle edinmeyi başardı ve geçen 10 yıllık süreçte üç ana oyun ve birkaç eklenti ile hala güncelliğini korumakta. European Ship Simulator ise rakip olmaktan ziyade bu serinin devamı niteliğinde bir oyun.

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

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

siz. İyi haber şu; kendi görevlerinizi tasarlayabildiğiniz bölüm editörü kullanışlı ve başarılı olmuş.

Gemi sayısı az demiştik, üstüne bu kez Titanic veya Queen Mary gibi lisanslı gemiler de oyuna eklenmemiş. Klasik tugboat, sürat teknesi, feribot, konteyner gemisi ve cruise liner dışında birkaç seçenek var elimizde sadece. Liman sayısıysa artırılmış durumda ve adından da anlayabileceğimiz, sadece Avrupa’daki limanlar mevcut. Bunlar çok beğendiğim Dover & Calais, Rostock, Hamburg, Gibraltar ve serinin klasiği Rotterdam. Dalga ve rüzgâr fizikleri de elden geçirilmiş ve geminin o “sürüklenme” hissi çok daha iyi yansıtılmış durumda.

Bir önemli eksi daha: Anlaşılmaz biçimde halen “free roam” seçeneği sunulmuyor oyunda. Açıkçası Train Simulator gibi yapımcısının “inek sağma” prensibini benimsediği ve sürekli yeni ücretli eklentiler çıkaran bir oyunda bile bulunan free roam’un, neredeyse 10 yaşına girecek ve hiç bir ücretli DLC’ye sahip olmayan bir seride göz ardı edilmesini akıl almıyor.

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

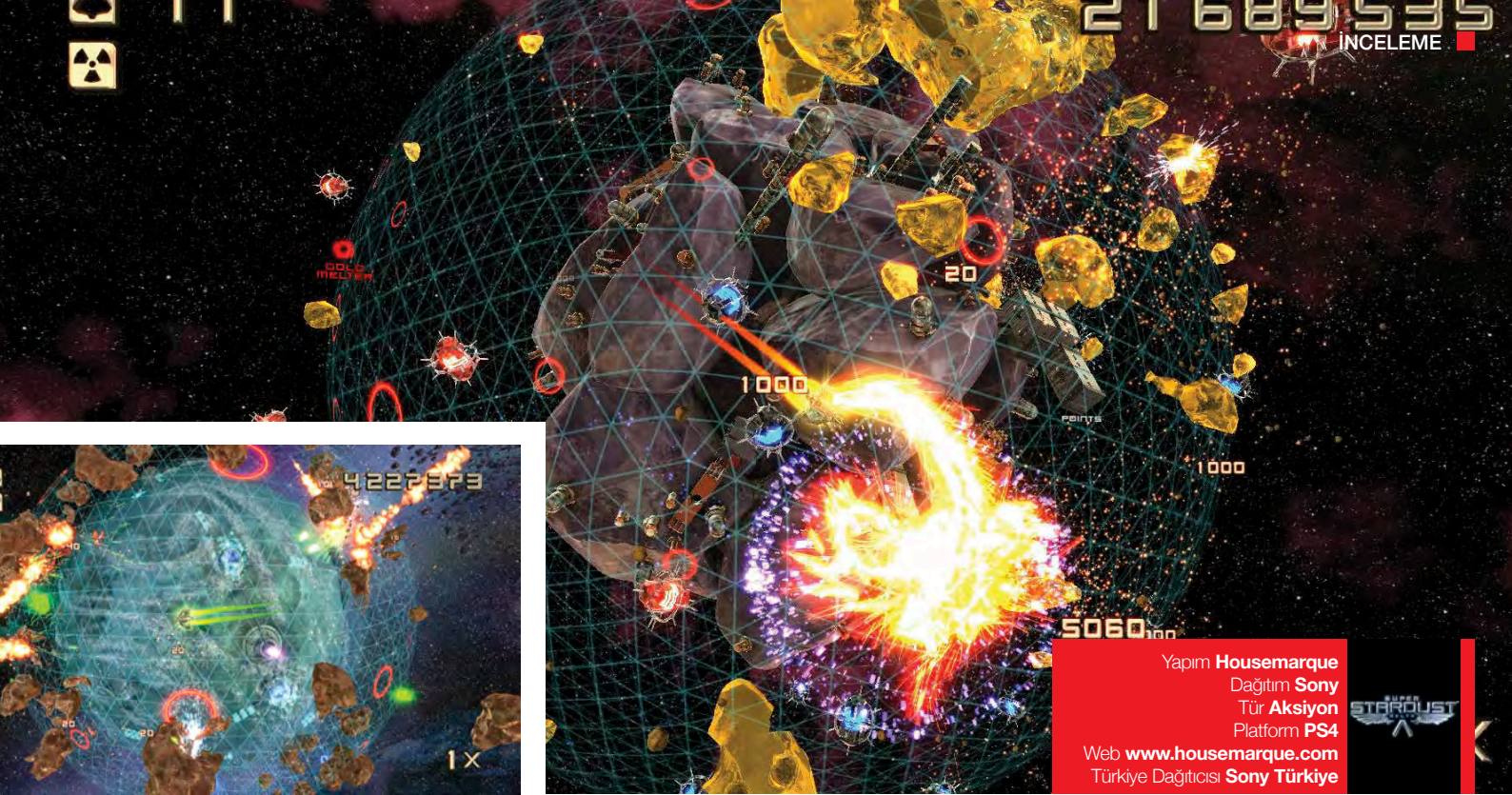
■ **Kürşat Zaman**

European Ship Simulator

- ⊕ Başarılı grafikler
- ⊕ Kötu hava koşullarının başarıyla işlenişi
- ⊖ Optimizasyon problemleri
- ⊖ Free roam modunun eksikliği
- ⊖ Yetersiz gemi ve görev sayısı

6,3

|| Alternatif **Ship Simulator Extremes**



Yapım **Housemarque**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS4**
Web www.housemarque.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**

Super Stardust Ultra ★

3D Lanet olası göktaşları!

Eğer 3D desteği olan bir televizyona sahipseniz, oyunu televizyonunuzla birlikte gelen 3D gözlüklerle de oynayabiliyorsunuz. Görmemiş gibi hemen denedim oyunun bu özelliğini fakat ben çok da performans alamadım. Gözlüklerin gözünüzü yorması da cabası...

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

Tam anlamıyla bir shoot 'em up olarak adlandırabileceğimiz oyun, küresel bir alanda geçiyor. Yani alışıldık shoot 'em up'lar gibi ilerlemiyor, aynı yerde dönüp duruyoruz. Tek darbede patlayan gemimizi hayatta tutmaya çalışmak en büyük amacımız ama bir bölümü geçmek için hayatta kalmak yeterli olmuyor. Birçok oyun modu bulunan yapımın ana modu Arcade'de, bir süre oyalandıktan sonra belirli sayıda düşmanı yok etmemiz isteniyor ve bunu başardığımızda bir başka bölüme geçiyoruz.

Bölgelerde bolca göktaşı patlatıyoruz ve içinde enerji kaynağı olanlardan silah, puan, mühimmat gibi özellikler elde ediyoruz. Göktaşları elbette ki tek hamlede yok olmuyor, büyük bir göktaşı daha küçük koyalara ayrılıyor ve bunları başboş bıraktığınızda, düşmanlarınız ortaya çıktığında

başınıza bela olabiliyor.

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

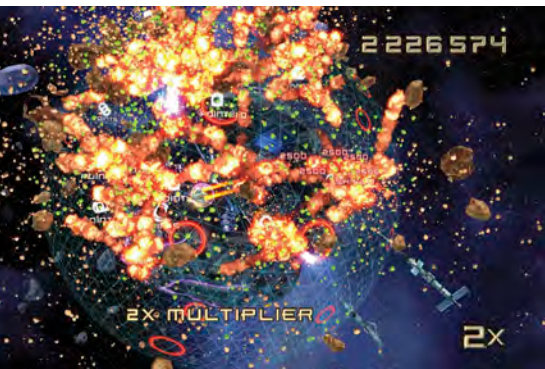
■ Tuna Şentuna

Super Stardust Ultra

- ⊕ Görsellik
- ⊕ İyi bir mücadele sunuyor
- ⊕ Multiplayer modları
- ⊖ Sürekli aynı yerde dönüp durmak biraz sıkıcı

8,1

|| Alternatif Resogun





Yapım **Abstraction Games, 3D Realms**
Dağıtım **Devolver Digital**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, PS Vita**
Web bit.ly/1zPFR7j



Duke Nukem 3D: Megaton ★

Krala selam olsun!

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

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

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

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



Duke Nukem 3D: Megaton Edition

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

7,9

Alternatif **Wolfenstein: The New Order**



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



Lucius II: The Prophecy

Çocuklar adam öldürmesin!

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

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

sunmasa da ilk oyuna göre ciddi bir ilerleme olduğu kesin.

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

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

İnsanları öldürüp ortığı ateşe verdikçe güçleri daha da artıyor ancak yüzünde mimik dâhi yok, ayrıca güçlendikçe Star Wars: Knight of the Old Republic'de olduğu gibi etrafta yıldırımlar çakmasını veya gözlerinden ateş çıkarmasını bekliyorsanız da hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Güçlerini geri kazandıkça insanların akıllarını daha uzaktan kontrol edebiliyor, daha uzaktan "çarpmaya" başlıyor veya nesnelere hükmetme kabiliyeti artıyor. Bunların her birini yaparken onlarca hatayla karşılaşmanız da oldukça olası.

Açıkçası "öldürme" üzerine kurulu bir oyunda size sağlanan seçenekler oldukça bol. Sorun, kendinizi hikâyeye verebilmeniz pek kolay olmadığından, bu cinayet kompozisyonlarının kısa süre içinde sıkılaşmaya başlaması. Oyun hızlı bir şekilde kendini tekrar etmeye başlıyor ve ciddi teknik aksaklıklar ve oynanıştaki o "bitmemişlik" hissi oyundan giderek uzaklaşmanıza yol açıyor.

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

Lucius II: The Prophecy

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

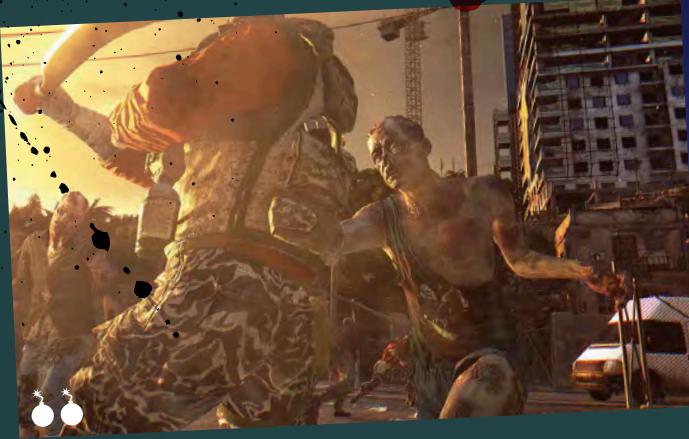
4,0

|| Alternatif **Post Mortem**




ANARŞİST

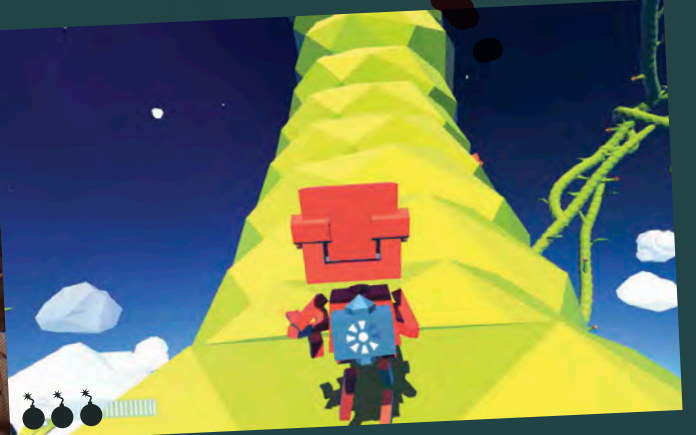
Anarchy in LEVEL!



Dying Light


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

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



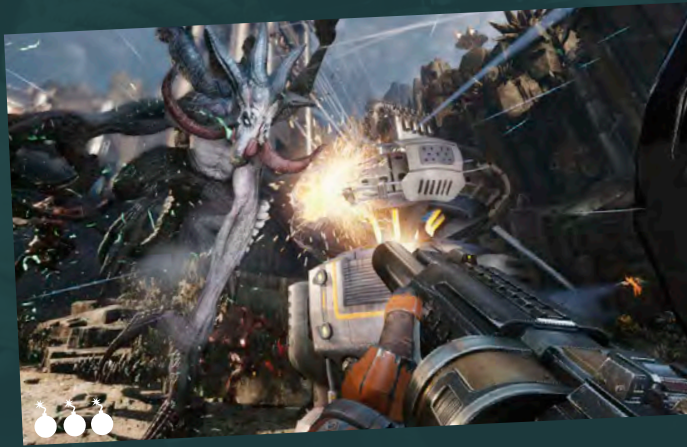
Grow Home

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

Paralel yapılanma var, koşun! Polis yok mu?! Ubisoft'un kullanmadığı bir katta, kendi kendine bir oyun firması oluşmuş, adı da Reflections'mış meğer... Kimsiniz arkadaşım, amacınız ne? Ubisoft'u içten içe yıkmaya mı çalışıyorsunuz? Bir ara çok iyi anlaşıyordunuz, ne oldu da ayrı bir oluşum oldunuz? Siz koskoca Ubisoft'u yıkabileceğinizi mi sanıyorsunuz; hem de Grow Home gibi bir oyunla? Yok canım! Tamam, bir fikir yaratmışsınız, güzel de duruyor ama 2.000 metreyi tırmandıktan sonra ben oyunu neden oynamaya devam edeyim? Hoş mu? Git daha çok ağaç koy. 4.000 metreliği olsun, daha zoru olsun, dikenlisi olsun... Ben mi söyleyeceğim buradan? Şşş, Reflections, yeğenim bak hele bi'... Bu robot niye ayakta durmakta zorlanıyor, onu da söylesene bana. Gezegen gezegen dolaşip tohum anyorsun, kullandığın robot bu mu? Püüü! İnsanlık gelişmiş ama sen gelişmemişsin Reflections, sen! 



Isyanmetre



Evolve

Yapım **Turtle Rock Studios**
Dağıtım **2K Games**
Tür **FPS**
Web **www.evolvegame.com**

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



The Order: 1886

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

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 31 Mart 2015 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese 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, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



DONANIM



Asus

Oyuncu monitörlerinde G-Sync devrimi

Sayfa 97



MSI

100 milyoncu kart şerefine
GTX 960

Sayfa 98



Elgato

Konsoldan kayıt ve canlı
yayın imkânı

Sayfa 99



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş,
dertlere derman oluyor...

Sayfa 102



16 yıl sonra ilk revizyon

HTTP/2 devrimi başlıyor

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



Chromecast'e rakip

Qualcomm'dan yeni ürün

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



8K'da önemli gelişme

DisplayPort için 1.4a güncellemesi

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

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



Öldükten sonrası

Facebook'tan yeni işlev

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

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



Asus ROG SWIFT PG278Q ★

Asus'tan G-Sync'li monitör

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

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

ve böylece oyunlarda "legal" destek alabilirsiniz. Diğer yandan burada yer alan Timer ile MOBA ve MMORPG türü oyunlarda çeşitli zamanlamaları takip edebilirsiniz.

Son olarak ROG Swift'in bağlantılarından bahsedelim. ROG Swift, bağlantı noktasında tıpkı Philips 272G5 gibi kısıtlayıcı. Monitörde yalnızca tek video girişi mevcut ve bu da DisplayPort. Bunun yanında bir HDMI noktasının da bulunmasını isterdik. Buna monitörün belki de tek önemli eksisi diyebiliriz. Öte yandan yine bağlantılar arasında iki adet USB 3.0 portu bulundurması sevindirici ancak burada da bir eleştiri yapacak olursak, USB noktalarının yerini beğenmediğimizi söyleyebiliriz. Bu noktaların daha kolay erişilebilir bir yerde olmasını isterdik.

■ Ercan Uğurlu

Asus ROG SWIFT PG278Q

İthalat: Asus

Web: www.asus.com/tr

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

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

9,2



MSI GTX 960 Gaming 100ME ★

“100 milyon kart” şerefine

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

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

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

GTX 960 Gaming 100ME'de dikkat çeken bir diğer özellikse geniş fanları ve bunun arkasında yatan MSI'nin Twin Frozr V termal tasarımı. 2008 yılında Hybrid Frozr olarak yola çıkan MSI, kat edilen onca yolun ardından Twin Frozr V'e ulaştı ve bununla birlikte oyun severlere çok daha serin, stabil ve sessiz bir kart sunmayı başarmış gibi görünüyor. 10 cm çapında olan çift Torx fanı altında yatan 8 mm'lik çift SuperPipe hattıyla ısıyı kart üzerinden hızla atan termal tasarım, öte yandan kartın fanlarını belirli sıcaklığa erişmeden çalıştırmıyor. İhtiyaca göre birbirinden bağımsız olarak da çalışabilen fanlar, böylece hem serin hem sessiz bir sistemi gözetiyor.

GTX 960 Gaming 100ME, performans konusunda kardeşi GTX 960 Gaming 2G gibi iyi noktada. İncelediğimiz süre boyunca oynadığımız oyunlarda bizi kendinden gayet memnun bıraktı. Test aşamasında G-Sync destekli bir monitör kullandık ancak testleri G-Sync'i kapatarak, V-Sync ise hem açık, hem de kapalı olarak gerçekleştirdiğimizi şimdiden söyleyelim.

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

Gaming App yazılımlarını da kurarak çok daha detaylı verilere erişebiliyor ve kullanım şeklinizi geliştirebiliyorsunuz. MSI Afterburner yazılımıyla sisteminiz hakkında detaylı bilgi sahibi olabiliyor, öte yandan karta hız aşırma uygulayabiliyorsunuz. Eğer hız aşırma konularına aşınaysanız kartla 1500 MHz'e kadar frekanslara erişebilmeniz mümkün olacağı bilgisini de verelim. MSI Gaming App yazılımıysa küçük ve yararlı bir araç. Burada bulunan OC Mode, Gaming Mode ve Silent Mode ile karışık işlemlere girmeden kartın nasıl çalışmasını istediğinizi tek tuşla belirleyebilmemiz mümkün. OC Mode'da 1304 MHz, Gaming Mode'da 1253 MHz frekans sunabilen kart, Silent Mode'da da 1178 MHz'e inebiliyor. Böylece yeri geldiğinde kartı daha hızlı çalıştırabiliyor veya sessiz moda alabiliyorsunuz.

■ Ercan Uğurlu

MSI GTX 960 Gaming 100ME

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Artı: Şık görünüm, Twin Frozr V termal tasarım, sessiz ve serin çalışma temposu, hız aşırmalara uygun

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

8,8

PlayStation TV

Sony'den konsol oyuncularına yeni seçenek

PSTV, küçük bir kutu görünümünde bir cihaz. Televizyonunuzun altına veya arkasına konumlandırabileceğiniz PSTV'nin arka bağlantıları arasında USB, HDMI ve Ethernet noktaları bulunuyor. Bunun yanı sıra elbette ki Wi-Fi ve Bluetooth gibi kablosuz bağlantılar da cihazın sundukları arasında. PSTV'nin dâhili depolama alanı mevcut; 1 GB depolama alanıyla birlikte gelen cihaz, üzerinde PS Vita hafıza kartı slot'u da bulunduruyor. 720p ve 1080i çözünürlük desteği gösteren PSTV, yine slot'ları arasında PS Vita oyunlarını oynayabilmeniz için kart girişi de bulunduruyor. PSTV ile PS Vita oyunlarını büyük ekranda oynayabiliyorsunuz. Öte yandan cihazın yerine getirdiği işlevler arasında en dikkat çeken, evdeki PS3 veya PS4 oyun konsolunuzu klonlayabilmesi. Mesela oturma odanızdaki büyük ekrana bağlı bir PlayStation'ınızın var ancak ev ahalisi bu televizyonda dizi, film veya maç izlemek istiyor. PSTV sayesinde

oturma odanızdaki konsolu kendi odanıza taşımak zorunda değilsiniz. Kendi odanızdaki monitöre bağladığınız PSTV, oturma odanızdaki konsolun görüntüsünü monitörünüze taşıyabiliyor. Bu noktada PSTV'nin birden fazla gamepad ile eşleşebildiğini de söyleyelim. Yani arkadaşlarınızla düzenleyeceğiniz FIFA / PES organizasyonlarında PSTV sizi yalnız bırakmayacak. Gelelim PSTV'nin negatif yönlerine. PSTV'nin dâhili hafızası çok dar. Bu nedenle ek olarak PS Vita hafıza kartlarından satın almanız gerekiyor. Bellek kartlarının fiyatları yüksek ancak bazı zamanlarda indirimler görebiliyoruz. Şu sıralar bazı online satış kanallarında 16 GB'lık kartı 165 TL yerine yaklaşık 50 TL'ye almak mümkün. ■ **Ercan Uğurlu**



PlayStation TV

İthalat: Sony

Web: tr.playstation.com

Artı: Konsolu klonluyor, kompakt tasarım, yüksek potansiyel sahibi

Eksi: Arayüzün gelişmesi gerek,

içerik sınırlı, hafıza kartı fiyatları

yüksek, gamepad'le gelmiyor

6,8

Elgato Game Capture HD60 ★

Konsoldan kayıt ve canlı yayın



Elgato Game Capture HD60

İthalat: Yok

Web: www.elgato.com/gaming

Artı: Kolay kurulum, 1080p60fps görüntü desteği

Eksi: Sadece HDMI girişi mevcut, yüksek fiyat

9,0

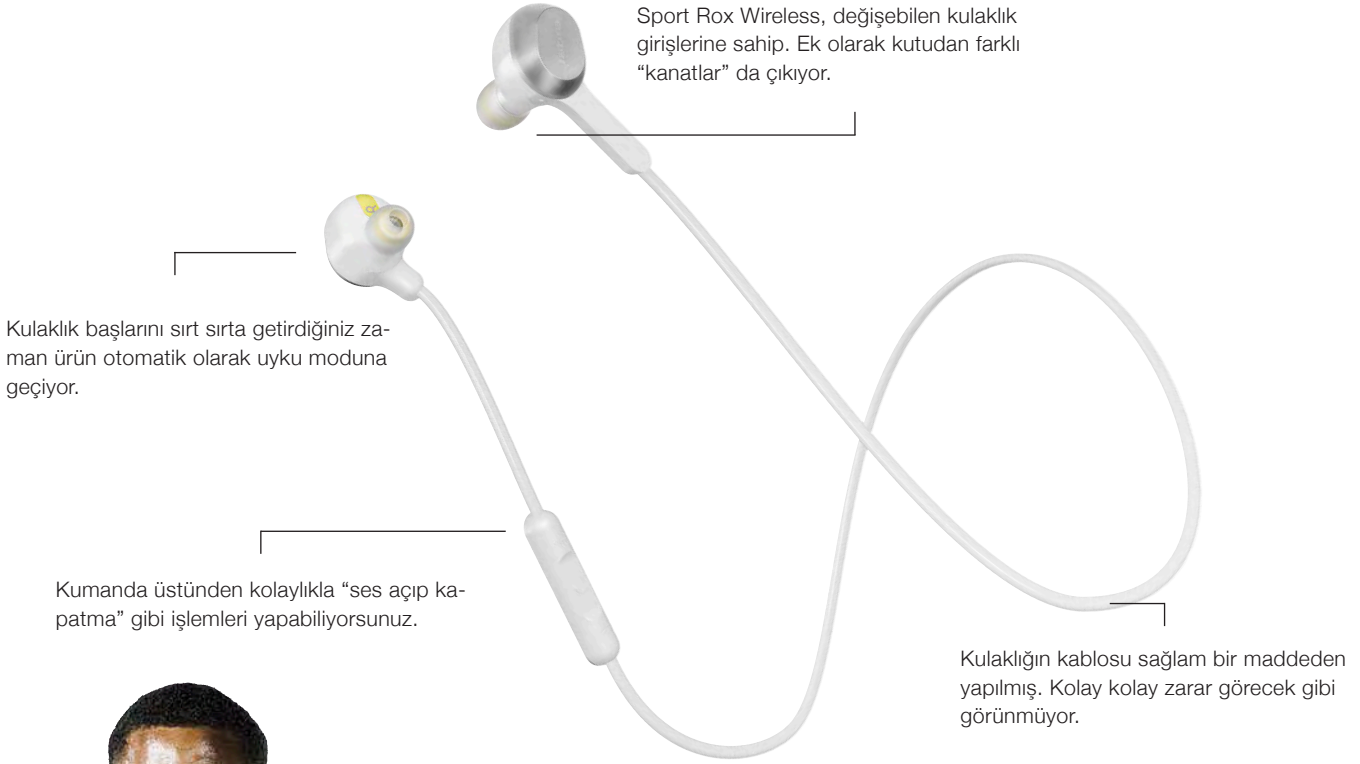
Son yıllarda YouTube'un âdeta oyun video içeriğiyle dolup taşmasını, Twitch'in yükselişi ve popülerliğinin artması izledi. Artık oyun oynayan herkes oyunlardan kayıt almak ya da canlı yayın yapmak istiyor. Bu noktada PC oyuncularının herhangi bir ürüne ihtiyacı yok ancak konsol oyuncularının ihtiyacı var ki bu noktada karşımıza Elgato'nun yeni ürünü Game Capture HD60 çıkıyor. Daha önce Game Capture HD ile karşımıza çıkan Elgato, konsollardan görüntü alınabilmesini sağlıyordu. PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One ve hatta iOS gibi cihazlara HDMI ile bağlanabilen cihazın tek kusuru 60fps görüntü alamamasıydı. Elgato'nun yeni ürünü Game Capture HD60 ise -adından da anlaşılacağı üzere- 60fps görüntü alınmasına imkân tanıyor. Cihazın kurulumu oldukça kolay; konsoldan gelen HDMI kablosunu Game Capture HD60'a, Game Capture HD60'ı da ikinci bir HDMI kablosuyla televizyonunuza / monitörünüze takıyorsunuz. Kutu içeriğinde yer alan Mini USB

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

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

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

■ **Şefik Akkoç**



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

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

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

Kulaklığın kablosu sağlam bir maddeden yapılmış. Kolay kolay zarar göreceği gibi görünmüyor.



Jabra Sport Rox Wireless ★

Oyuna ara vermek için güzel bahane

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

Jabra, ürettiği kulaklıklarla adından söz ettiren bir marka. Markanın bu ünü hak ettiğini söyleyebiliriz çünkü kulaklıkları hem tasarım, hem de fonksiyon olarak üst seviyede. Özellikle kablolu sporcu kulaklıkları (Kendim kullandığım için biliyorum.) kusursuza yakın. Gelelim sadede... Söz Sport Rox Wireless'in...

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

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

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

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

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

Sport Rox Wireless; Turkcell, Teknosa, Hepsiburada.com, Turkcell.com.tr ve Media Markt mağazalarında KDV dâhil 479.90 TL'den satışta.

■ **Firat Akyıldız**

Jabra Sport Rox Wireless

İthalat: Jabra Türkiye
Web: www.jabra.com.tr
Artı: Şık tasarım, sağlam yapı, yüksek ses kalitesi
Eksi: -

8,1

Wikipad 7 ★

Daha konforlu oyun deneyimi

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



grafik seçeneklerini sunmasa da yüksek hızda oyun deneyimiyle bunu fark ettirmiyor. Wikipad Game Mapper, hemen her oyun için tüm dokunmatik tuşları başarıyla fiziksel tuşlara atayabiliyor ve bu şekilde destekli oyun aramanız gerekmiyor. Bir NVIDIA Shield alternatifi olabilecek Wikipad 7, 4100 mAh'lik bataryasıyla uzun süreler oyun keyfi de sunabiliyor. ■ **Mahmut Karslıoğlu**

Wikipad 7

İthalat: M&T Electronics

Web: : www.wikipad.com

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

Eksi: Nispeten eski olan Tegra 3 kullanması

8,4

Netis WF2416

Sık seyahat edenlere

Netis'in WF2416 modeline benzer adaptörlerin en büyük avantajını elbette ki boyutları ve kullanım kolaylıkları oluşturuyor. WF2416 da oldukça kompakt yapıda ve kolay kullanılabilir yapıda bir cihaz olmasıyla rakiplerinin arasında sırtırmıyor. Kısaca adaptörün tasarımında yer verdiği detaylardan bahsedecek olursak, hemen alt kısmında LAN portu bulunduğunu söyleyebiliriz. Öte yandan hemen onun yanında bir anahtar görüyoruz. Bu anahtarı kullanarak adaptörün kullanım şeklini belirleyebilirsiniz. Netis WF2416 hem mobil router, hem menzil genişletici olarak kullanılabilir. Buradaki anahtar üzerinden bu seçimi adaptörü kullanmak istediğiniz biçime göre seçmeniz mümkün. Adaptör bir diğer kenarındaysa WPS butonunu bulunduruyor. Bu tuşu kullanarak cihazı router'inizle eşleştirebilirsiniz. Netis WF2416, 802.11 b/g/n kablosuz standartlarını destekliyor. Öte yandan

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

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

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

■ **Ercan Uğurlu**



Netis WF2416

İthalat: Netis

Web: : www.netisturkiye.com

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

Eksi: USB yok

7,4



TEKNİKSERVİS

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

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

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

S: Şöyle bir sistem topladım biraz yardım da alarak. Sizce bu sistem Battlefield, Call of Duty: Ghosts, Call of Duty: Advanced Warfare, Watch Dogs tarzı oyunları "Ultra" ayarlarda kaldırır mı? İki işlemci seçeneğim var, hangisini seçersem daha yararlı olur? Sistemim şöyle: İşlemciler

AMD FX X8 9590 ve Intel Core i5 4690K, anakart MSI Z87-G43 Gaming, ekran kartı Zotac GTX970, bellek Kingston 8 GB HyperX Fury DDR3 1600 MHz, sabit disk Seagate 3.5" 1 TB Barracuda SATA 3.0 64 MB Cache 7200 RPM, kasa Cooler Master RC-K350 600 Watt, güç kaynağı Xigmatek X-Calibre 600 Watt. Ahmet Buğra Sevim

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

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

S: Bütçe 4.500 TL, en fazla 5.000 TL'ye çıkabilirim. 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 bakıyordum. MSI Gaming'in 3'ü 5'i 7'si ve 9'u arasında ne fark var, bilmiyorum. "Bilmiyorum" derken belli ki rakamla birlikte kalite de artıyor da ne kadar fark ediyor, mesele o. İşimi göreceğinden fazlasıyla para israfı yapmak istemiyorum. İşlemci için i7 4790K'da karar kıldım ama önerilere açtım. Ekran kartında R9 290x vs GTX 780 Ti kafasındayım. Bunda da önerilere açtım tabii ki. Belleği şimdi 2x4 GB 1600 MHz yapıp sonradan ihtiyaç olduğunda ayısından bir çift daha alarak 4x4 GB yapmayı düşünüyorum. Tavsiye istediğim 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 kadarıyla kasayla geliyor. Soğutmada 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 anakartı 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 alınabilir. Monitör olarak AOC'nin G-Sync destekli modeline bakabilirsin. İşletim sistemi Windows 10 çıkana kadar 8.1 64 Bit, güvenlik yazılımı da Norton Internet Security öneririm.

S: İki - üç yıl önce topladığım bir PC var. Özellikleri i5 2320K, stok fan, AMD Radeon HD 4850, 8 GB RAM, Gigabyte H61M-D2H-USB3 modelinde bir anakart. Biliyorum ki her şey sıfırdan değişmeli, şimdiki çağa adım atabilmek için. Bilgisayarı kullanım amacım grafik tasarım, 3D modelleme, oyun, video düzenleme kalemlerinden ileriye gitmiyor ve sonuç olarak da bu sistem bana yardımcı olamıyor. Bu yılki bütçem 3.000 TL fakat bu sene PS4 de almak istiyorum. Bu yüzden en az 1.800 TL'sini PS4'e harcamalıyım, yoksa PS4 + giriş - orta seviye bir PC mi toplamalıyım? Çağın Kılınc

C: Aslında hayır. Sistemde değişmesi gereken iki şey var sadece, onlar da PSU ve ekran

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



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

karti. HD 4850 ekran kartını R9 285 ile değiştirip bunu kaldıracak da bir PSU aldın mı tamamdır. Biraz da genel sistem tepkisini arttırmak istiyorsan bir SSD alabilirsin.

S: Ben bilgisayar toplamak istiyorum, tabii ki oyun için olacak. Şöyle bir şey düşünüyorum, acaba bu beni ne kadar süre idare eder? Asus X99 Deluxe, 2x MSI GTX 980 Gaming 4G, Intel Core i7 5930K, Fsp Aurum Pro 80 Plus Gold 1200 Watt, Kingston 16 GB (2x8 GB) HyperX Beast DDR3 2400 MHz CL11, WD 3.5" 3 TB Caviar Green Intellipower, Sandisk 256GB Ultra Plus SATA 3.0 SSD.

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

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



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

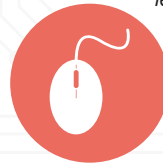
C: Adım adım gidelim Hakan Bey.

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

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

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

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



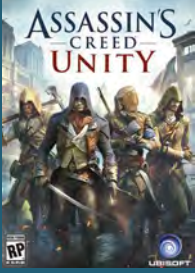
film izleyen biri olduğum için bu durum benim için son derece can sıkıcı bir hal aldı. Dolayısıyla yeni bir monitör almayı düşünüyorum. Bu konuyla ilgili olarak da bir uzmanın görüşünü almak istedim. Yeni monitörü 24" olarak düşünüyorum. Yine Samsung mu alayım, yoksa başka bir markaya mı yöneleyim? Netlik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

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

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

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

Yıllardır tek başına suikast yapmaktan sıkılan Assassin's Creed oyuncularını, Unity'deki co-op multiplayer desteği sayesinde aradıklarını buldular.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Battlefield 4

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

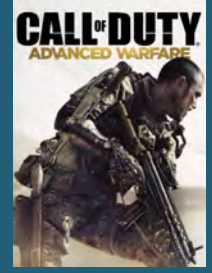
Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

İki oyun boyunca oyuncuları sualtı şehirlerinde ağırlayan BioShock, gökyüzüne çıktığında da aynı başarıyı sürdürebileceğini 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.

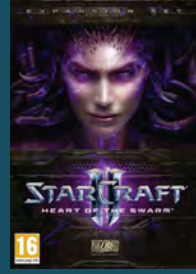
Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

ŞUBAT 2015

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

Scrolls

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

OCAK 2015

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

Elite: Dangerous

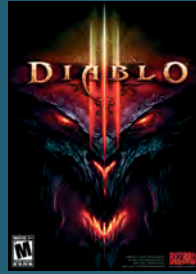
Game of Thrones (Episode 1)	83
Geometry Wars 3: Dimensions	85
Lara Croft and the Temple of Osiris	70
Metrocide	75
Never Alone	85
Neverending Nightmares	70
Tales from the Borderlands (Episode 1)	78
The Binding of Isaac: Rebirth	90
The Talos Principle	90
The Witcher: Adventure Game	73



Destiny

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

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Diablo III

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

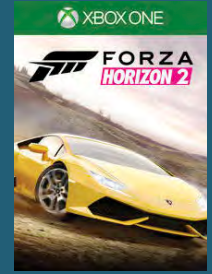
Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 4

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

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 oyuncuların ekran başına kilitliyor.

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 oyuncularına, 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 başlış kampanyasıyla yola çıkıp hayata 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

ARALIK 2014		Pro Evolution Soccer 2015	80	Gabriel Knight 20th Anniversary Edition	75
Assassin's Creed: Unity	76	Styx: Master of Shadows	75	Legend of Grimrock II	85
Assetto Corsa	88	This War of Mine	76	Middle-earth: Shadow of Mordor	80
Call of Duty: Advanced Warfare	75	World of Warcraft: Warlords of Draenor	95	Natural Doctrine	77
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes	72			NBA 2K15	90
Dragon Age: Inquisition	92	KASIM 2014		Shadow Warrior	80
Far Cry 4	75	Alien: Isolation	79	Sleeping Dogs - Definitive Edition	80
Football Manager 2015	85	Civilization: Beyond Earth	85	Spintires	85
Grand Theft Auto V	97	DG2: Defense Grid 2	81	Sunset Overdrive	80
Halo: The Master Chief Collection	85	F1 2014	70	The Vanishing of Ethan Carter	83
LittleBigPlanet 3	90	Forza Horizon 2	90	TRI: Of Friendship and Madness	85

KÜLTÜR & SANAT

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



www.heroesnexus.com

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



Marslı
Andy Weir

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



Athena
Altüst

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



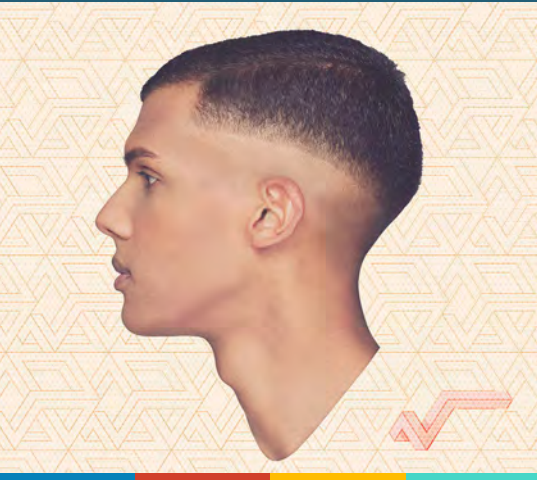
8



8



8



Stromae Racine Carrée

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



9



Jupiter Ascending

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

4



Gone Girl

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



9

ELEKTRONİK SPORLAR

“Sporun geleceği”
Christopher Leo Kaan Willekens



Ayin Olayı

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

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

etti. BurNing, LaNm, rOtK ve xiao8 gibi isimleri bulduran Big God ise ilk büyük turnuvasında dördüncü olmayı başardı. League of Legends sahnesinde adeta transferlerin ve yedeğe çekilen ünlü oyuncuların göz önünde olduğu bir ay geçirdik. Tabii ki CLG vs TSM derbisini de unutmamak gerek. ABD’nin iki ünlü takımı CLG ve TSM, NA LCS liderliğindeki eşitliği bozacak olan mücadelede karşı karşıya geldi. ABD League of Legends sahnesinin en büyük derbisi olarak nitelendirilen bu maçta bir de bahis vardı. CLG ve TSM takımlarının sahipleri HotshotGG ve Reginald, kaybedenin saçlarını pembeye boyaması konusunda iddiaya tutuştu ve sonuçtaysa kazanan TSM oldu. Maçın büyük bir bölümünü önde götüren ve TSM’e istediklerini yapma izni vermeyen CLG, kazanıyormuş gibi görüldüğü maçı kendi elleriyle TSM’e hediye etti ve yanlış bireysel kararlarla mücadeleden mağlup ayrıldı. HotshotGG’nin saçlarını pembe olarak



LoL ▾

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



CSGO ▾

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



Dota 2 ▾

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



görmeyi merakla bekliyoruz.

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

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

Göze Çarpan Haberler

mancloud geri döndü

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

Vega Squadron'dan üçüncü zafer

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

Hosty takımdan atıldı

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

Crumbz bıraktı

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

ESL One yine Frankfurt'ta

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

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

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

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

İpek Atcan

ipek@level.com.tr



Köşesiz Köşe

Birkaç Tavsiye, Biraz Çene

Siz bu yazıyı okurken ben bir yaş daha yaşlanmış, bu sebeple de bir nebze olsun "Eyvah, yaşlanıyor muyum?!" tribine girmiş olabilirim. Dergilerde yazmaya başlayışımın -ya da daha havalı deyimiyle "meslek hayatımın"- 10. yılını da havai fişek gösterileriyle kutlayacağım bu güzide 2015'te, belki de emekliye ayrılmanın vakti gelmiştir? Neyse. Görüşmeyi 249.210 adım yürüdüm ki bu da günde 8.307 adım yapıyor. Bunu yazıyorum ki İstanbul'a döndüğümde ne kadar hareketsiz olduğuma hepimiz gülelim. New York günleri -20 derecelerde ve burunda sümükle geçiyor. Juno dediler, gelmedi ama iyi kar yağdı. Tabii ki aksiyonlardan ve aktivitelerden uzak durmuyorum. Mesela konserler... Rockwood Music Hall'da Jesse Harris'in albüm lansmanına gittim, "No Wrong, No Right" isimli albüm, sakın müzik sevenlere güzel bir hediye olur. Terminal 5'teki Marilyn Manson konseriye ilginçti. Sahnede Manson'dan başka her şey vardı. Öncelikle neden hala Nicholas Cage ile akraba olduklarını kabul etmiyorlar, anlamıyorum; hatta belki de Manson'ın işi olduğu için Cage sahnedeydi, ses sifirdi çünkü. Keşke 2007'deki izlediğim konseriyle hatırlamaya devam edebilecek olsam ama zor. Bunlar dışında da bir sürü konsere gittim tabii ki. Jazz ile aramda bir ilişki doğduğundan bahsetmiştim. Bu

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

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

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

Birkaç tavsiye ardından susayım. Cheesecake mi seviyorsunuz? Upper West Side'da Café Lalo'ya gidiyor, bir sürü çeşit arasında kaybolup asabınızı bozuyorsunuz. Soho'daki Dominique Ansel Bakery'de Cronut'ı mutlaka deniyorsunuz. İvrir zıvrır mı istiyorsunuz? Chelsea Market ya da Greenwich'te The Market NYC tam sizlik, hatta Chelsea Market'te kendinizi istakozlara verin. "Kitap alışverişi yapmadan duramıyorum!" diyenlerdenseniz, Soho'daki McNally Jackson'ı, Williamsburg'deki Spoonbill & Sugertown'ı ve Union Square'de aşırı ucuza kitaplar bulabileceğiniz Strand'i es geçmiyorsunuz. Zaten burada konsept kahveni al, laptop ya da kitabınla bir yere otur, yeni insanlarla tanış, yeni dünyalar keşfet, hep gül, daha da gül şeklinde geçiyor...

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





Yıllardır beklediğimiz o oyun

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

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

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

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

en fazla bu kadarına yetiyordu.

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



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Kulaktan dolma yorumculuk

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

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

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

oynanış kısmından oluştuğunu söyleyebilirim. Evet, bol bol sinematik var, evet, oyun birçok yerde kısıcık da olsa sinematiklerle bölünüyor ama bu oyuna "oyun değil, film" demek için ciddi şüursuz olmak lazım. Yine bu eleştirileri yapanların Heavy Rain ve Beyond: Two Souls gibi yapımları "oyun" olarak değerlendirdiğini göz önüne alınca hepten delirdim arkadaş! Her ikisinin de büyük bölümünde ekranda beliren tuşa basıp duruyorduk, karakteri yönetmekse çok küçük bir parçasıydı yapımların. The Order: 1886'nınsa en başta vuruş hissiyatı kuvvetli bir çatışma mekaniği mevcut. Bunları söylerken The Order: 1886 hayranı, savunucusu gibi görüldüğümün farkındayım ama benim lafım bu bilinçsiz yorumları yapanlara. Yoksa oyunun diğer açılardan noksanları yok mu? Var ve bu da oyunun toplam değerini aşağıya çekiyor ama net olan bir şey var ki o da oyuna "süre" ve "sinematik" bahaneleriyle girişilemeyeceği. Oh, içimi döktüm, noktayı da koyuyorum. ■ www.gamerrocko.com





Kraldan çok kralcı olmak

Bu başlık aslında her sektöre, her yapıya, her döneme ithaf edilebilecek bir söylem. Hayatta en çok karşıma çıkan ve eminim sizlerin de karşısına çıkan yapılardan biridir. Her ne kadar hemen herkesi olduğu gibi seven bir bünye olsam da özellikle emin olmadığı bir konu hakkında, gözünüzün içine baka baka kraldan çok kralcılık yapanlara pek tahammülüm yok, hatta sizi bir şey zannedip o an yanındaki bir başkasına “övgü” kisvesi altında kralcılık yapanlara uçan tekmeyle süzülürüm. Tabii ki bu yapının farklı açıları da söz konusu. Kraldan çok kralcılığın övdüğü değil de sövdüğü kişi de olmak mümkün. İşte oyun sektörü tam da bu noktada yeşeriyor güzel ülkemizde. 2000’li yıllardan önce oyun dâhi oynamayan bir nesil, günümüzde “Siz kimsiniz?” ayağı çekiyor deneyimli yazarlara ve çizerlere. Tabii ki patlayan koca koca egolar, üstesinden gelinemeyen kıskançlıklar olacak ama burada herkesin el birliği edip bir mantık çatısı altında buluşması gerektiğini düşünüyorum.

Eskiden ülkede ne internet, ne de online yayın vardı. Bir bilgiye ulaşmak için ilgili oyunu “gerçekten” oynamak gerekirdi, oyun çok doğru kelimeler seçilerek anlatılmaya çalışılırdı. Bugün oyun sektöründe yazı yazan bir kesim işte böyle bir dünyadan geliyor. “Remake”i yerine o oyunu döneminin şartlarında, teknolojisinde ve oyuncu algısında oynamış ve bugün piyasaya çıkan oyunları eleştiren, çok özel bir nesilden bahsediyorum. 3D’nin Dinozorlar dergisinin verdiği kırmızı - yeşil gözlükle sayfalara bakıp şaşırıldığı bir nesilden... Ve evet, günümüz oyun piyasasında bu dönemden insanlar hala yazı yazıyor olmasa derdimiz daha da büyük olurmuş, son iki - üç yıldır bunu görüyorum. Biliyorsunuz, ülkemizde oyun sektörü giderek büyüyor, yüzlerce YouTuber, internet sitesi ve oyun sever sektör için ter döküyor ama şunu unutmamak lazım ki bu sektörün büyük

bir yüzdesi kraldan çok kralcı! Sektör olarak ileriye bir adım attıkça halen gelişmelerden rahatsız olan yüzbinlerce insan var ki bunu sadece ben değil, oyun dünyasına emek harcayan hemen herkes net bir şekilde görebiliyor. Hala bizlerin ürettiği ilim ve bilim konusunda şüphesi olan milyonlar var. Bizlerin dergide incelediği, üzerine saatler harcadığı, yetmezmiş gibi yapımcılarla bire bir ilişki kurduğu, farklı makaleler okuduğu ve bir sayfalık oyun yazısı için günlerini harcadığı nasıl da göz ardı edilebiliyor, farkında mısınız? “Oyun oynayıp para kazanıyorsunuz, oh ne güzel hayat!” diyen zihniyetin getirisi işte bunlar; onlar bizim canlarımız, seviyoruz kendilerini. Peki, ülkemizde sektöre yıllarını vermiş insanların yazılarına, “Sen bu puanı bu oyuna nasıl verirsin? Ben baktım, oyunun dünya ortalaması çok daha yüksek!” şeklinde ulu orta yerde yapılan kraldan çok kralcılıklarla ne demeli? Bu nasıl bir bakış açısı? Bu nasıl bir ahmaklık? Hala insanlar oyun sektörünün ne kadar büyük bir pazar olduğunu ve ne gibi paralar döndüğünü anlamadı ya da biz anlatamadık. Özellikle ABD ve Avrupa pazarında birçok firmanın parayı basıp ilgili firmadan istediği notu aldığı nasıl göremezsiniz? İşin daha da kötü yanı, ülke olarak dilediğimiz oyun hakkında dilediğimiz şekilde yazabilmek gibi eşi benzeri görülmemiş bir özgürlüğe sahipken, bu durumu nasıl olumsuzla yorabiliyoruz? Neden hala yıllarını oyun eleştirmenliğine adanmış insanların yazılarına yerine “dünya ortalaması” temel alınıyor? Senin dilini konuşan, senin kültürüne sahip deneyimli bir insanın yazdığı yazı ile yabancı bir eleştirmenin yazısı gerçekten aynı olabilir mi? Merak ediyor ve sektörü halen ilgiyle izliyorum. Umarım bir gün bu ülkede ne kadar üst düzey oyun ve teknoloji eleştirmenleri olduğunu anlatan zihniyet, en azından anlamayan yüzdenden bir tık üzerine geçer. Unutmayın, kimse kimseyi sevmek zorunda değil ama yapılan işe saygı duymak zorunda!

■ twitter.com/ErtugrulSungu





tr.playstation.com/bloodborne

18
www.pegi.info
PROVISIONAL

Bloodborne™

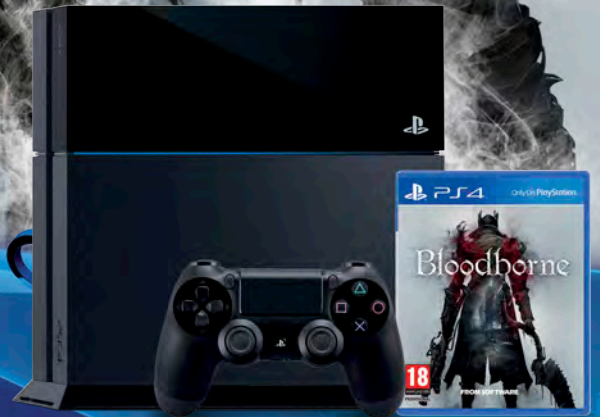
KORKULARINLA YÜZLEŞ

Yalnız bir yolcu. Lanetli bir şehir. Dokunduğu her şeyi yutan ölümcül bir sır. Korkunç bir hastalıkla harabeye dönmüş, ıssız ve çürümüş Yharnam şehrine adım at ve korkularınla yüzleş. Şehrin en karanlık gölgelerini didik didik ara, hayatta kalmak için silahlarını kullan, kanını donduracak sırları keşfet. Ancak bu şekilde kendini kurtarabilirsin.

TÜRKÇE
ALTYAZILI

Mart 2015'te Satışta

PS4™



MART 2015 SAYI 3 FİYATI 5,9.50

DUVARLARINIZI HAZIRLAYIN

YILDIZ YAĞMURU DİNMIYORI!!

50 POSTER 200 STICKER

blu jeans

PORTRE'NİN KÖNÜĞÜ

MARK RONSON

TAYLOR SWIFT

UNUTULMAZ İNCİLERİYLE

EMMA STONE

SAHNE ARKASINDAN SAHNE ÜSTÜNE

ADAN ZİYE

ASİ YÜREK GERİ DÖNDÜ

DUMAN

MADONNA

JUSTIN BIEBER

İKON MÜZESİ'NDE BİR BRIT EFSANESİ

K-POP

COLDPLAY

POPUP

BRI DITTE

HALESTARM

MARILYN MANSON

THE HAUNTED WHILE SHE SLEEPS

ISAC ELLIOT CINDERELLA INSURGENT

AİLEE JAY PARK VE SAN E GELİYOR!

DB

MART SAYISI BAYİLERDE

f/bluejeanmagazine /bluejeandergi /bluejeanmagazine bluejean.com.tr

50 POSTER
200 STICKER



PCNET'İN MART SAYISI BAYİLERDE!



Sıkıntısız download

En iyi bedava ve reklamsız BitTorrent istemcilerini seçtik



Hangi tablet?

Yeni bir tablet alırken dikkat etmeniz gerekenler

Görev listeleri

İşlerinizi bilgisayar ve telefon üzerinde tutan en iyi servisler

PCnet

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

NASIL YAPILIR?

17 YENİ PROJE
ADIM ADIM 30 SAYFA

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

KENDİ DERGİNİ YAP

Kendi tasarımlarınızı yapabileceğiniz en iyi bedava masaüstü yayıncılık uygulamalarını inceledik.

DÜNYANIN EN İYİ TELEFONLARI

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

KAYIT DEFTERİNİ HACK'LEYİN

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



GERİ DÖNÜŞÜM

Eski telefon ve tabletinizi çöpe atmayın. onlarla yapabileceğiniz 9 harika şeyi sıraladık.



SINIRLARI ZORLAYIN

HEPŞİ İÇİN BİR BİLGİSAYAR YETER

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



OYUN

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Snake geri döndü. Savaş başlasın.

DB

2015/3/112448

(KTC: 9.75 TL)

9 77304 421000

ISSN: 90 14723

00

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