

#219 Türkiye'nin en iyi video oyunu

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

LEVEL

BATTLEFIELD™

HARDLINE

Gittik. Oynadık. Yendik.

CHIP

20 YIL ÖNCE!

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

Hepsinin doğumuna tanıklık ettik,
Teknolojiyi bizimle öğrenin istedik!

Bugün, CHIP 20 YAŞINDA!

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

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

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



DETAYLAR CHIP NİSAN SAYISINDA
Bu yayın kaçırmaz, bizden söylemesi!



Tartışılan Oyunlar Serisinde bu ay: Battlefield Hardline

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

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

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

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın.

Firat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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



“David Braben ve Chris Roberts’in kickstarter sayesinde yolunu bulduğu bir dünyada, hangi küskün geliştiriciden, nasıl bir proje görmek isterdik acaba?”



Fırat

@whiskeyinthejar

Carmack’tan bir hamle bekliyorum ben.



Cem

@cemsanci

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



Tuna

@apeiron

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



Ertekin

@ertekinbayindir

Eskilerden System 3 diye bir firma var. Şöyle bir bakındım, 1982’de Mark Cale tarafından kurulmuş. Commodore 64 zamanımdan 3 önemli başlık, Myth: History in the Making, The Last Ninja 1-2-3 ve Vendetta, bu firmanın yaptığı oyunlar. Firmanın veya bu oyunların tekrar hayata dönmesi için bizzat başış kampanyası başlatabilirim.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

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



Ayça

@aycazaman

Yılların Simcity’si telef oldu EA yüzünden. EA’in bünyesine katıp sonradan kapattığı tüm stüdyolardaki insanlar muhteşem şeyler yapınlar istiyorum. Çok mu şey istiyorum?

LEVEL

#219 - Nisan 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)
Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN
Burcu Ayca burcu@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Adem Başaran adem@level.com.tr
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
İpek Atcan ipek@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@level.com.tr
Yekta 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 Kırmlıoğlu
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.

NISAN 2015 SAYI 4 FİYATI 15.50

50 POSTER + 200 STICKER

bluejean

YENI NESİL FENOMENLER

WEB STARS

Miley Cyrus
BANGERZ TURNESİ ARTIK DVD'DE!

Ed Sheeran
Aldan 2'ye

Adam Lambert
EN BOMBA RÖPORTAJ ALINTILARI

Vine Stars:
VINE NASH STYLER 15 MİLYON
YOUTUBE JENNA MARSHALL 14 MİLYON
VINE CAMERON DALLAS 7 MİLYON
VINE CARTER REYNOLDS 4 MİLYON
VINE UEHARA BLOGGER
YOUTUBE PWDIEPIE 35 MİLYON
YOUTUBE CUTIEPIEMAR 3 MİLYON
VINE HAYES GRIER 3 MİLYON

Other Stars:
RITXON
THE FOOL CONSPIRACY
DUMAN
BENEDICT CUMBERBATCH

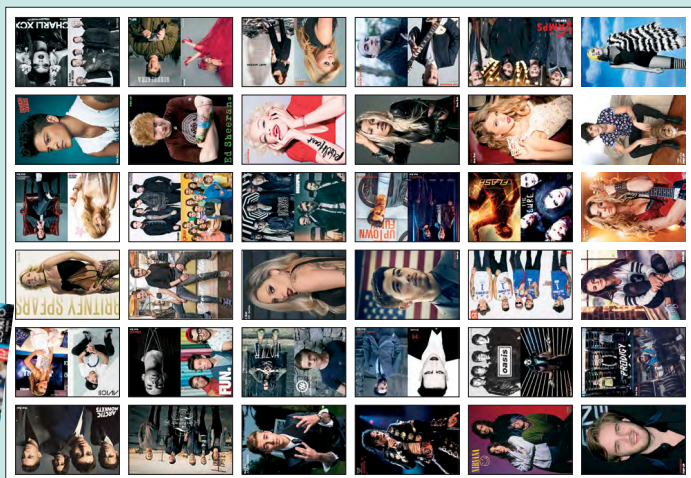
Game of Thrones **Dave Grohl**

NISAN SAYISI BAYİLERDE

/bluejeanmagazine /bluejeandergi /bluejeanmagazine bluejean.com.tr



50 POSTER
200 STICKER



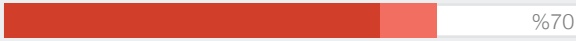
BU AY NE OYNADIK?



Ertekin Bayındır

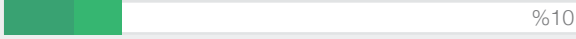
Bu ay sağolsun, Resident Evil Revelations 2 beni yeterince doyurdu. Valiant Hearts tekrar bitti mesela. CounterSpy da tam sardı derken uyuz etti, bıraktım.

Resident Evil Revelations 2



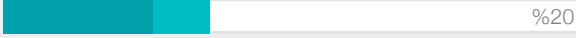
%70

CounterSpy

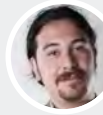


%10

Valiant Hearts



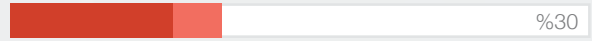
%20



Ertuğrul Söngü

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

Deathtrap



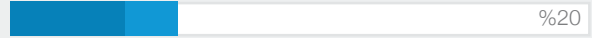
%30

Mordheim - City Of The Damned



%50

World of Warcraft: Warlords of Draenor



%20



Kürşat Zaman

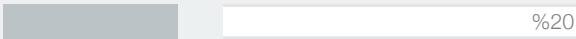
War Thunder bu aralar istediğimden fazla zamanımı almaya başladı, ne yapalım, bu kadar muhteşem olmasaymış.

War Thunder



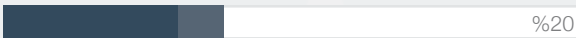
%60

Amnesia - The Dark Descent



%20

Ride



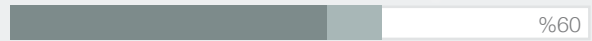
%20



Tuna Şentuna

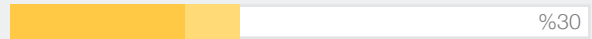
Buuu HotS denen oyun var ya... İşte o hayatımdan çıkmadıkça bu listede başka bir oyun görmeyi bekleme. Saygılar, müdüriyet.

Heroes of the Storm



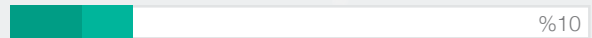
%60

Bloodborne



%30

Devil May Cry: Definitive Edition



%10

PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!



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



Apple Watch
Apple'in akıllı saati bileklerimizi süsleyecek

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

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Nisan 2015 Yıl 18 Sayı 211 Fiyat 790 TL

NASIL YAPILIR?

13 YENİ PROJE
ADIM ADIM 33 SAYFA

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

ŞİFRELİ USB BELLEK

Verilerinizi güvenle cebinizde taşımak için USB flaş belleğinizi ve harici diskinizi bedavaya şifreleyin



ANDROID, İPHONE VE İPAD İÇİN

50



MUHTEŞEM OYUN



MASAÜSTÜ ŞART DEĞİL

DİZÜSTÜNDE VERİMLİLİK

DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARDA SAATLERCE VERİMLİ ÇALIŞMAK ZOR. DAHA RAHAT ETMENİN 6 YOLUNU AÇIKLIYORUZ.



DOSYA

Kablosuz tehlike

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

DB

2015/4/112448

İKİTİCİ 9,25 TL

ISSN 1301-4773

9 797301 477304

94

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



42

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

İLK BAKIŞ

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

34 **Astronot**

37 **Mobil**



56

DOSYA KONUSU

42 No Man's Sky

52 **Role Playing Günlükleri**

İNCELEME

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



72



92

96 **Anarşist**

- 99 Donanım
- 106 Market
- 108 Kültür & Sanat

110 Kare

114 LEVEL 220

DVD



DEMO

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



VIDEO

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



EKSTRA

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

POSTAKUTUSU

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

İLK KONSOL VE SORULAR

Merhaba Tuna Abi. Nasılsınız, iyi misiniz? Ben çok iyiyim. Sorular için düz ilerleyin, yeşil kapının bulunduğu odada sorularım var. **Kapı odanın içinde mi? Öyleyse her odayı açıp kapıyı mı bulmaya çalışacağız önce? Sorular ve yeşil kapının ilişkisi nedir? Bunlar da benim sorularım; üstelik kapı kapı da aratmıyorum bak! (Hoş geldin.)**

1. Haziran ayında oyun konsolu alacağım, kararsız kaldım. Daha önce konsol almadım ve PS kafelerde de fazla takılmadım. Herkes konsolları futbol için kullanıyor (PS kafelerde); futbolu sevmediğim için ben hiç oynamadım. Xbox One mı almalıyım, PS4 mü? **Futbol sevmediğin için sana bir adet Wii U öneriyorum. (Beklemediğin yerden geldi, itiraf et.) Bence PS4 almalısın. Futbol oynamak zorunda da değilsin. Bir ton güzel oyun var...**

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

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

3. Önceki sayılarda Mersin'e küresel ısınma demiştiniz. Ama siz karla mücadele ederken ben kısa kolluyla dolaştım ve bir haftadır acısını çekiyorum.

Mersin'e küresel ısınma demedim, küresel ısınmanın etkilerini... Sen de haklısın aslında, öyle demiş sayılırım evet.

Kısa kolluyla burada daha hiç dolaşılıyor ama yakındır.

4. Önerdiğiniz konsolda efsane dediğiniz oyunları da yazarsanız sevinirim.

Onlar için Market bölümümüze baktığın gibi cevapları bir bir bulacaksın.

5. İ harfleri ve yazım hataları için kusura bakmayın.

O "i" harfleri beni çileden çıkarttı, bir daha "ı" harfi yerine "i" ile gelen hiçbir e-postayı yayımlamamaya ant içtim!

Görüşürüz Bugra. (Ben de "ğ"yi çaldım!) Saygı ve sevgilerimle, Buğra GÜRSOY

YAYIMLARSANIZ ÇOK SEVİNİRİM!

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

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

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

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

Yoksa 1 puanı veririm, hiç acımam!

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

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

3. Bu pek bir soru değil ama zombi temalı

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

Valla çok iyi dedin.

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

Ne zombi sevgisiymiş arkadaş...

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

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

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

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

Yayınlarsanız gerçekten çok sevinir, 1886 kere zıplarım. Kendinize iyi bakın.

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

Kaan Mert KOÇ

BİLMİYORUM...

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

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

EĞİTİM ÇOCUKLUKTA BAŞLAR

"Merhabalar,

Tek sorum: Dergiyi aldığımda okuduğum ilk bölüm Big Boss'du. Bu ayki sayıda yoktu. Artık olmayacak mı?

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

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



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

2. Seneye liseye geçeceğim. Bu sene sağlam bir çalışmadan sonra tabii ki de tekrar bilgisayar oynamaya başlayacağım. Akıldan Oculus Rift dk2 almak geçiyor ama Valve ile HTC de yeni bir VR çıkartıyormuş. Burada siz devreye giriyorsunuz. Ben bunlardan birini almalı mıyım, buna değer mi? Alacaksam hangisini almalıyım?
VR aletlerini ben de sabırsızlıkla bekliyorum. Lakin bence hiçbirinin ön versiyonlarını almaya gerek yok. Hele şöyle mağazalarda bir satılmaya başlarsın, ondan sonra zaten dergide güzel bir konu yapar, hangisi iyi, hangisi kötü herkese duyururuz.

3. Ben özellikle Mount&Blade 2: Bannerlord oyununu yakından takip ediyorum. Siz bu oyun hakkında ne düşünüyorsunuz?
Dergide o oyunla ilgilenen bir kişi bile olmadığından mütevellit...

4. Bu sorum kısa: Titanfall mu, Call of Duty Advanced Warfare mı?

Zor sordun... Sanırım Advanced Warfare diyeceğim...

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

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

Eğer yayımlarsanız çok sevinirim, yayımlamazsanız mektubunuzu keserim :D. İyi çalışmalar...

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

MINECRAFT'IMA DOKUNMA!

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

1. Yama ile yenilenen Assassin's Creed Unity hakkında düşünceleriniz değişti mi? Daha iyi bir oyun olduğu söylenebilir mi?

O oyunu baştan aşağı değiştirmek lazım bana sorarsan. Fransa falan diye sevmeye çalıştık ama yetmedi...

2. Sizce Far Cry 4 mü, yoksa 3 mü daha iyi

bir hikaye ve oynanışa sahip?

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

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

Rayman serisi bana sorarsan.

4. GTA 5'in çıkış tarihi atıldıkça atıldı. Sizce bunun sebebi nedir? Beklediğimize de geçecek midir?

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

5. Minecraft şiddet içerdiği için ülkemizde yasaklanıyor. Peki bizler alternatif olarak hangi oyunları oynayabiliriz?

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



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

Sorularım bu kadardı. Yanıtlarsanız sevinirim. Başlangıçta da dediğim gibi ilk yazım; hatam veya kusurum varsa affola. İyi yayınlar...

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

SENEDE BİR GÜN

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

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

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

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

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

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

Da Vinci Şifresi'ni askerdeyken okumuştum ve toplamda 2 gün bile sürmemişti. Aynı şekilde Cehennem'i de elimden bırakmadan bitirdim, onu da çok beğendim

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

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

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

5. Bu ise son sorum: Aslında sorudan çok sohbet amaçlı.

Dan Brown okur musun abi? Eğer okumuyorsan gerçekten öneririm. Senin de bana önerebileceğin Dan Brown tarzı yazar var mı?

Okumaz mıyım... Da Vinci Şifresi'ni askerdeyken okumuştum ve toplamda 2 gün bile sürmemişti. Aynı şekilde Cehennem'i de elimden bırakmadan bitirdim, onu da çok beğendim. Özellikle sonu çok iyiydi bana sorarsan. Dan Brown

tarzı kitap çok bilmiyorum ama Stephen King'ler, Dean Koontz'lar seni mutlu edebilir.

Hepsi bu kadardı Tuna Abi. Her sene olduğu gibi lütfen geleneği bozma abi düzenli doğum günü hediyesi oluyor bu bana senden. Gelecek sene tekrar görüşmek üzere, bütün LEVEL ahali olarak kendinize iyi bakın. Mutlu ve oyun dolu günler diliyorum.

Doğum gününü kutluyoruz biz de bir kez daha, nice yaşlara!

Alperen ÖZCAN

LOCK AND PLAY

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

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

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

Yapılmayanı yapman lazım. Bunun ne

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



(Az harçlık alan ergen edasıyla yazdım.)

İçindeki komünist pörtledi, ben sana söyleyeyim. O dediklerin hiçbir zaman olmayacak maalesef; sen çok

para kazanmaya bak en güzeli...

Sanırım çok fazla yazdım ama olsun...

Yazmak iyidir. Tekrardan herkese selamlarımı ileterek hoşça kalın diyorum.

Uzun yazı iyidir, biz severiz. Görüşmek üzere Ömer, altı ay sonra iyile çekiyoruz.

Ömer TOKYAY

ÇÖZÜM DİĞER GEZEGENLERDE

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

Güzel bir hitap. Sevdim seni Berke, geç bakalım en rahat köşemize...

1. Interstellar'ı nam-ı diğer Yıldızlararası'nı nasıl buldunuz? Yakın zamanda ben bu kadar güzel işlenmiş bir film daha izlemediğim, sizin düşünceleriniz nedir? Ayrıca Leonardo Di Caprio yine Oscar alamadı... **Interstellar bence çok iyi bir film.**

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

2. PS3 için yeni bir oyun almak istiyorum güçlü senaryolu; nasıl bir oyun önerirsiniz? **The Last of Us'ı oynamamışsındır diye önereyim dedim. Oldu mu acaba...**

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

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

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

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

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

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

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

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

Berke UÇKUN

BOYOZ

Bu posta, bir anda gelen, "Ben niye posta atmayayım?" dürtüsüyle yazılmıştır, bilgini-ze efendim.

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

1. Oyun içi seslendirmelerini beğendiğiniz üç oyunu sora-caktım.

Crysis güzeldi.

Killzone'u sevmiştim.

Üçüncüyü bulamadım...

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

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

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

Benim favorim Ezio's Family.

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

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

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

Miray ÇELİK

BEKLENMEDİK MEKTUP

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

derece) ve sorularıma geçiyorum.

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

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

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

Birkaç karakterim olsun istedim...

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

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

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

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

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

Bu, her ay bana mektup yazacaksın demek mi oluyor? Ekstra telif isterim! Fırat duy sesimi. Kürşat sen de duy! Duyun! Sorularım bu kadardı. Bu sorularımı bu ay içerisinde cevaplarsanız çok sevinirim. Sizi ve LEVEL ailesini çok seviyorum. Bunun cevabını dergide yayınlamasanız da olur. Sadece bana cevap atsanız bile yeterli. Bi' ara HotS atanz artık...

Dergide yayımlanmayacağından eminim bunun zaten. LEVEL da seni seviyor. (Sanırım.) HotS için her zaman müsaitim.

Her zaman!

Sevgilerimle,

Görsel Yönetmeniniz Burcu Aycan

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

TAKVİM NİSAN

9 Nisan

Fire (PC)



14 Nisan

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

GTA V (PC)

Car Mechanic Simulator 2015 (PC)

24 Nisan

Dungeons 2 (PC, MAC)

Kholat (PC, MAC)

Tropico 5 (PS4)



28 Nisan

State Of Decay: One Year

Survival Edition

(PC, XONE)

Omega Quintet (PS4)

Syberia: Complete Collection (PC)

Shadowrun Chronicles: Boston

Lockdown (PC)



30 Nisan

Block 'N Load (PC)

Broken Age (PC)

Wander (PC,PS4)

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

Diğer

2 Nisan

Xenoblade Chronicles (3DS)

3 Nisan

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

17 Nisan

Operation Abyss: New Tokyo Legacy (PSVITA)

21 Nisan

Shovel Knight (PS3, PS4, PSVITA)

POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

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

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

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

NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Overwatch

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: Belli Değil

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



American Truck Simulator

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 10 Ağustos 2015

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

Rise Of The Tomb Raider

Platform: X360, XONE

Çıkış Tarihi: 2015

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



Fable Legends

Platform: PC, XONE

Çıkış Tarihi: 2015

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



Büyük kristalin peşinde...

Final Fantasy XV, farklı bir deneyim olacak

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

li güçlere kavuşuyor ve Niflheim'in elinden kristalleri almak için büyük bir maceraya çıkıyor. Önceki FF oyunlarının aksine, burada sadece tek bir karakteri kontrol edebiliyoruz ve o da Noctis'ten başkası değil. Diğer karakterler de sabit olarak hep bizimle birlikte olmayacak ve yer yer bizi terk edecekler, yerlerine yeni isimler gelebilecek. Devasa bir alanda özgürce dolaşabileceğimiz oyunda gündüz ve gece geçişleri olacak, her bir gün, bir saate denk gelecek. Karakterinizi dinlendirmesiz de savaşlara yorgun girip iyi performans sergileyemeyecek. (Bu iş canımızı sıkacağına benziyor.) Oyun alanında dilersek yürüyerek, dilersek arabayla, dilersek de kiralayabileceğimiz Chocobo'larla seyahat edebileceğiz. Savaşlar aynı FFXII'deki gibi gerçekleşecek: Düşmanlarımızı açık alanda görecek ve onların yakınına girdiğimizde savaşlar otomatik olarak başlayacak, herhangi bir başka ekranla da kesinti olmayacak.

(FFXII'nin en iyi özelliği de buydu.) Savaşlar gerçek zamanlı olarak gerçekleşeceği için menüden hareket seçme gibi bir konu da söz konusu olmayacak. Her bir tuşta farklı hareketlerimiz yer alacak, bunları değiştirmek için de oyun içindeki bir menüye uğrayabileceğiz. Takım arkadaşlarımızın nasıl bir davranış sergileyeceğini de yine kendimiz belirleyeceğiz. Onları dilersek destek, dilersek de savaşçı gibi kullanma olasılığımız olacak. FF serisinin değişmezleri, "summonlar" bu oyunda da yer alacak. Savaş alanına inip esip gürlmek yerine, sizinle birlikte savaşacak olan bu devasa varlıkları elde etmek için ya onlarla dövüşmeniz gerekecek, ya da farklı bir şekilde, görevleri yaparak onlara kavuşacaksınız. Halen ne zaman çıkacağı belli olmayan FFXV'in demosu FF Type-0 HD'yi satın alanlara sunuldu, belki yakında farklı şekillerde de elimize geçecek. Oyuna PS4 ve Xbox One için hazırlanıyor; bana sorarsanız daha sonra PC'ye de gelecektir. ■



Bir çeşit boyband mi, beş büyük savaşçı mı?

Final Fantasy XV karakterleri mercek altında



Noctis Lucis Caelum

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

Ignis Stupeo Scientia

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

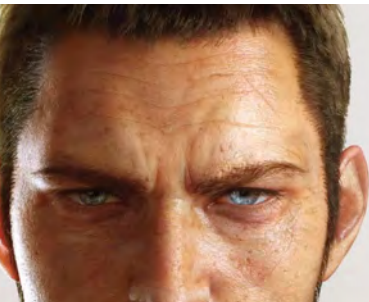


Gladiolus Amicitia

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

Prompto Argentum

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



Cor Leonis

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



T-Rex'ten kaçarken Velociraptor'a tutulmak

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Ragnaros Nefarian'a karşı

Yeni **Hearthstone** macerasına hazır mısınız?

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

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

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

Yepyeni de bir oyun tahtasıyla birlikte gelen paket, bir kanadı temizledikten sonra iki farklı karakter için açılan "class challenge"lara da bir kez daha ev sahipliği yapacak. Burada da önceden hazırlanmış bir desteyle, karşılaştığınız bir boss'u yenmeye çalışacaksınız. Sabir taşı olan ve oyuna gerçekten sıkı bir şekilde bağlananların denemesi gereken Heroic modu da yine sahnede... Burada da yine daha önce karşılaştığınız boss'larla karşılaşacaksınız ama önceki hallerinden çok daha güçlüler. Nisan ayı içerisinde yayımlanması planlanan paket heyecan verici; yeni kartları bağrımıza basmak için sabırsızlanıyoruz! ■

Üç kafadar yeniden sahnede

Trine 3 bizi bir kez daha bulmaca dolu bir maceraya sürüklüyor

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

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

Oyunun görselliği yine önceki oyunları

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

İlk aşamada PC için geliştirilen oyunun satışlara göre konsollara da uyarlanacağı düşünülüyor –ki bence kesinlikle konsol oyuncular bu oyunu sevecektir. 2015 yılının herhangi bir zamanı piyasada olacağı söylenen oyunu derhal beklemeye başladık. ■

Tozlu enstrümanları yerinden çıkartma vakti

Harmonix **Rock Band 4**'ü açıkladı

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

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

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

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

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

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



Son bilgiler, son günler...

Mortal Kombat X'in son detayları kapınızda!

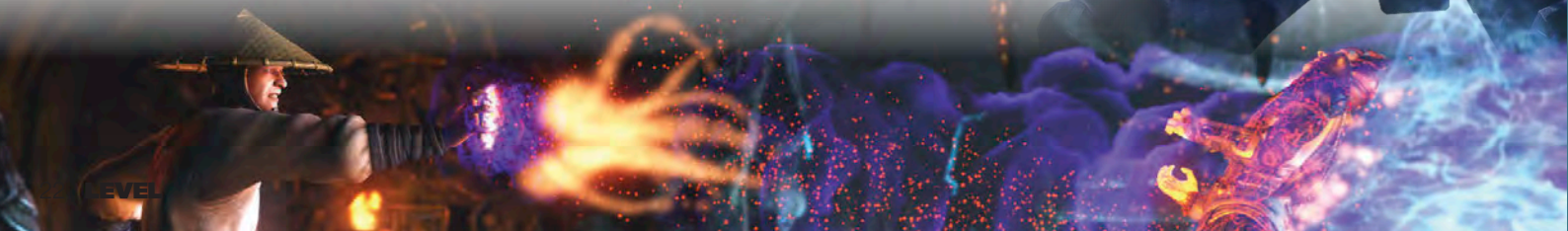
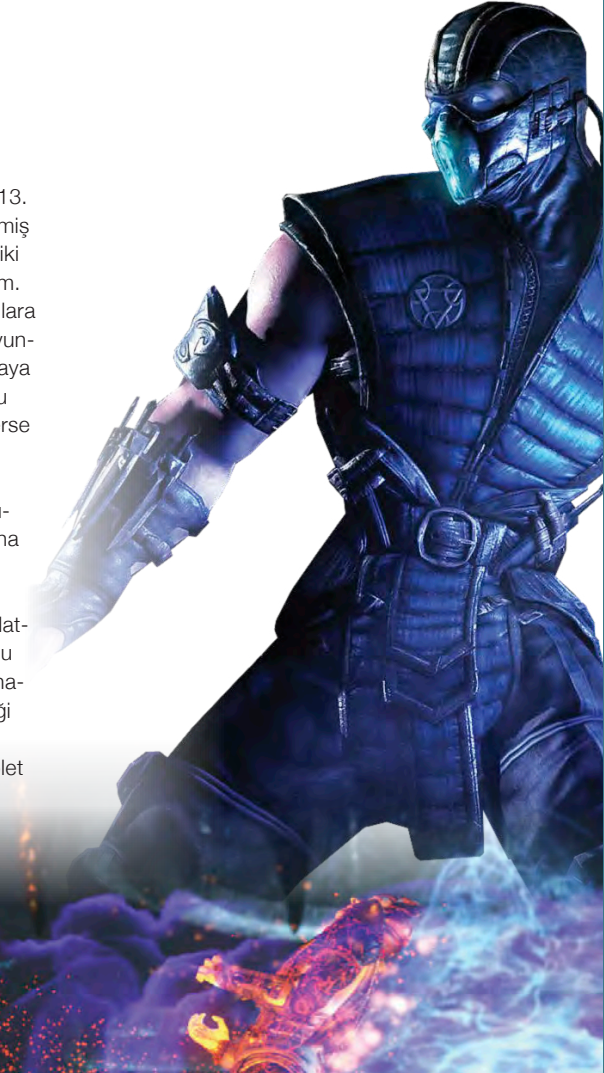
14 Nisan dediniz mi beni PS4'ün başında, MKX'i saatlerce oynarken bulacağınızdan emin olabilirsiniz. Ardından da güzel bir inceleme patlatırız, herkes mutlu olur. MKX'in çıkışına çok az bir vakit kalmasına rağmen firmadan gelen haberler hiç de azalmıyor, aksine artıkaçça artıyor.

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

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

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

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





Herkes Hacettepe'ye!

HÜCON'a katılmak istemez miydiniz?

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

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

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

Robotun hazır mı?

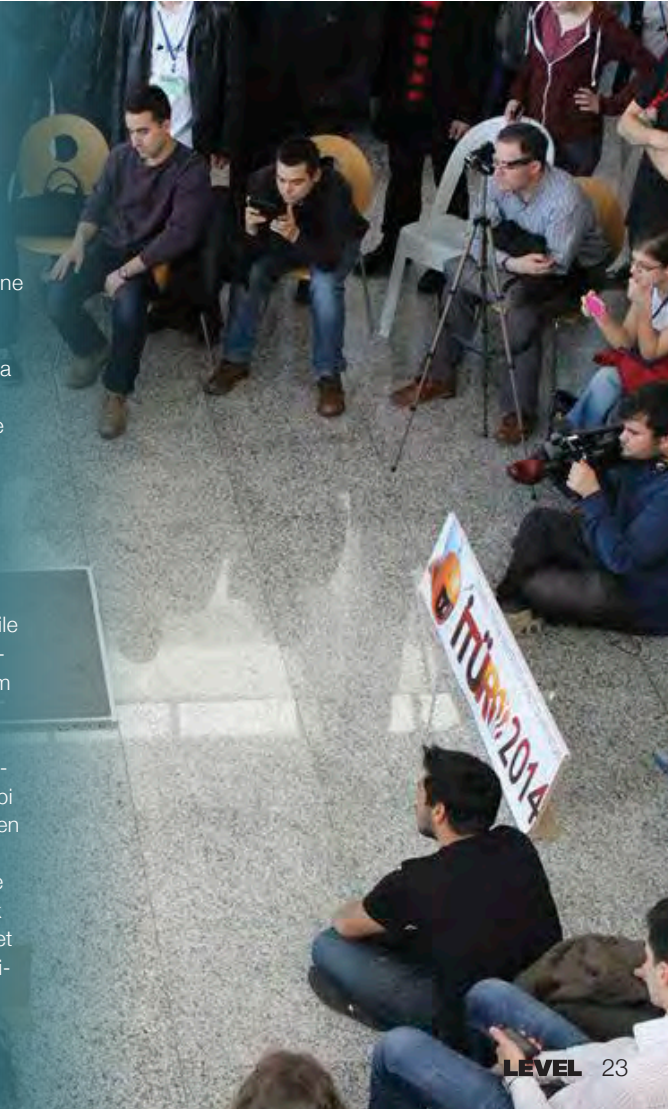
İTÜ Robot Olimpiyatları (İTÜRO) 2015 bu ay gerçekleşiyor

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

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

foğlu Nabiyeve ise, "Oyun Kuramı" üzerine çalışmalarını anlatacak. Prof. Dr. Vasif Vagifoğlu NABIYEV, Karadeniz Teknik Üniversitesi'nde akademik çalışmalarına devam etmektedir. Uluslararası "Mantıksal Yönetim (Logic Management)" ve "Yapay Zekâ" derneklerinin üyesidir. Araştırma alanları Yapay Zekâ, Ayrık Sistemler ve NP algoritmalarıdır. İTÜ Robot Olimpiyatları 2015'in altın sponsorlarından olan Autodesk, katılacakları yarışmadaki başarı kriterini sağlayan robotlarını Autodesk ürünleri ile 3 boyutlu olarak modelleyen yarışmacılardan dereceye girenleri "Dijital Tasarım Ödülü" ile ödüllendirecek.

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





SON DAKİKA!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Türkiye Minecraft'ı yasaklamaya çalışıyor, duyduunuz mu?

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



Hain kim?

Lost Dimension, alışlagelmedik bir RPG

Atlus ve NIS yan yana geldi mi ortaya son derece Uzak Doğu'lu bir yapımın çıkacağını bilmelisiniz. Bu ortaklıktan doğan yeni oyunumuzun adı da Lost Dimension ve Japonya bunu çoktan oynadı bitirdi bile diye düşünüyorum. Amerika ve Avrupa ise yaz aylarında Lost Dimension'la buluşacak ve içeriğindeki ilginç bir dokunuş olmasa, bu oyunu burada konuk etmezdik. Sıra tabanlı bir taktiksel RPG olarak adlandırılan oyunda 11 tane güçlü, psişik güçlere sahip karakter yan yana geliyor. Bu ekibin amacıysa The End adındaki uzaylı ırkı durdurmak. Normalde bu karakterlerin tümü birbiriyle iyi anlaşmalı, değil mi? Fakat yapımcılar

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



Behemoth'la randevu

Dört yeni karakter ve fazlası Monster Expansion Pack ile geliyor

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

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

TÜSOT

TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



Taiwan Excellence Gaming Cup

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

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



TAIWAN EXCELLENCE

ESL One Katowice 2015

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

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

TüSOT'ta yeni dönem

TÜSOT için tarihi öneme sahip bir dönemi geride bıraktık. Sezon arasıyla birlikte TÜSOT Üst Kurulu önemli bir karar aldı ve yeni bir Yürütme Kurulunun oluşturulması için ilk defa bir seçim sürecini başlattı. TÜSOT'un gelecek vizyonu doğrultusunda alınan bu karar tüm üyelerimize yeni Yürütme Kurulunda ve/veya bu kurulun seçiminde rol alma şansı tanıdı.

Seçim sürecin başlamasıyla birlikte İstanbul ve İzmir'den toplam 8 üyemiz Yürütme Kurulunda görev almaya gönüllü oldu. Seçim, facebook üzerinden ve açık oylama usulüyle yapıldı. 3 şehirdeki üyelerimizin yüksek katılımıyla gerçekleşen ve çekişmenin başa baş olduğu oylamanın ardından yeni Yürütme

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

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

Yürütme Kurulu

Fahrettin Satgan (Koordinatör)

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

Çağdaş Coşkun (Başhakem)

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

Salih Barlak (Yazman)

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



Ural Urganlı (Sözcü)

35 yaşında. Doğma büyüme İstanbullu... Grey Group'ta reklam yazarı olarak çalışıyor. 5 yıldır minyatür savaş oyunlarıyla ilgileniyor.

Işık Belül (Başdenetçi)

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

CHIP

20 YIL ÖNCE!

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

Hepsinin doğumuna tanıklık ettik,
Teknolojiyi bizimle öğrenin istedik!

Bugün, CHIP 20 YAŞINDA!

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

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

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



DETAYLAR CHIP NİSAN SAYISINDA
Bu yayın kaçırmaz, bizden söylemesi!



İLK BAKIŞ



Mad Max

Paslanmak güzeldir!

Sayfa 28



Victor Vran

Diablo'nun arka bahçesinde...

Sayfa 30



Mordheim

Son yılların en başarılı masaüstü uyarlamalarından biri olabilir mi?

Sayfa 31



Next Car Game: Wreckfest

Buruşmuş metal!

Sayfa 32



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

Mad Max

Çöl gezegeninde hayat

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

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



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



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



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



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



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



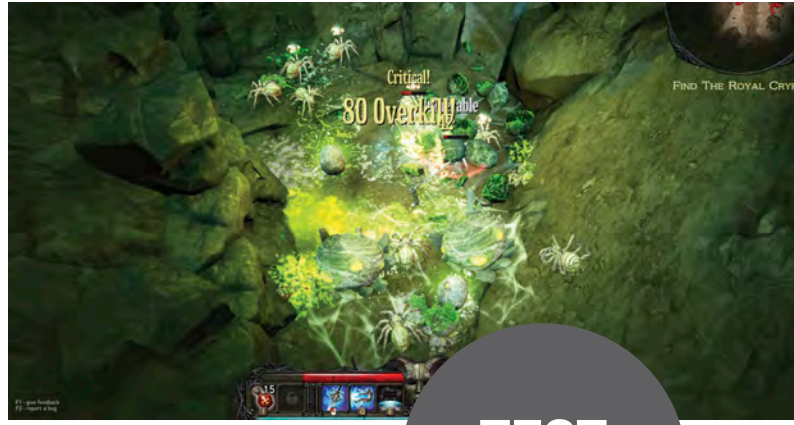
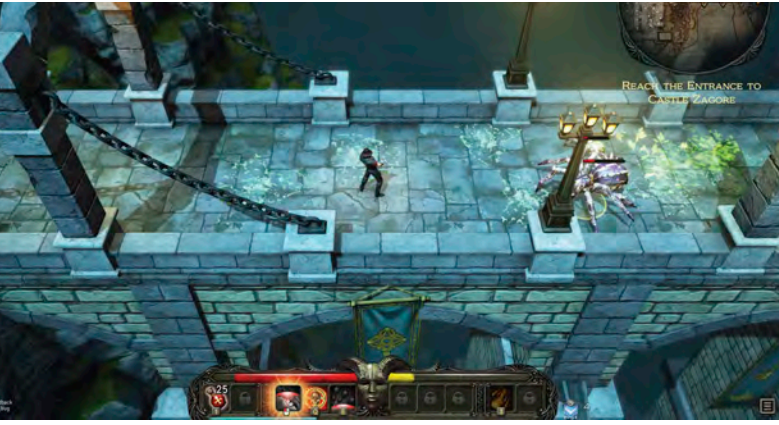
Peki neden bu tehlikeli alanın dışına çıkmak isteyeceksiniz? Magnum Opus'u geliştirmek için birçok parça bulabileceğimiz oyunda, daha az bulunan parçalar hep bu tehlikeli bölgede yer alacak. Onları bulunca da düşmanlarımıza karşı daha iyi bir konuma geçeceğiz.



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



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



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

TEST
ETTİK!

Zindanlar

Victor Vran içerisinde bolca zindan bulunuyor. Her zindana girmeye çalıştığımızda, karşılaşılabileceklerimize hakkında kısa bir bilgi ediniyor ve aynı zamanda ne gibi bonusların bizleri beklediğini görebiliyoruz. Yapılan bonus görevler, tam anlamıyla yetenek puanı ziyafetine dönüşüyor. Demedi demeyin!

✓ Satrançta kralını tanımlıyorken, ben.

Victor Vran

Zindanların adamı!

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

Karizmatik karakter

Victor Vran'ın hikâyesini çok didikleme istemiyorum; oyun çıkıncaya kadar biraz gizimini sürdürsün isterim. Fakat kabaca, Adrian isimli bir arkadaşımızın bizi "The Fallen City" olarak adlandırılan yere çağırması ile başlıyor her şey. İçerisinde bulunduğumuz karanlık dünyaya fazlasıyla ayak uyduran karakterimiz, ilk olarak görünüşü ile dikkat çekiyor. Bu hack & slash türünde bir oyun olabilir ama Victor Vran gibi isme sahip bir adamın olması gereken tüm özellikleri üzerinde barındıracak kadar detaylı tasarlandığı da gün gibi ortada.

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

ender yapımlardan. Nasıl mı? Bir kere oyun haritasını istediğimiz gibi çevirebiliyoruz. Ayrıca zıplamak da mümkün... Öylesine bir zıplamadan bahsetmiyorum en sevdiğim okur; zıplama hem gelen saldırılardan kaçmamızı sağlıyor, hem de gizli hazineleri bulmamıza yardımcı oluyor. Duvardan duvara zıplamak suretiyle daha yüksek noktalara ulaşabilen ana karakterimiz sayesinde çok farklı bir hack & slash deneyimi yaşıyoruz. Etrafımızdaki objelerin bir çoğu kırılabilir için, tıpkı Diablo 2'de olduğu gibi tüm dünyayı kıra döke ilerliyoruz.

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

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



COUNTER-ATTACK

TEST
ETTİK!

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

Mordheim-City of the Damned

Çeteni topla; savaşa katıl!

Yıllardan 1999; Sihir Kafe'de bir Warhammer çılgınlığı başlamış. İnsanlar ufak ufak bu minyatür oyunun yüksek maliyetli ürünlerinin kollarına atıyorlar kendilerini. Ben de aşağı katta bir yandan Batakılık Suyu içerken, diğer bir yandan Ejderha Mızrağının o derin dünyasının içerisinde kaybediyorum kendimi. Sonra bir anda Mordheim çıkageliyor. Devasa Warhammer Fantasy ordularına nazaran, sadece beş, bazen altı karakter ile deneyim edilen bir yapım. Farklı farklı şehir temalarının arasında düşmanla yüzleşerek, her bölüm sonunda farklı hazinelere kavuşuyor, karakterlerimizi geliştiriyoruz. Anlayacağınız kurulan ufak bir çetenin, Kaos dolu dünya içerisindeki macerasına balıklama dalıyoruz.

Masaüstünden dijital

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

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

Karakter

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



^ Taktik harita gerçekten evimizin her şeyi



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

Next Car Game: Wreckfest

Tabutta rövaşata

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

- Big Fish

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

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

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

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



NISAN 2015 SAYI 4 FİYATI 15.50

50 POSTER + 200 STICKER

blue Jean Fan

YENİ NESİL FENOMENLER

WEB STARS

Miley Cyrus
BANGERZ TURNESİ ARTIK DVD'DE!

Ed Sheeran
Aldan 2'ye

Adam Lambert
EN BOMBA RÖPORTAJ ALINTILARI

Game of Thrones **Dave Grohl** **Duman** **Benedict Cumberbatch**

VINE **NASH STRAIN** 15 MİLYON

YOUTUBE **JENNA MARSHALL** 14 MİLYON

VINE **CAMERON DALLAS** 7 MİLYON

VINE **CARTER REYNOLDS** 4 MİLYON

VINE **UEHARA** BLOGGER

YOUTUBE **POWDIEPIE** 33 MİLYON

YOUTUBE **CUTIEPIEMAR** 3 MİLYON

VINE **HAYES GRIER** 3 MİLYON

RIXTON **SHAWN MENDES** **THE FOO CONSPIRACY**

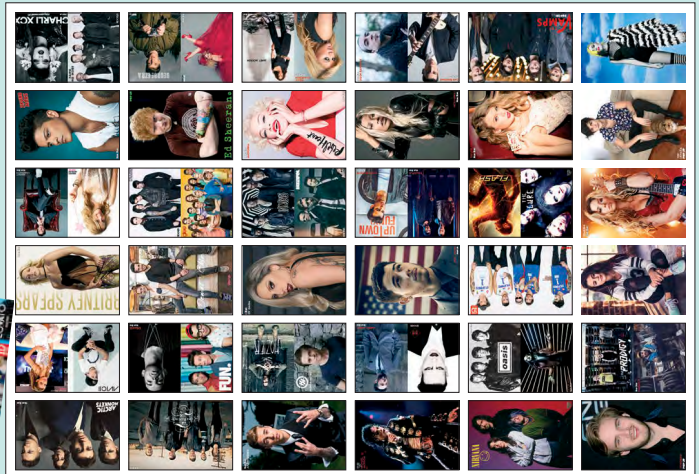
POP UP **glee** **ROCKY HORROR PICTURE SHOW** **NIGHTWISH** **ROYAL BLOOD** **THREE DAYS GRACE**

NISAN SAYISI BAYİLERDE

/bluejeanmagazine /bluejeandergi /bluejeanmagazine bluejean.com.tr



50 POSTER
200 STICKER



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**



Zombi kardeşlerimiz de bilim kurgucu mudur?

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

sinemacılarının Afrika kültüründeki bu korku öğesini keşfetmesine dayanıyor. Hollywood'daki ilk zombi filmlerine de bakacak olursak, bu kardeşlerimizin toprağın altından ellerini falan çıkarıp çürümüş etleriyle böyle paytak paytak yürüyüp çevredeki çiftlik evlerine vs saldırıp karşılana çıkan insanları yediklerini görürüz. Evet, bu açıdan bakınca

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

Peki ama bugün zombilik evriliyor, gelişip bilim kurgu türüne yükselmedi mi? Bir düşünün. Bugünün zombileri nasıl ortaya çıkıyor? Afrikalı voodoo büyücüler gelip insanlara hokus pokus yapıp onları büyüyle zombiye mi dönüştürüyor, yoksa bilim insanları gizli laboratuvarlarda tehlikeli biyolojik

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

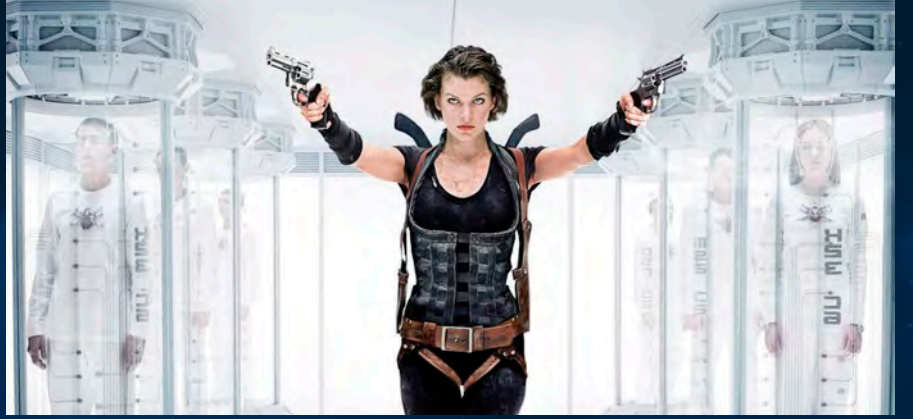


silahlar denerken yanlışlıkla insanları zombiye mi dönüştürüyorlar? Bugün karşımıza çıkan zombi filmlerinde zombiler, çoğunlukla ters giden bilimsel bir deneyin kurbanları değil mi? E o zaman, zombi'lik bildiğimiz bilim kurgu değil de nedir şimdi? Son derece gizli, son derece teknolojik, zamanın ötesinde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



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

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



PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!



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



Apple Watch
Apple'ın akıllı saati bileklerimizi süsleyecek

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

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Nisan 2015 Yıl 18 Sayı 211 Fiyat 790 TL

NASIL YAPILIR?

13 YENİ PROJE
ADIM ADIM 33 SAYFA

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

ŞİFRELİ USB BELLEK

Verilerinizi güvenle cebinizde taşımak için USB flaş belleğinizi ve harici diskinizi bedavaya şifreleyin



ANDROID, İPHONE VE İPAD İÇİN

50



MUHTEŞEM OYUN



MASAÜSTÜ ŞART DEĞİL

DİZÜSTÜNDE VERİMLİLİK

DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARDA SAATLERCE VERİMLİ ÇALIŞMAK ZOR. DAHA RAHAT ETMENİN 6 YOLUNU AÇIKLIYORUZ.



DOSYA

Kablosuz tehlike

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

DB
DOĞAN BURDA DERGİSİ

2015/4/112448

İKİTİCİ 9,25 TL

ISSN 1301-4773

9 797301 477304

94

94

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

MOBİL

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

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

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

Dungeon Hunter V

Gameloft'tan çok iddialı bir RPG

Sayfa 40



Chains of Darkness

CRPG'leri özleyen kart
oyunu tutkunları için

Sayfa 39



Super Soccer Club

Herhangi bir menajerlik
oyunu mu?

Sayfa 41



Bloksot Revolution

Devrimsellik adında
mı kalıyor?

Sayfa 41



Görsel kelime oyunu keyfi

Rebus geliyor

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



GTA'nın ikinci baharı

Efsane seri yükselişte

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

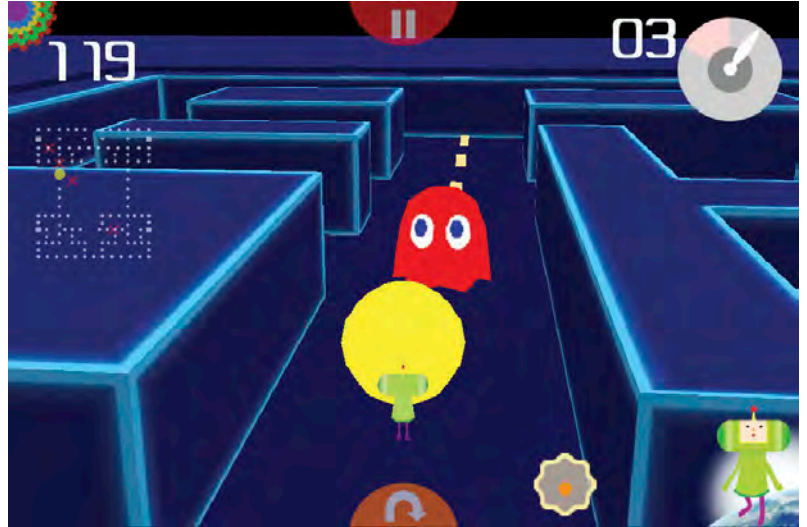


Angry Birds unutuldu mu?

Acı gerçek!

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

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



Namco eski oyunları çekti

Listede neler neler var

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

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



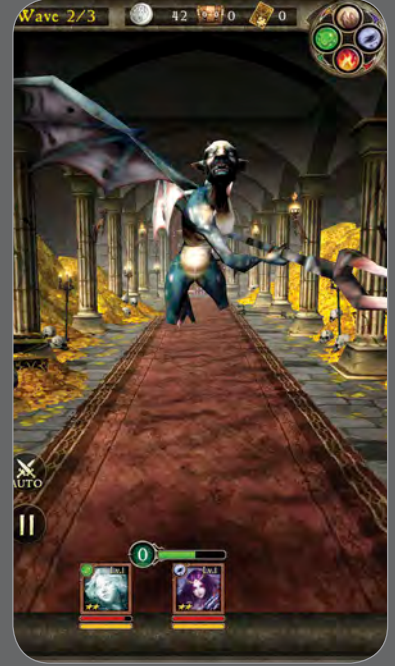
Tür **Kart Oyunu** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Chains of Darkness ★

Kart oyunları ve CRPG birleşirse...

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

■ Puan: 8



Tür **Shooter** Platform **iOS** Fiyat **Ücretsiz**

Green The Planet

Evrenin en sıkıcı gezegeni

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

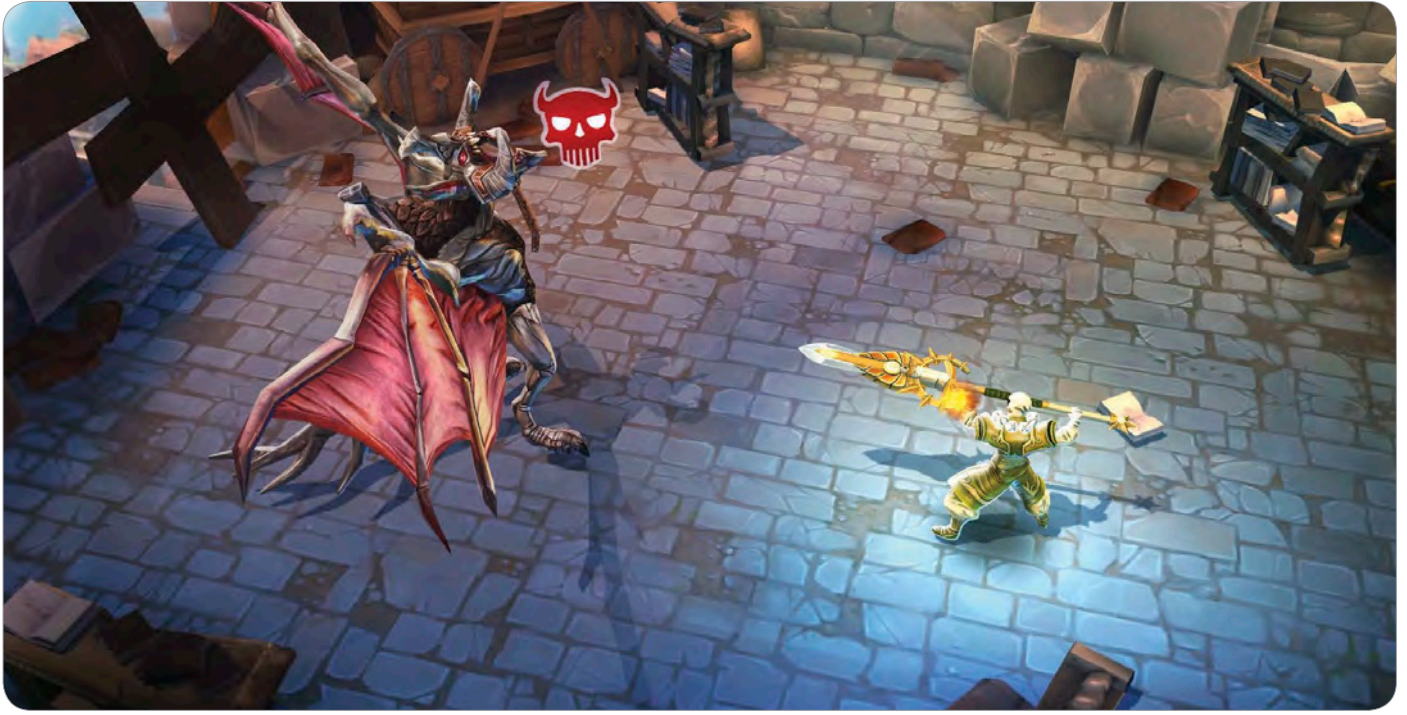




Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Dungeon Hunter V

Kendi türünün en iyilerinden



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

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

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

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

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

Bir zamanlar kahramanlar vardı, şimdi ise...

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

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



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. aa
2. Marvel Contest of Champions
3. Mr Jump
4. Modern Combat 5: Blackout
5. Candy Crush Saga

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Construction Simulator 2014
2. Plague Inc.
3. Minecraft: Pocket Edition
4. Hugo Retro Mania
5. GTA: San Andreas



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. GT Racing 2: Real Car Experiment
3. CSR Classics
4. Call of Duty: Heroes
5. Pou

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Construction Simulator 2015
2. Minecraft: Pocket Edition
3. The Room
4. GTA: San Andreas
5. GTA: Vice City



Tür Shooter Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Blokshot Revolution

Başka bir gün, başka bir shooter?

Artık hepimizin oynamaya alıştığı arcade-shooter türünün bir yeni örneği Blokshot Revolution. Adında bahsettiği kadar devrimsel olmasa da türünün keyifli bir örneği bu oyun. Amacımız ekranın alt kısmında bulunan bir ışık kaynağından ışık hüzmeleri atarak üzerimize düşmekte olan nesnelere yok etmek. Bu sefer "sapan" 'ımız ekranın altında yer alıp, nesnelere üzerimize düşmeye başladığı için türe yeni bir yorum getirmiş de denilebilir. Işık hüzmeleri fırlatan sapanımızla doğru hedef alıp üzerimize düşen kutulara ölüm saçtıkça aldığımız puanlar katlanıyor ve daha da

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



Tür Puzzle Platform iOS,Android Fiyat Ücretsiz

Dotello

Two Dots'tan sıkılanlara..

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

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

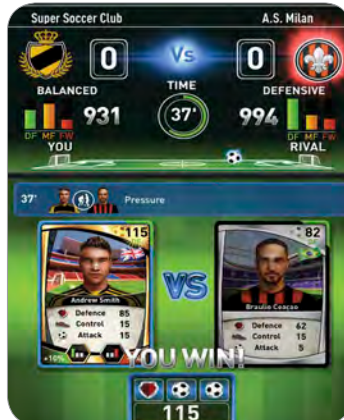


Tür Spor Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Super Soccer Club

Futbol tutkunlarına yeni eğlence

Super Soccer Club'ı sanırım en iyi sıraya tabanlı menajerlik oyunu olarak açıklayabilirim. Bir yandan kulübünüzün durumunu açtığımız mağazalar ile iyileştirmeye, stadyumu büyütme ve taraftar kulüpleri ile iyi ilişkiler kurmaya çalışırken, bir yandan da sanki bir sıra tabanlı strateji oyunundaki gibi karşı takımın oyuncu kartları ve sizinkileri karşılaştırıp kimin kazanacağını tahmin edebiliyorsunuz (Bir oyuncunuz crit'lemezs!). Taktiklerinizi ayarladıktan sonra maçlardaki "skip" seçeneğinden de anlaşılacağı gibi izlemenize pek gerek yok. Futbol tutkunları için yöneticilik/menajerlik oyunu diyebileceğimiz değişik bir örnek. ■ Puan: 7



NO MAN'S SKY

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

- Douglas Adams





Douglas Adams'ın, dilimize “Otostopçunun Galaksi Rehberi” olarak çevrilen efsane eserinin bir noktasında “Uzay çok büyüktür ve inanın düşündüğünüzden ya da hesapladığınızdan çok ama çok daha büyüktür” diye bir anlatım vardır. Gerçekten de uzayın büyüklüğü biz insanoğlunun tahayyül sınırlarının fazlasıyla dışında kalıyor. Sanayi devrimini takip eden teknolojik gelişmeler ile kelimenin tam anlamıyla varoluşumuzun en büyük sıçrayışlarını yaşıyor olsak bile, halen uzayı tam anlamıyla kavramaktan çok uzağız. Aslında ilginç bir şekilde bizlerin sahip olduğu bilgi ve birikim ile her şeyi bildiğimizi, her şeye hükmedecek kudrete sahip olduğumuz yanılgısına yine Douglas Adams, yine aynı kitapta vurguluyor. Yunusların bizleri uyarmaya çalıştığı ama bir yandan da içten içe bizimle dalga geçtikleri bir gerçeklik bu ve hiç de şakaya gelinecek cinste değil. Gerçekten de uzay hakkında konuştuğumuz, halen bilinmeyen çok ufak bir parçası. Fakat uzay, beraberinde boşluk ve aynı sebepten ötürü yaşamı da akıllara getiriyor. Yine de tüm bu varoluşların arasında esas soru, herhangi bir noktada yaşayan canlıların, diğer noktalar hakkındaki merakından ileri geliyor. Douglas Adams aslında bu konuyu da harika şekilde özetliyor; “Tam orada bir nokta olan C noktasında yaşayan insanlarsa sık sık şunu merak ederlerdi: A noktasında ne var ki bunca insan B noktasından oraya gitmek için can atıyor? Çoğu kez insanların hangi lanet olası yerde olmak istediklerine kesin bir karar verip bu duruma bir son vermelerini dilerdi.” Merak başlı başına yaratılışımızın içerisinde yer alıyor ama bir de “diğerlerinin” ne yaptığını düzenli olarak merak eden bir anlatı söz konusu. Yani nedir B noktasını bu kadar ilginç kılan? Oraya gitmek gerekir mi? Peki ya bir başka

B noktasına ulaşırsam? Ya vardığım nokta D noktası olursa?

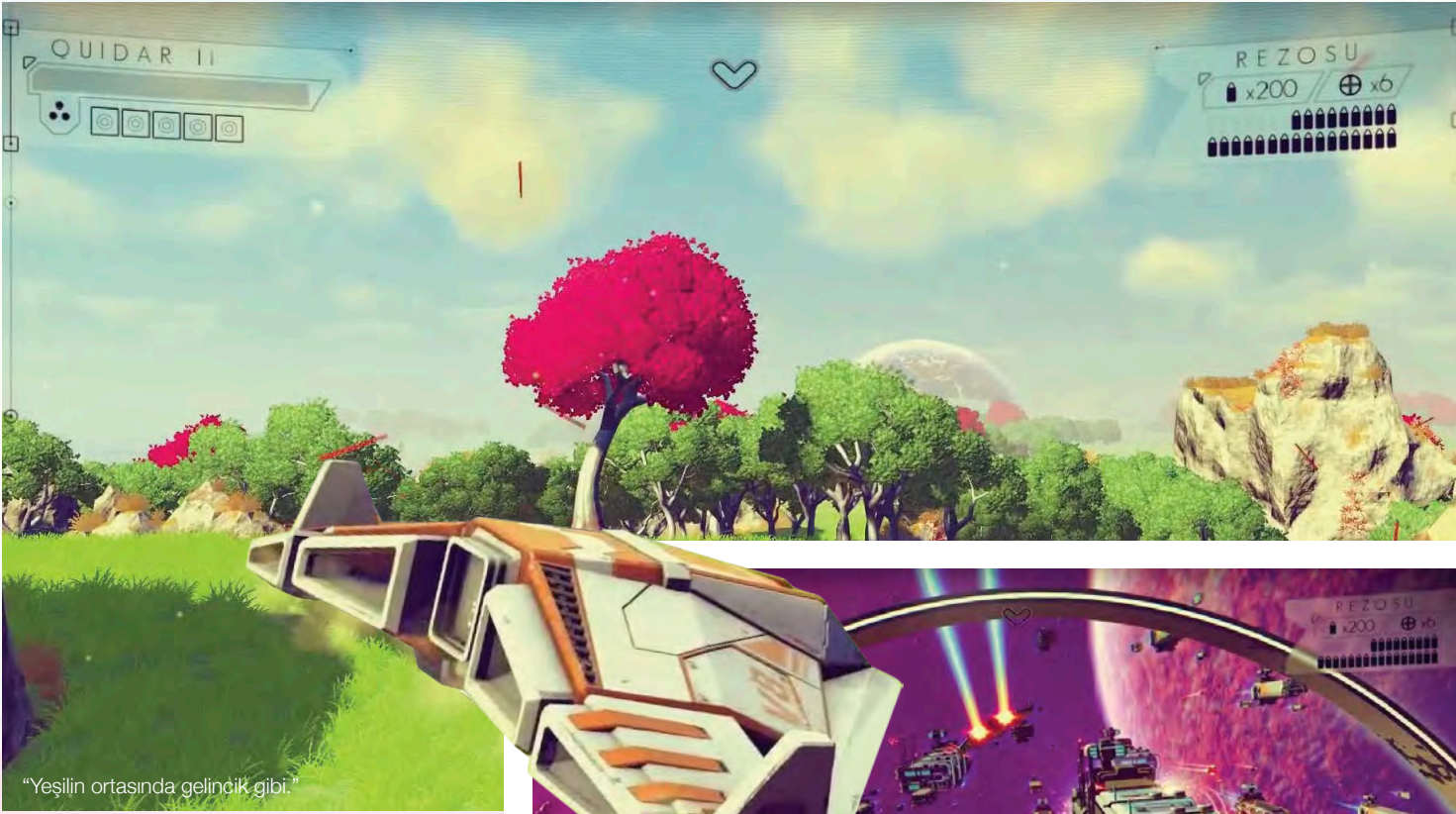
Varoluşçuluk her daim yanı başımızda belki ama esas olan her daim meraktır. Merak ettikçe araştırırız, araştırdıkça kendimizi tehlikeye sokar, tehlikeleri aştıktan sonra da gelişiriz, değişiriz. Vikinglerle başlayan Batıya göç sevdası, Amerika'nın keşfi ve bugün Mars üzerinde yapılan araştırmalar bir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

Maceranın böylesine hiç atılmadınız!

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

Uzayın Merkezi

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



"Yeşilin ortasında gelinçik gibi."

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



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

^ İlk görseller teknik açıdan muhteşem olmasalar da yeterince dikkat çekici

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

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

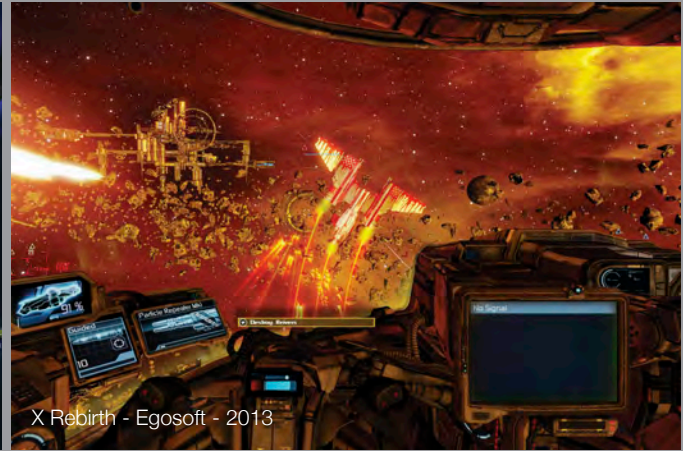
etmesi bekleniyor. Dardimi şimdi anlatabildim mi? Adamlar oyun kisvesi altında 18 kentilyona sahip bir evren yaratabilecekler. Sizlerin de hesaplayabileceği üzere, bunca gezegeni içerisinde barındıran oyunun içinden çıkmak pek de kolay olmayacak. Rakamlar biraz yüksek gelebilir ve bunca gezegeni sadece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

No Man's Sky da uzayda yalnız değil!



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

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



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

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

> "daha neler!" şeklinde isyanlar duyar gibiyim ama Nasrettin Hoca'nın da dediği gibi "Ya tutarsa?"

Gezegen gezegen dolaşıyoruz!

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

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

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



Elite 2: Frontier - 1993



Elite: Dangerous - 2014

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

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



Wing Commander Prophecy - 1997



Star Citizen - 2016

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

sunda darboğaz içinde olan projeyi işlerin tıkırında olduğu bir noktaya getirmiş durumda, üstelik bunu 75-300 dolar gibi fiyatlara oyun içi içerik (gemi) satarak yapmayı başardı. Hep söyleriz, eski oyunculara sev-diklerini verirsiniz bu ineğin süt verme potansiyeli oldukça yüksektir.

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

işlerimizin başında önümüze serpmeye kahvaltılık gibi serilen bu gezegenleri keşfetmek ve karakterimizi sürekli geliştirmek. Aslında No Man's Sky'ın yaratacağı çerçeve içerisinde tek bir amaç hakkında yazıp çizmek yalan olacaktır zira karşımızdaki dünyanın her noktasını didikleme elimizde. Bahsi geçen gezegenlerin her biri, kendisine özel fauna'ya ve tabiata sahip olacak. Hiçbir gezegene birbirine benzemeyecek ve kuvvetle muhtemel ortak yaşam formu barındırmayacak. (Belki birbirine yakın ve gelişmiş gezegenler içerisinde benzeri türleri görebiliriz.) Aracımızdan gezegene adımımızı attığımız anda ise tıpkı bir FPS oynuyormuşçasına etrafta koşup zıplayabileceğiz. Gezegenin neye benzediğini her yanı arşınlayarak, her bir yaratığı tek tek keşfederek öğreneceğiz. Bu öğrenme kısmı özellikle yayınlanmış oyun içi videolarda harika şe-

Bu sırada No Man's Sky evreninde...



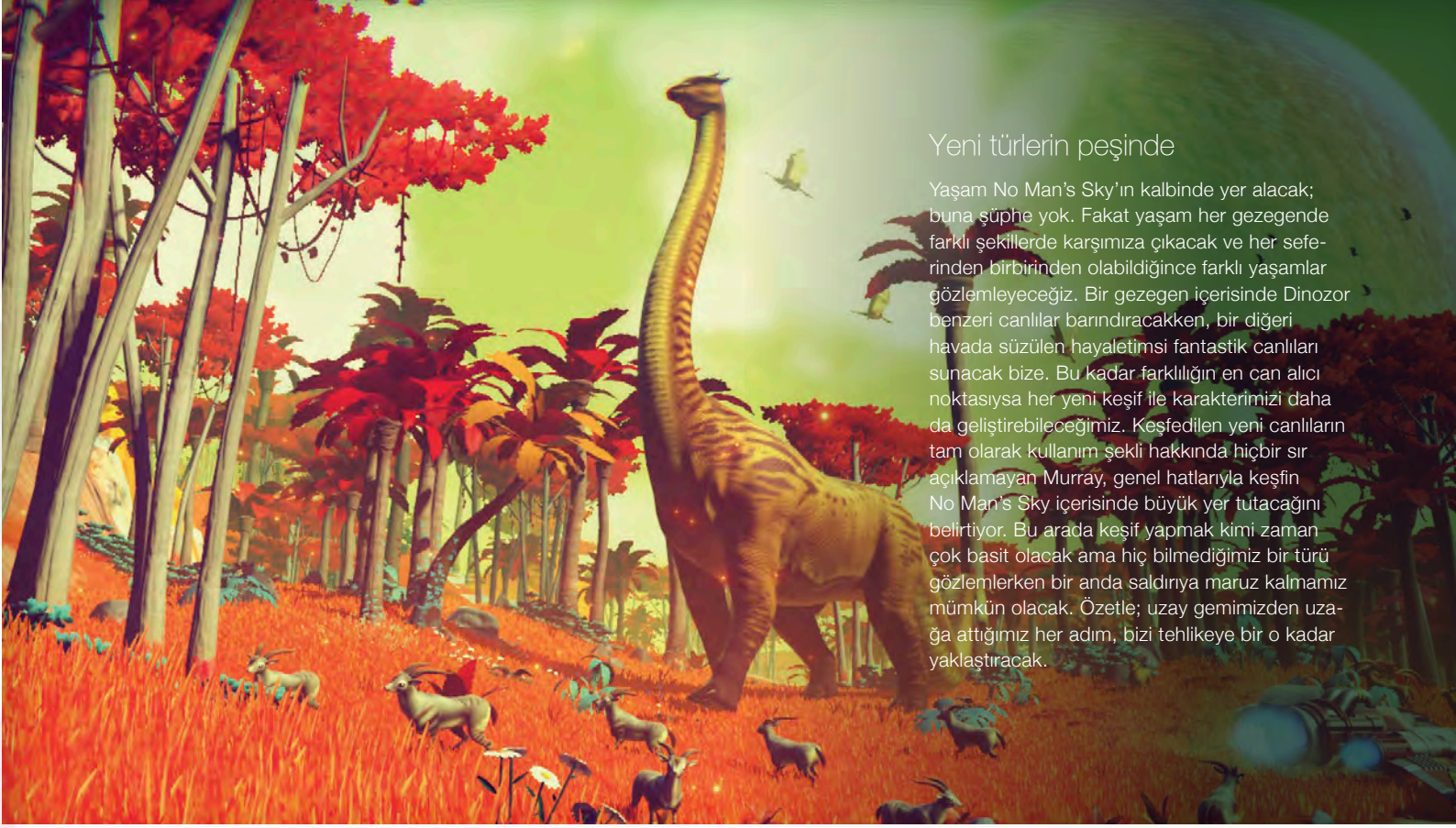
Kokpit mesaisi

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



Major Tom'u ararken

Farklı gezegenlerden bahsedip duruyoruz. Fakat elimizde değil, adamlar bu konu hakkında o kadar iyi iş çıkaracağına benziyor ki biz de kadrjimizi gezegen modellerinden alamıyoruz. Efendim her gezegene kendisine has bir yaşam barındıracak ama aynı zamanda her gezegende olan farklı yaşamışlıklar da bulunacak. Bizden önce burayı ziyaret edip uzay gemisi düşürülmüş bir oyuncu ya da yapay zekâ ile karşılaşabilecek, etrafta daha önce hiç görmediğimiz binalara denk geleceğiz. No Man's Sky bu noktada da çok dikkatli davranacağına benziyor çünkü tanıtım videolarından da anlaşılabilir üzere hemen her bina bir işleve sahip; demem o ki bu binalar sadece modelden ibaret, içi boş kaplamalardan oluşmuyor! Bazılarının içini keşfedeceğken, bir bakmışınız meğer içine girdiğiniz bina boyut kapısıymış.



Yeni türlerin peşinde

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



Boşlukta bir nokta

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

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

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

Uzaktan kontrol

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

biz bu konu hakkında kafa patlatırken, Hello Games gayet halinden memnun bir şekilde yoluna devam ediyor. Özellikle tasarım ekibinin başında bulunan Andrew Duncan için her şey yolunda. Fakat milyarlarca gezegen içerisindeki her bir canlının ve etrafımızda göreceğimiz doğanın ne kadar detaylı şekilde resmedileceğinden halen şüpheliyiz. Duncan ise bu şüphelerin farkında olacak ki bir açıklamasında "Kimşenin hayal bile edemeyeceği detayları gözler önüne sermek için ter döküyoruz." Şeklinde bir açıklamada bulundu. Pek tabii Hello Games'in 64 bit mekanikleri ile yarattığı algoritmik sistemde, birbirinden farklı dünyalar yaratmak teorik olarak mümkün ama işte detaya geldiği zaman, nerede ne olduğunu, kim nasıl anlayacak? Tasarım ekibi nasıl her bir gezegene ulaşacak? Cevabı basit: Probe!

Farklı olmaya çalışmak ve olmak arasında bir yerde

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

Oyunun online kısmında olan benziyor. Sahip olduğunuz kişi birlikte oynayabileceğiniz



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

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

kopyası olmaktan ileri gidemiyor. Ne yapacağın belli, oyunun nasıl sonlanacağı belli; kısaca her şey, yine, tahmin edilebilir durumda. İşte No Man's Sky bu tahmin edilebilirliği ortadan kaldıracak.

Bu oyunda ne olacağını kestirmek çok zor olacak zira ne kadar hayatta kalabileceğimizi bile bilmiyoruz. Sean Murray'ın anlatıma bakacak olursak, karakterimiz oyuna fazlasıyla savunmasız baş-

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

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

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

Kapanış

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



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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



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

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

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

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

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

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

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

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



NE İZLEDİM ✓

Sleepy Hollow

Amerikan Bağımsızlık Savaşından sonra birçok insanı katleden süvariye yok etmeyi başaran Ichabod Crane isimli asker, tam 250 yıl sonra dünyaya gözlerini yeniden açıyor! Fakat öldürdüğüünü düşündüğü süvari ile birlikte! Başsız Süvari efsanesinin modernize edilmiş bir versiyonu Sleepy Hollow. Oyuncu kadrosu ile beni ilk etapta etkilemeyi başlayan dizi, her ne kadar klişe gibi duran bir senaryo üzerinde yükseliyor olsa da, karakterler ve dizi içerisindeki etkileşimler izleyiciye bambaşka bir duygu yaşıyor.



NE DİNLEDİM ✓

Fferyllt

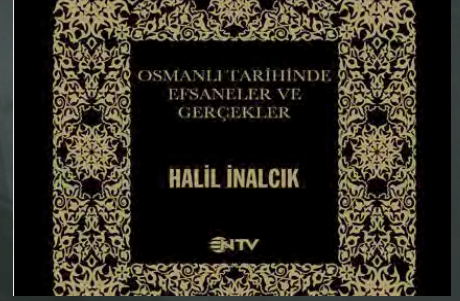
Sibirya soğuklarını yiye yiye kendimi Rusya'nın Krasnodar bölgesinde çıkan Fferyllt'in kollarında buldum. Genelde Batı Avrupa'ya aitenstrümanlarla senfonik folk metal yapan abilerimiz, müziklerinde birbirinden farklı ezgiler kullanıyorlar. 2003 yılında piyasaya çıkan grup, özellikle 2009 yılında ürettikleri Dance of Druids albümü ile tanınıyor zira bu albüme Arkona, Folkearth, Oneyros, Suada ve Ensiferum gibi grup üyeleri ile birlikte, bambaşka bir müzik deneyimi yaşamamıza ön ayak oldular.



NE OKUDUM ✓

Osmanlı'da Efsaneler ve Gerçekler

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



yebilir misiniz? Sizce bu eğilimin sebebi ne olabilir?

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

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

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

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

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

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

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

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



POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

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

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

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

NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



İNCELEME

Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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



Bloodborne

“ve onlar, karanlığı seçtiler...”

Sayfa 72



Battlefield: Hardline

Kask, cop, biber gazı ve kalkan...

Sayfa 56



Cities: Skylines

SimCity'nin karşılayamadığı tüm beklentiler için burada

Sayfa 66



Etherium

Nihayet teşrif etti, son nefes!el

Sayfa 78



Yapım **EA**
Dağıtım **Visceral Games**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS4, PS3, XONE, X360**
Web <http://www.battlefield.com/hardline>
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



BATTLEFIELD™

HARDLINE

Suç ve Ödül!

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

konseptinin ne kadar güzel bir şekilde değiştirildiği. Genelde artık savaş oyunları şunun üzerine: bir ülke başka bir ülkeyi dövmeye çalışıyor, çünkü o ülkenin başındaki çılgın/dahi/bilim adamı/şeytani lider aslında diğer ülkenin gizli servisinin çılgın/dahi/bilim adamı/şeytani liderine hizmet ediyormuş falan filan. Bize sunulan ise iki ülke arasında seçim yapmak ve birinden biri adına savaşmak. Özellikle Call Of Duty, Medal Of Honor ve Battlefield gibi oyunların Multiplayer modları sayesinde ne kadar uzun oynadıklarını düşünürsek, artık bu formül fazlasıyla sıkıcı gelmeye başlamıştı. EA Visceral ekibi rakiplerinin yaptığı gibi zaman çizelgesini değiştirmek yerine, bu politik savaşın içinden çıkmaya karar vermiş ve bize hırsızlara karşı polisler konseptini sunmuş bu oyunda. Konseptin başarısı sadece bu oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir şey olduğu için değil, oyunun oynanış ve modlarına da inanılmaz

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

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

yansıtıldığı için başarılı. Mesela oyunun yeni modlarından, oyundaki araçları çalıp mobil kontrol noktaları olarak hiç durmadan sürerek elimizde tutmak amacı güden Hotwire, ordusal savaş çerçevesinde düşündüğümüzde ne kadar anlamsız olacaksa (Şehir yıkılıyor yahu kim umursar bir tane >



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

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

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

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

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

Zor iş bu kanun adamlığı!

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

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





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

Hazır, Nişan al, ateş!

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

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

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

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

■ Emre Aydoğan

^ Ekipman seçeneklerimiz buradan köye kadar

Oyun Modları



Yeni modlardan Hotwire'ı çok beğendik

Hotwire

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

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

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

Blood Money

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



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

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

Rescue

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

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

Crosshair

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

Hotwire'da kendinizi bir an tırn yan camından çıkmış elde M16A1 ile arkanızdan gelen spor arabayı tararken, bir an helikopterde tırn peşinde koşma sırası sizdeyken ya da tepenin üstünde keskin nişancı tüfeğinin dürbününden spor arabalardan birinin şoförünün yüzüne bakarken bulabiliyorsunuz

nız, normalde çıkılmayan yüksek bir binaya grappling hook ile çıkıp, sonrasında (doğru açıyı yakalarsanız) kendi kasanıza kadar zipline ile bir kerede gitmeniz mümkün.

Heist

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

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

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

Conquest Small

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

Conquest

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

Team Deathmatch

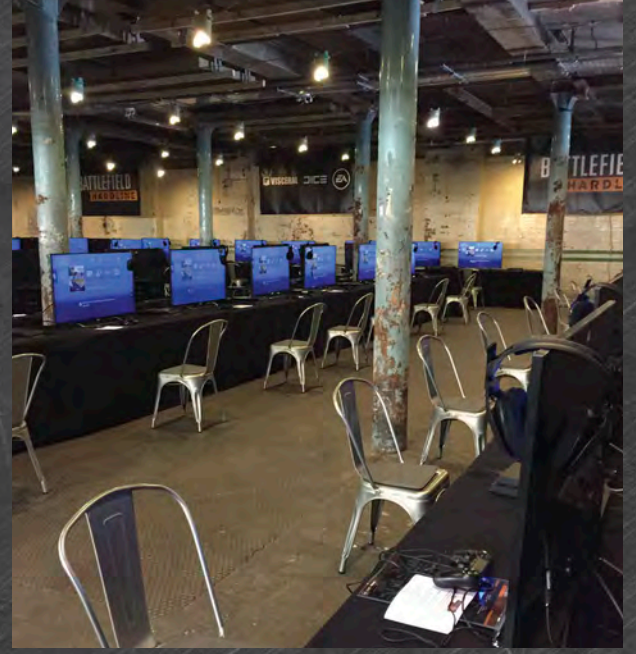
64 kişi, araç yok ve iki takım var. Amaç belli, rakip oyuncuları öldürerek puanlarını sıfırlayın! Fazla bir açıklama yapmama gerek yok diye düşünüyorum, silahını doldur, hedef al, ateş et!



Bu araca mayın işlemez

Röportaj

Ian Millhan'ı Londra'da kilitledik!



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

Emre Aydağan: Merhaba Ian, öncelikle nasılsın?

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

IM: Tabii dinliyorum.

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

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

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

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

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

IM: Biz bu haline bayılıyorz açıkçası. Bak dü-





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

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

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

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

^ Donut Amca huzur verse de ortam gergin



Kendinize en uygun Sniper tefegini seçmeniz çok önemli

Battlefield Hardline

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

8,6

|| Alternatif Battlefield 4

Resident Evil Revelations 2 ★

Bir dizi Resident Evil...

Dizi Mantığında Oyun

Oyunların dizi mantığıyla yapılmaya başlandığı zamanlar da geldi ya, daha ne diyeyim. Çoğumuzun huyu bir oyunu bir kere satın almaktır ama dizi mantığıyla bu huy bile değişebiliyor. Oyun piyasası açısından akıllıca bir adım bence.

“Düşüncelerim beni tekrar geçmişime sürükledi. Görevime başladığım ilk gün ve kaderimin gözünü kırpmadan hayatıma sunduğu felaket şehri... Asla unutamayacağım çok şey yaşadım orada. Adımımı atmamla başlamıştı rüya olmadığını bildiğim kabusum. Üzerime doğru bilinçsizce gelen, beni hiç de sıradan olmayan bir ölümle belki de o anda ödüllendirmek isteyen o şey, yaşayacaklarımın giriş cümlesi gibiydi. Orası cehennemin ta kendisiydi; belki de cehennem daha sevecen bir yerdi. Tanrı bu şehre böyle bir gazabı nasıl verebilmişti? Bu şehir bu cezayı hak edecek ne yapmıştı? Ruhumun artık bedenimde olmadığını biliyordum. O şehirde artık güzellik yoktu, merhamet yoktu, duygular düşünceler kaybolmuştu. Bense bu lanetin tam ortadaydım; ne yaşamamın bir anlamı, ne de ölüm ihtimalinin o ılık rehaveti vardı. Zaten ölmüş olanları öldürmek; yapabileceğim tek şey buydu. Gittikçe koyulaşan korkularıyla yüzleşmeliydim, karşılaştığım her vahşet sahnesiyle kopmaya yüz tutan umudumu ve cesaretimi ayakta tutmalıyım. Sorularımın cevapları böylece ortaya çıktı; insanlık, yine kendi felaketini yaratmıştı. Her şeyin sonunda, yaşayan bedenimle yok olan bir şehri izledim. Ama içimdeki ses, bana bazı şeylerin burada sonlanmadığını fısıldıyordu...”

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

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

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

Nerde kalmıştık?

Şu an itibarıyla bir yerlerde farkında olmadan spoiler verirsem kusura bakmayın; çünkü anlatmam gereken çok şey var. Hikayeden spoiler vermem ama... Rahat olun. Hikaye demişken, oyundaki karakterlere bir bakalım önce. Claire'i tanırırsınız, hani şu Redfield olan. (Bkz. Resident Evil 2, ikinci CD.) Claire'in yanında da Barry Burton'un (Bkz. İlk Resident Evil.) kızı Moira var. Kızını ararken hikayeye bizzat Barry Burton da dahil oluyor ve yanına Natalia'yı alıyor. Hikayede genel olarak Claire – Moira ve Barry – Natalia ikiliyle birlikte ilerliyoruz. Yani önce bir ikili, sonra diğeri. Kötü tayfada da önemli isimler var ama oraya hiç girmeyelim şimdi. (Spoiler alert!)

Şu virüsü bir türlü çözemediler arkadaş. Birini çözseler öbürü patlak verdi. Koskoca Raccoon City havaya uçtu, virüs gitti bakteri geldi derken kaçınıcı Resident Evil senaryosu oldu bu, emin değilim. Ama harika bir senaryo olduğunu inkar edemem. (Bu hikaye burda kalmaz ayrıca, devamı da gelir mutlaka.) Hikayemizin başında, Claire'ı Moira ile birlikte bir partide buluyoruz. Derken ortama bir anda silahlı amcalar katılıyor ve ne olduğunu anlayamadan kendimizi bir hücrede uyanmış buluyoruz. Kolumuzda yeşil ışığı yanan elektronik bir bileklik var. Sonradan öğreniyoruz ki bu ışık kırmızıya dönerse, ne ara enjekte ettiklerini anlamadığım sevimli virüsümüz devreye girip bizi ele geçirecek ve kim bilir neye dönüşecektir. Bu ışığın kırmızı olması için korkmamız yeterli. Yani korktuğumuz an kendi fişimizi çekmiş olacağız, düşünün. Hani önümüzde rahat, sakın bir



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



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

Online co-op yok mu? Nasıl yani...

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

Hikayedeki karakterler iki sınıfa ayrılıyor. Claire ve Barry silahları kullananlar. Moira ve Natalia da destekçi ve toplayıcı sınıfında yer alıyor. Karşımıza çıkan bulmacaları çözmek için bazen iki karakteri de kullanmamız gerekiyor. Dolayısıyla karakterler arası geçiş yaparak her iki karakteri de kullanabilmemiz mümkün. Claire ve Barry'nin kendilerine has silah tarzları var ve bu silahlar, toplanan silah parçalarıyla geliştirilebiliyor. Moira ve Natalia'nın da kendine has yetenekleri var. Moira elindeki el feneriyle karanlık köşelerdeki alet edevatı ortaya çıkartabiliyor. Natalia'nın da buna benzer bir olayı var ama Natalia'yı Natalia yapan, duvarların arkasından canlıları hissedebilmesi; hatta görünmez olanları bile... Ama işte bu şahane yapının online co-op olarak oynanamaması hakaret gibi resmen. Capcom bu hatasını acilen düzeltmek zorunda. Raid'den sonra Campaign'e de online co-op gelmeli. İstiyorum arkadaş! Oyunda toplam 4 bölüm var demiştim. Hatta



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

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

^ Şu sağdaki veleda dikkat edin, benden söylemesi...

Resident Evil Revelations 2

- ⊕ Klasik Resident Evil tadı
- ⊕ Akıllıca tasarlanmış bulmacalar
- ⊕ Karakterlerin özgün yetenekleri
- ⊕ Merak uyandıran senaryo
- ⊖ Online co-op'un olmaması tek ve en büyük eksik

8,5

||| Alternatif **Evil Within**



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



Twitter

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

Cities: Skylines ★

Eskiden buralar hep bostandı

Bundan iki yıl kadar öncesi, 2013'ün Mart ayı, tam tarihe 7 Mart. Oyun tarihinin en önemli markalarından, serilerinden biri olan SimCity, yıllar sonra yeni bir üyeye kavuşuyordu. O ana kadar yayımlanan ekran görüntüleri o kadar güzeldi, videolar o kadar etkileyiciydi ki oyunu sabırsızlıkla bekliyordum. Sonunda beklenen tarih geldi, oyun satışa sunuldu ve gece yarısı itibarıyla sunucular açıldı, kaos başladı. Yeni SimCity'yi eskilerinden ayıran en önemli detay, oyunun internet bağlantısı gerektirmesi ve kurulan şehirlerin de sunucularda barındırılması idi. Hal böyle olunca ve oyuna da ciddi bir talep gösterilince sunucular çökmeye, yapılan şehirler kaybolmaya başladı. Bir şehir kurduk, yatıp uyuduk, bir uyardık ki şehir yok! Hem oyuncular isyan ettiler, hem inceleme notları beklenenin çok altında geldi ve SimCity markasının yok oluş süreci başlamış oldu.

Şubat ayında çıkan Cities XXL feci bir oyundu, şehir simülasyonu türünün dirilişini bekleyenleri tam anlamıyla hayal kırıklığına uğrattı. 4 Mart'ta SimCity'nin yapımcısı Maxis'in kapandığı açıklandı ve bir kez daha hüzne boğulduk ama bundan sadece altı gün sonra, yani 10 Mart'ta Cities: Skylines öyle bir çıkış yaptı ki oyun önce Twitch'in en çok izlenen oyunları arasına girdi, sonra da beklenmedik satış rakamlarına ulaştı. Ben de ilk SimCity oyunundan beri şehir kurma tutkunu biri olarak oyunun başına geçtim ve ağızım açık bir şekilde şehrimi yönetmeye başladım.

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

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

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

Yeni başlayanlar için

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

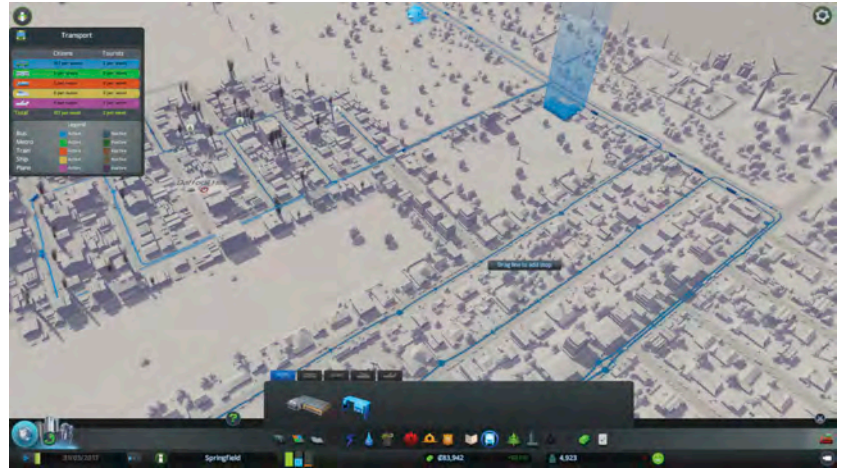


anlatayım. Cities: Skylines, son SimCity'nin aksine tek bir şehri yönettiğimiz bir oyun. İlk olarak kendimize farklı özelliklere sahip bölgelerden birini seçiyor, sonrasında şehre giren yolu içeriye doğru uzatıyoruz. Giriş ve çıkış olarak paralel bir şekilde bölgeye giriş yapan yolu bir noktada birleştirmek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

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

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

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



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

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



Los Santos

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

Cities: Skylines

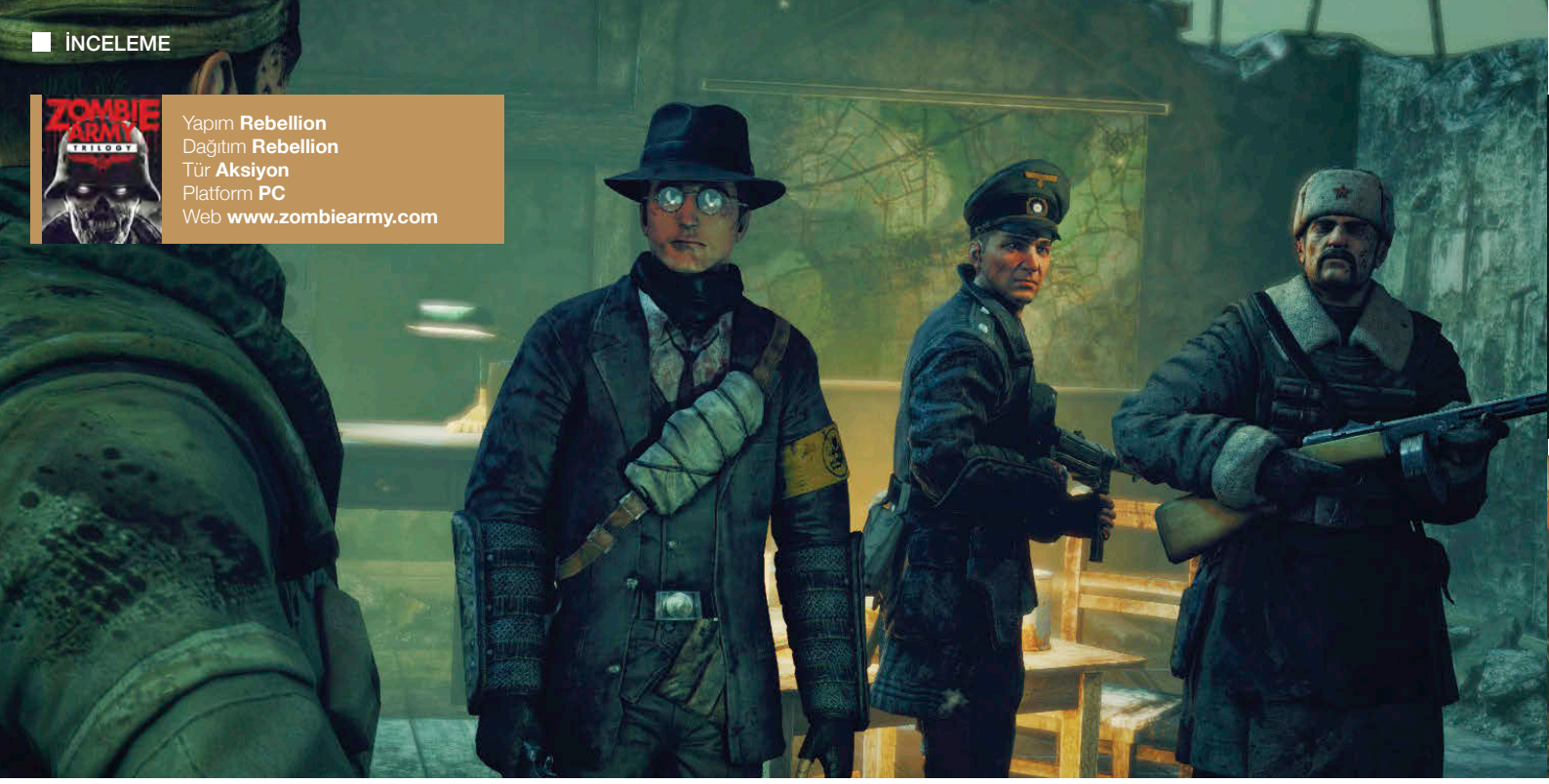
- ⊕ Gerçekçi ve başarılı oyun mekaniği
- ⊕ Gitgide büyüyen harita
- ⊕ Fazlasıyla detaylı içerik
- ⊕ Mod desteği ve harita editörü
- ⊖ Vasat arayüz

9,0

Alternatif SimCity



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



Kanlı detaylar

Sniper Elite oynayanların bildiği üzere bu oyunda yapılan üst seviye isabetli atışlarda, oyun yavaşlar ve "X-Ray" kamera modu ile merminin düşmana saplandığı yer ve tahribatı adım adım gösterilirdi. İşte bu özellik Zombie Army Trilogy'de de var.

Zombie Army Trilogy ★

Son bir kez ayaklandılar!

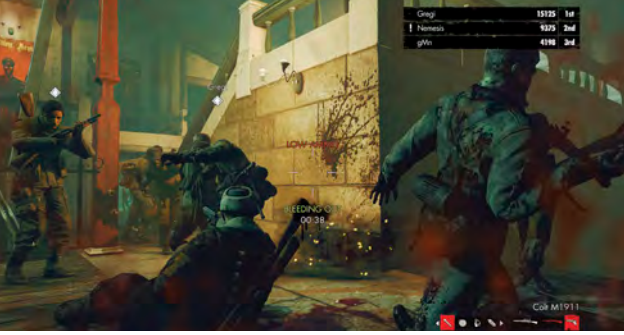
Zombi konsepti günümüz sinema ve oyun dünyasında çokça tutuyor. Hem izlemesi, hem de oynaması bir hayli keyifli olan zombi konseptine sahip yapımlar, gün geçtikçe artıyor. Özellikle "The Walking Dead" serisi ve akabinde Telltale Games tarafından üretilen macera oyunu, çitayı gözle görülür derecede arttırmayı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

Son savunma: Berlin!

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

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





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

Dalga dalga zombi

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



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

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

^ Zombi: "Selam panpan n'aptın?"

Zombie Army Trilogy

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

8,0

|| Alternatif Sniper Elite V2





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

DmC Devil May Cry: Definitive Edition ★

Her şeyin daha fazlasıyla, Dante, yeniden!

Hangi yıl çıkmıştı bu oyun, inanın bir seferde hatırlayamıyorum ama ben Xbox 360'da kendisini ağırlamıştım. En son Nero'lu Devil May Cry 4'ü tatmıştım ve sadece Dante'nin konu edildiği yeni bir DMC oyununa iyice hasret kalmıştım ki DmC piyasaya düşmüştü.

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

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

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

Kimsin sen?

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

on takılı yenilenmiş oyunumuzda da değişen bir şey yok. Yine anarşist Dante'yiz, yine Vergil ve Kat ile birlikte Limbo'da yolunuzu bulmaya çalışıyoruz.

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

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

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

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





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

Daha hızlı!

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

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

denerken ellerim dolama oldu, bunu da size bildirmek isterim.

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

Dört atlı

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

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

kombo manyağı yapmaktan büyük keyif duymalısınız –ki zaten Capcom da bunu istiyor. O yüzden zorlu oyun modları var, o yüzden Must Style'da ancak düşmanlarınız belirli bir kombo kademesinden sonra zarar alıyor. Şayet ki siz bir aksiyon oyununu tek tuşla yapacağınız kombolarla tamamlamayı seviyorsanız bu oyunu da sadece bir kez oynar ve kenara koyarsınız, ötesi yok.

Oynarken bir kez daha büyük keyif aldığım bu oyunla ilgili bir düşüncem daha oluştu: DmC ile Bayonetta birleşse, harika bir oyun ortaya çıkmaz mı sizce de? Böyle bir proje bence inanılmaz olur fakat elbette iyi kurgulanması lazım. Zaten Bayonetta 2'yi de oynayamadım, büyük üzüntüm var; bari böyle bir projeye hayal kurayım...

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

■ Tuna Şentuna

DmC: Definitive Edition

- ⊕ Müthiş oynanış
- ⊕ Yeni modlar
- ⊖ Tadı damağınızda kalıyor
- ⊖ Görsellikteki detay eksiklikleri

8,9

|| Alternatif **Shadow of Mordor**

Bloodborne



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



Bloodborne ★

Ölümden sonra, yaşamdan önce...

Ve onlar, karanlığı seçtiler...
Ölümün gecesinde, ışığın son demlerini yaşayan bir kasaba. Ah, kim bilebilirdi ki bunların olacağını... Şifa dağıttığı söylenmişti oysaki. Hikayeler vardı... Kan öksüren bir çocuk burada iyileşmiş, topallayan bir adam bu kasabaya uğradıktan sonra koşabilmenin keyfini tatmıştı.
Bu kasaba ümit vaat ediyordu; her ümit yolculuğu için methiyeler diziliyordu. Büyülü olduğu bile söylenmişti hatta. İnananlar göçlerden birinde kendine yer bulmuştu, inanmayanlar kilisenin buyruğuna ters düştükleri için inançsız olarak adlandırılmışlardı. Büyük umutlar, büyük hayaller, bir gecede kesildi. O elem karanlıkla birlikte Yharnam'ın umut ışığı söndü. Gece bir kez indi, bir daha da kalkmadı.
Kasabanın sakinleri vardı, iyi insanlardı hepsi kendilerince. Hepsini sadece bir günde cadı avına çıkmış, gözü dönmüş yaratıklara döndü. Hayallerinizin en kuytu köşelerinde yaşayan, kabuslarınızın başrolündeki yaratıklara dönüştüler. Ellerinde hala çapa için gereken tırmıkları vardı. Kullanmadıkları keserleri buldular, kendilerine devasa silahlar inşa ettiler. Hepsini içlerindeki zebaniye yenik düşmüştü... Belki de hepsi değil. Yharnam'ın kendince bir umudu vardı. En azından evlerinde, kapalı kapılar ardında kalanlar hala bir umut besliyordu. Tanrıya olan inançlarına, kiliseye olan sarsılmaz güvenleri onların hem umudu, hem de deliliklerinin başlangıcı olmuştu. Her gece bir mum üflediler, bir dilek dilediler. Günlerin sonunda, ellerinde sadece yalnızlıkları ve karanlık gölgeleri kalmıştı...

Lanetin vücut bulmuş halı

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

uyandığımda, oyunu oynadığım gece sürreal bir anı gibi geliyordu. Bunda elbette ki From Software ve "Souls" serisinin yaratıcısı Hidetaka Miyazaki'nin büyük bir katkısı var. İlk defa yeni nesil için bu tarzda bir oyun yayımlanıyor ve yapımcı ekip, Miyazaki'nin önderliğinde görsel anlamda gerçekten çok iyi bir iş çıkartmış. Her şey Yharnam adındaki bir kasabada geçiyor. Eskinin şifa dağıtan kenti artık başkalaşım geçirmiş, halkın sokaklarını turladığı bir karabasana dönüşmüş durumda. Biz de bir avcının rolünde bu şehre adım atıyoruz. Üstelik ölümden dönen, seçilmiş bir kişi... Bizi kim seçti, neden Yharnam'da vakit geçiriyoruz, bunları bulmak ve anlamak için oyun boyunca yayımlanan ufak detayları takip etmeniz gerekecek. Aslında durum şu. Miyazaki Demon's Souls ile başlayıp Dark Souls ile devam eden serüveninde, Dark Souls önde olma kaydıyla bir dünya yarattı. Dark Souls da hikayesi çok arka planda olan bir oyundu, Dark Souls II'de de durum değişmedi. Ne var ki meraklı oyuncular neyin peşinde olduklarını araştırarak Miyazaki'nin dünyasını iyiden iyiye ortaya çıkarttı. (İnternette Dark Souls'un geniş evreni hakkında çok yazı bulabilirsiniz zaten.) Bloodborne da bu klasmanda kalan bir oyun: Hikaye hep arka planda, araştırmasını bilene ise karanlık bir öykü vaat ediyor. Gelsin ilk eleştiri. Efendim, şimdi ben araştırmacı bir kişiliğim; bana enteresan, gizemli konular var deyin, ben oturup onlarla ilgili tonla yazı okuyayım, eyvallah. Lakin Bloodborne'daki gizemli hikaye durumunu herkes kabul etmek zorunda değil. Bu oyunu okuldan bulduğu iki saatlik zamanda oynayacak olan da var, çalıştıktan sonra eve gelip kafa dağıtmak isteyerek başına oturacak olan da... Şimdi sen bu insanları büyük bir amaçsızlığın içine atarsan, o adam ne uğraşsın araştırmak için? Bunu >

Kapının ardında...

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



^ Yharnam'ın en beyefendisi olarak düşmanlarımızı sık bastonumuzla hırpalıyoruz.

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

Sefiller

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

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

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

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



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

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

Bu tip bir oyunla hiç karşılaşmamış olanlaraysa özet geçeyim. Bir aksiyon oyunu gibi dursa da Dark Souls ekolü son derece zor yapısıyla ünlenmiş bir seridir ve Bloodborne da bu gruba giriyor. Oyunda karşınıza tekil olarak, grup şeklinde yaratıklar, düşmanlar çıkıyor ve zamanlamalara dikkat etmez, düşmanınızın saldırılarından kaçmazsanız anında ölüyorsunuz. Yani bir Devil May Cry'da boss kafanıza kafanıza vurduğunda enerjinizin 1/4'ü ancak gidiyorsa, burada direkt yere iniyorsunuz. Müthiş sabır gerektiren, taktiksel davranmayı ön gören, ölmenin sadece oynanışın bir parçası olduğu bir yapım Bloodborne.

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

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

Kanım yerde kalmayacak!

Oyunun başında yarattığımız karakterin belirli bir sınıfı yok, oynanışı elinizdeki silahlar değiştiriyor. Ne var ki bu karakteri yaratırken arka plan hikaye seçiminde, oynanışınıza göre bir arka plan seçmenizi öneririm zira bu hikaye karakterinizin güç, dayanıklılık vb. özelliklerini belirliyor. Silah çeşidiyse inanılmaz seviyede olmasa da tatmin edici. Neredeyse her silahın iki farklı kullanım şekli var ve bunu da hafif ve ağır saldırı olarak ikiye ayırmak mümkün. Örneğin bir kılıç buluyorsunuz ve bu kılıcı bir tuşa basarak kınından çıkarmış halde, bir tuşa basarak da kınında, daha ağır bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Kocaman bir balyoz var mesela; o çok etkileyici bir silah. Normalde hızla savurabildiğiniz bir kılıcı ikinci modunda, sırtınızda taşıdığınız kocaman bir taşla saplıyor ve devasa bir balyoza dönüşürebiliyorsunuz. Daha da güzeli, her silahta R2 ile gerçekleştirilebildiğiniz bir şarj edilen saldırınız daha var ki o zaman bu balyoz resmen tanrının gazabına dönüşüyor. Tabii bu ağır saldırıları düşmana isabet ettirebilmek için de çok dikkatli olmanız gerekmektedir. Dark Souls'a göre Bloodborne'un affeden bir diğer özelliği de sağlık kaynağı. Dark Souls'da çok daha az sayıda taşıyabildiğiniz sağlık iksirlerinden çok daha fazla sayıda, tam 20 tane kan iksiri taşıyabiliyorsunuz.

Marvelous Chester

Madem oyunun senaryosunu da oradan buradan öğreneceğiz, gelin size ilginç bir spekülasyondan bahsedeyim. Dark Souls fanatikleri bilirler, Artorias of the Abyss adlı DLC paketinde, ne de Royal Woods civarında takılan ve Dark Souls dünyasına ait olmadığı her halinden anlaşılabilir bir karakter vardı ve adı da Marvelous Chester'dan başkası değildi. Kısa sürede öğreniyorduk ki o da bizim gibi bir çeşit ölümden dönmüş biriydi ve kendi zamanından, Manus tarafından buraya yollanmıştı. Şimdi Chester'in giyinişine bir bakalım... Uzun bir pardösü, bir çeşit fôtr şapka, işlemeli gömlek, koyu renkler... Peki Bloodborne'daki karakterimiz ve diğer halkın giyinişini nasıl? Evet, neredeyse birebir aynı. Demek ki Bloodborne'da olacaklar ya çok önceden planlanmıştı, ya da Miyazaki bu karakteri o kadar sevdi ki yeni oyunun tüm stilini bu karakter üzerine kurdu. Şu sıralar iyiden iyeye Bloodborne'un Dark Souls evreninin bir kısmında yer aldığı söylentileri de yükseliyor ve bunlardan en kuvvetlisi de Bloodborne'un, Dark Souls'da adı geçip de uğrayamadığımız Carim'de geçiyor olması. Miyazaki'nin farklı farklı dünyalar yaratacağına, tüm yapımlarını tek bir evrenin parçaları olarak düşünmesi de bir hayli olasılıklı, söylemedi demeyin... me süresini ortadan kaldırarak takım arkadaşlarını yeniden mücadelede dâhil edebiliyor.



> Her öldürdüğünüz düşman da size Blood Echo olarak dönüş yapıyor ve bunları da yeni silahlar, ekipmanlar almak veya karakterinizi geliştirmek için kullanabiliyorsunuz. Bir bölümdeki yaratıklar her öldüğünüzde yeniden canlanıyor; aynı şekilde Hunter's Dream'i ziyaret edip geri geldiğinizde de herkes eski yerine dönüyor. Bu da bize Blood Echo tarımı yapmak için fırsat tanıyor. Zaten oyun da bolca ölüp öldükçe güçlenme isteğiyle yaratık tarımı yapmamızı istemekte. Bundan dolayı da geçemediğiniz bir yeri aşmak için aynı yerleri art arda ziyaret edip bolca Blood Echo toplayabiliyor ve bunlarla karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Elinizdeki bir ton Blood Echo'yla ölürseniz de endişelenmeyin; öldüğünüz yeri hatırlıyorsanız, sizi öldüren yaratıktan bunları geri alabiliyorsunuz.

Şamdanım nerede?

Yharnam'daki maceramızı bir süre sonra çeşitli

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

Olayı büyütmemek lazım

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





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

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

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

Bloodborne

- ⊕ Müthiş atmosfer
- ⊕ Online kısım
- FPS düşmeleri
- Senaryonun görünürde olmaması

7,6

|| Alternatif **Dark Souls II**



Cleric Beast

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



Etherium ★

Enerji savaşları hiç bitmez mi?

Dünyada petrol ve enerji kaynaklarını ele geçirme savaşları süre dursun, bilgisayarımızın başına geçip biraz bilim kurgu dünyalarına dalıp gerçekten uzaklaşalım dediğimizde de karşımıza, yine enerji kaynakları için savaşan tarafların oyunları çıkınca, bu gerçekten kaçışın mümkün olmadığını anlıyoruz.

Etherium da, uzun zamandır merakla beklenen bir RTS oyunu olarak nihayet karşımıza çıktı ancak konu olarak, beni biraz üzdü. Çoğu eski nesil RTS'de olduğu gibi, kaynak toplamak ve bu kaynaklarla asker üretip düşmanı dövmek üzerine kurulu oyun yapısında elbette senaryo da, hayati değere sahip Etherium isimli bir maddenin üzerine kurulmuş.

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

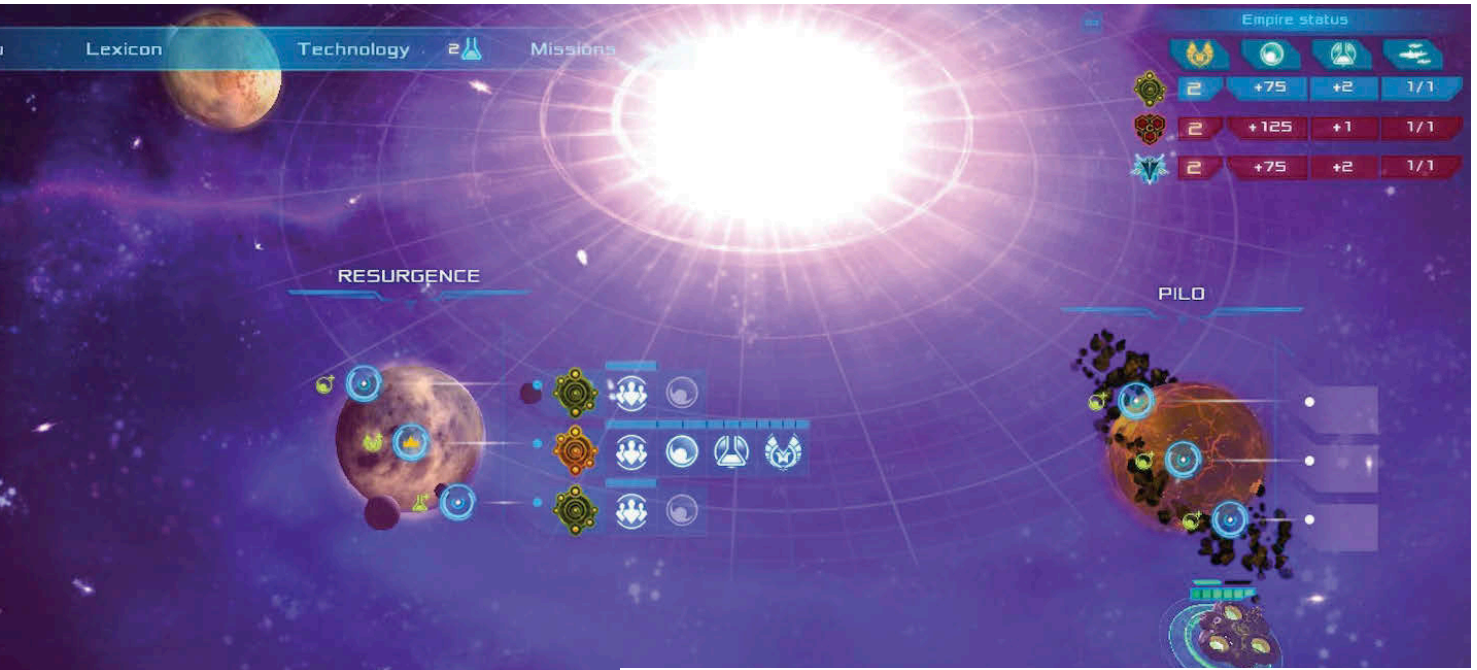
Oyunun konusu ve amaçları klişe olsa da, mekaniğinin ve tasarımının başarılı olduğunun da altını çizelim. Klasik RTS'lerde olduğu gibi tek bir gezegen üzerinde değil, uzayda bekleyen savaş filomuz sayesinde, birden çok gezegende geçen bir macera yaşıyoruz. Bu sırada elbette filomuz düşman filosuyla da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

düşman filosunu kaçırmaktan geçiyor. Yerdeki birliklerin ve koloninin başarısı doğrudan yörüngedeki filoya bağlı. Birlikler filodan geliyor, kaynaklar filoya gidiyor. Kısacası kolonizistdeki ana komuta üssünüzü korumayı başarsanız bile, yörüngedeki filonuzu koruyamazsanız başarılı olamazsınız.

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

Düşman gruplar

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



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

Arada kalan masumlar

Üç düşman grup birbiriyle savaşırken, gezegenlerin üzerinde bir de tarafsız küçük topluluklar karşımıza çıkıyor. Bunlarla ilişkileri iyi tutarsanız, sizinle dost olabiliyorlar ve birliklerini kendi askerleriniz gibi kontrol edebilirsiniz. Yok onları umursamaz, kendi işinize bakacak olursanız, rakibiniz onları ele geçirip size



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

Koloninizdeki ana komuta üssünüzü korumayı başarsanız bile, yörüngedeki filonuzu koruyamazsanız başarılı olamıyorsunuz

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

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

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

Etherium

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

8,1

Alternatif Planetary Annihilation



Yapım **Milestone S.r.l.**
Dağıtım **Milestone S.r.l.**
Tür **Yarış**
Platform **PC, PS4, PS5**
Web : <http://ridevideogame.com>



RIDE ★

Milestone caddeye indi!

Milestone'un oyun sektöründeki yeri biraz aile otomobiliniz gibi, kötü yaptıkları bir şey olmadığı gibi ağızımızı açık bırakan yapımlara da imza atamadılar henüz. Peki Ride beklemediğimize ne kadar değdi? İlk endişem şuydu, MotoGP'deki yarış motosikletleri gidecek, yerine binek motosikletler gelecek ve bu da bize yeni oyun gibi sunulacak. Neyse ki Milestone bu kadar kolay kaçmamış, iki oyunun paylaştığı çok fazla ortak nokta olsa da özellikle grafikler ve fizikler konusunda ciddi iyileştirmeler var ve motosikletlerin tepkilerini de ben oldukça başarılı buldum, ayrıca 100'den fazla motosiklet son derece detaylı modellenmiş durumda, ayrı ayrı kişiselleştirebilmek de mümkün. Diğer endişem de şuydu; Milestone'un şimdiye kadar yarış oyunları sektörüne yaptığı en büyük kötülük olan, ilk kez SCARS ile geçiş yaptıkları "zamanı geri alma" saçmalığının bu oyunda kullanıma ihtimali. Maalesef korktuğum başıma geldi arkadaşlar, sebebini anlatayım. Evet Ride'da yaptığımız bir hatadan sonra zamanı defalarca geri alabiliyoruz yarış içinde. Seneler önce ilk duyduğumda bunun kulağa ne kadar hoş geldiğini anlatamam, ama eğer bir firma arcade/simulasyon arasındaki dengeyi iyi tutturamıyorsa, yani bir simulasyon olmak istemiyor ama oyuncunun yaptığı ufak bir hata da onun yarışının canına okuyorsa, bunun üzerine örtmenin en kolay yolu "gel şu virajı bir kere daha alalım güzel abim" mekaniğinden, yani

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

■ **Kürşat Zaman**

Oyuna Başlarken

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

RIDE

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

7,5

|| Alternatif **Tourist Trophy**

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



Final Fantasy Type-0 HD

Önemli olan FFXV'in demosu...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FFXV!

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

Final Fantasy Type-0 HD

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

6,5

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





Helldivers ★

Demokrasi geliyorum demez!

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

parçası olarak oyundaki yerimizi alıyoruz. Birbirinden farklı galaksilere, sistemlere ve gezegenlere gideceğimiz demokrasi yayma yolculuğunda, her gezegende belirli bölgeleri ele geçirme, savunma düzeyleri kurma, bir şeye ya da birilerine eşlik etme ve işimiz bittiğinde gezegenden ayrılma gibi görevler bizleri bekliyor. Bu görevler esnasında gezegende yaşayan unsurların saldırılarına karşı koymamız ya da saldırılarına fırsat vermememiz gerekiyor. Görev esnasında kullanabildiğimiz elektronik harita sayesinde düşman birliklerini önceden tespit edip, destek çağırılmalarına fırsat vermeden onları avlayabiliyoruz. Silahlarımız karşısında

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

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

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

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

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

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

■ Ahmet Rıdvan Potur

Helldivers

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

8,5

Alternatif Destiny



^ Otomatik taretlere hedef olmak istemezsiniz.

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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

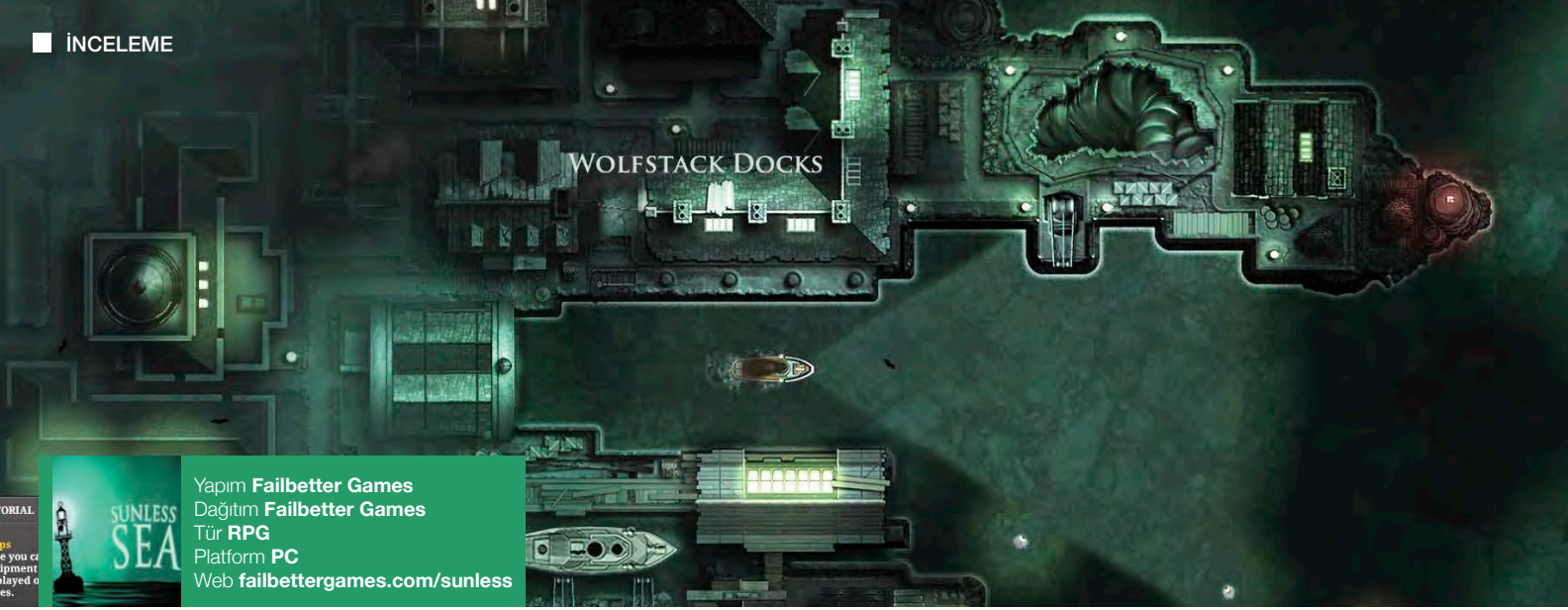


Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin





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

Sunless Sea ★

Karanlığa yolculuk

Yolculuk yapmayı sever misiniz? Öyle Ankara - İstanbul gibi değil; daha ziyade bilinmeyene; hani böyle kafayı kırıp, şu şehrin, şu yöresine gidelim modeli bir yolculuktan bahsediyorum. Eğer içinizde birazcık bile bu duygu varsa zaten bu oyuna sivrisinek gibi yapıştınız demektir. Çünkü Sunless Sea baştan aşağıya bilinmeyene yapılan bir yolculuk hikâyesi ve biz de bu yolculukta bir geminin kaptanı rolünü üstleniyoruz. Gerisi; gerisi bayağı macera!

Bir zamanlar Londra'da

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

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

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



Sunless Sea

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

8,6

Alternatif **Darkwood**



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



Koltuk

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

White Night

Gece, karanlık ruhlar ve gizem!

Gizem meğer ölümüne sebep olduğumuz kızmış... Değil tabii. Biz gavur bir ülkedeyiz (Amerika.) ve Amerika'nın 1938 yılındayız. (Konuya aşırı direkt girişimi beğenenler?) Bir gün arabamızla giderken dalıyoruz ve önümüzde bir anda beliren kıza bodoslama giriyoruz. (Daha kötü anlatamazdım.) Kız öldü mü, ne oldu diye bakmaya fırsatımız oluyor tabii ama bu sırada bizim aracımız da hurdaya dönüyor ve yetmezmiş gibi biz de yaralanıyoruz. (Kız ölmüş, adam yarasına bakıyor.) İşin garip tarafı, çarptığımızı sandığımız kız ortalıkta yok. Ve olayın daha da garip tarafı, kazayı yaptığımız yerin hemen yakınlarında gizemli bir ev bulunuyor. (İçinde Gizem'in bulunduğu ev. Duramıyorum!)

Kahramanımızın kontrolünü aldığımız bu esnada iki konu dikkatimizi çekiyor: Siyah beyaz, Sin City tarzı görsele ve yaralı olduğumuzdan ötürü aşırı yavaş yürümemiz. Kahramanımız diyor ki, "Burada bir yerlerde bir anahtar olmalı..." Başlıyoruz anahtarı ayağımızı sürüye sürüye aramaya. Biraz araştırma sonunda bulup eve giriyoruz ve olaylar hepten korkunç bir hal alıyor...

Tam anlamıyla bir adventure oyunu olarak nitelendirebileceğimiz White Night, bizi içinde bulunduğumuz evin gizemini çözmeye itiyor. Işığın vurduğu yerlerin beyaz, karanlıkta kalan yerlerin de siyahla betimlendiği oyunda bolca karanlıkla uğraşılıyor. Neyse ki yanımızda tam 12 tane kibrit taşımız

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

Ev önceden belirlenmiş kamera açılarıyla dolu. Yani bir odadan diğerine geçtiğimizde bizi farklı bir bakış açısı karşılıyor, ileri tuşuna bastığımızda karakterimizin geri gittiğini gözlemleyebiliyoruz. Bu normalde bir problem sayılmaz ama kısa sürede karşımıza ruh hastası hayaletler çıkıyor. Bunlar tarafından takip edildiğimizde onlardan bir koridor boyunca hızla kaçmaya çalışıyoruz zira yakalanırsak bize tokat atmaya başlıyorlar. Evet, hayaletlerimiz gerçekten ruh hastası ve bizi tokatlıyorlar. Kendimizden geçmeden onlardan kurtulursak ne ala, yoksa zar zor kayıt ettiğimiz bölgeye geri dönüyoruz.

Evin içerisinde ışık kaynaklarını bulmaktan öte çeşitli, kolay sayılabilecek bulmacaları da çözmeye çalışıyoruz. Birçok eşyayı yanlarına gidip inceliyor, mektupları okuyup evde neler olup bittiğini anlamaya uğraşılıyor.

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

■ Tuna Şentuna

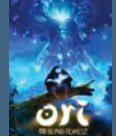
Ev önceden belirlenmiş kamera açılarıyla dolu. Yani bir odadan diğerine geçtiğimizde bizi farklı bir bakış açısı karşılıyor, ileri tuşuna bastığımızda karakterimizin geri gittiğini gözlemleyebiliyoruz

White Night

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

4,5

|| Alternatif 1954 Alcatraz



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

Ori and the Blind Forest ★

Ormanı yaşama döndürmek...

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

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

Ori and the Blind Forest

- ⊕ Muhteşem görsellik
- ⊕ Eğlenceli ve zorlayıcı oynanış
- ⊕ Senaryo daha da ön planda olabilir

9,0

|| Alternatif **Rayman Legends**





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



^ İnsan nereye saldıracağı şaşırıyor!

Sid Meier's Starships

Uzay macerasına farklı bir devam

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

Bu sefer?

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

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

■ Ertuğrul Süngü

Sid Meier's Starships

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

7,3

|| Alternatif Beyond Earth



Yapım **Gearbox Software**
Dağıtım **Gearbox Software**
Tür **RTS**
Platform **PC**
Web **www.homeworldremastered.com**

Achievement'lar

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

Homeworld HD ★

Uzay Stratejisine yeniden merhaba

Selam sevgili okur; yeni bir "remastered" oyun ile karşılaşıyorum. Zaten böyle giderse olmaya da devam edeceğim. Dev firmalardan ardi ardına fason oyun çıktıkça ve de indie oyun mekanikleri artık birbirini tekrar etmeyi sürdürdükçe, her daim 90'lı yılların sonundan bir oyun görmeyi sürdüreceğiz. Geçen ay Heroes III ile şenlenmiş, taktik stratejiyi dibine kadar yaşamıştık. Şimdi sıra Homeworld'de! Adında sadece tek bir isim olması sizi yanıltmasın zira birçok remastered oyunun aksine, oyunun HD versiyonu hem 1999 yılında piyasaya çıkan Homeworld'dü, hem de 2003 yılında kendisini gösteren Homeworld 2'yi barındırıyor.

Yenilikler ve daha fazlası

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

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

Taktik önemli

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

Homeworld HD

- ➕ Kaliteli HD versiyon deneyimi
- ➕ Hikâye ve kurgu
- ➕ Dinamik uzay savaşları
- ➖ Sınırlı multiplayer

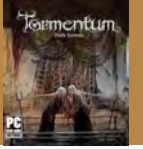
8,6

|| Alternatif **Sins of a Solar Empire: Rebellion**





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



Tormentum: Dark Sorrow ★

Karanlığın sizi çekmesine izin verin!

Oyunun isminden de anlaşıldığı üzere Tormentum:Dark Sorrow gerçekten de içinizi karartacak. Point & Click Adventure tarzında uzun zamandır böyle bir oyun yokluğu hissediliyordu, ta ki Tormentum:Dark Sorrow'a kadar. Kasvetli ve gotik bir tarzı olan oyunumuzun keder, acı ve çaresizlik adeta içine işlemiş ve oyuncuyu da birlikte sürüklüyor.

Oyunumuz, ana karakterin kendisini bir kafesin içinde kilitli olarak bulmasıyla başlıyor. Kafes de bir zeplinin ucundan aşağıya doğru sarkmakta. Yalnız karakterimiz tek başına değil, yan kafeste de fare adam benzeri birinin olduğunu ve ikisinin de birbirlerine şaşkınlıkla sorular sorduklarını görüyoruz.

almak için bir de çantamız bulunuyor. Eşyalarla etkileşime geçmek için çantamızdaki nesneyi tutup kullanacağımız yere bırakmak yetiyor.

Tormentum:Dark Sorrow'un tartışmasız en büyük özelliği görselleri ve eşsiz el çizimleri. Oyun neredeyse bunun üzerine kurulmuş diyebiliriz. Ambiyansı kasvetli ve karanlık, bir o kadar da muhteşem. Bir diğer unsur ise oyunun hikayesi oyuncuyu adeta içine çekiyor. Ne kadar uzun oynanırsa, o kadar bağımlılık yapıyor. Oyunun 40'ın üzerinde parçaları bulunuyor ve bunlar da oyundaki hissi bir o kadar güzel yansıtmakta. Sevdiğim şeylerden biri ise oyunun arayüzü o kadar sade yapılmış ki, sadece küçük çantamız sağ alt köşede duruyor.

Tormentum: Dark Sorrow'un tartışmasız en büyük özelliği görselleri ve eşsiz el çizimleri. Oyun neredeyse bunun üzerine kurulmuş diyebiliriz

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

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

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

Tormentum:Dark Sorrow

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

8,0

Alternatif The Cat Lady

POPULAR SCIENCE

TÜRKİYE

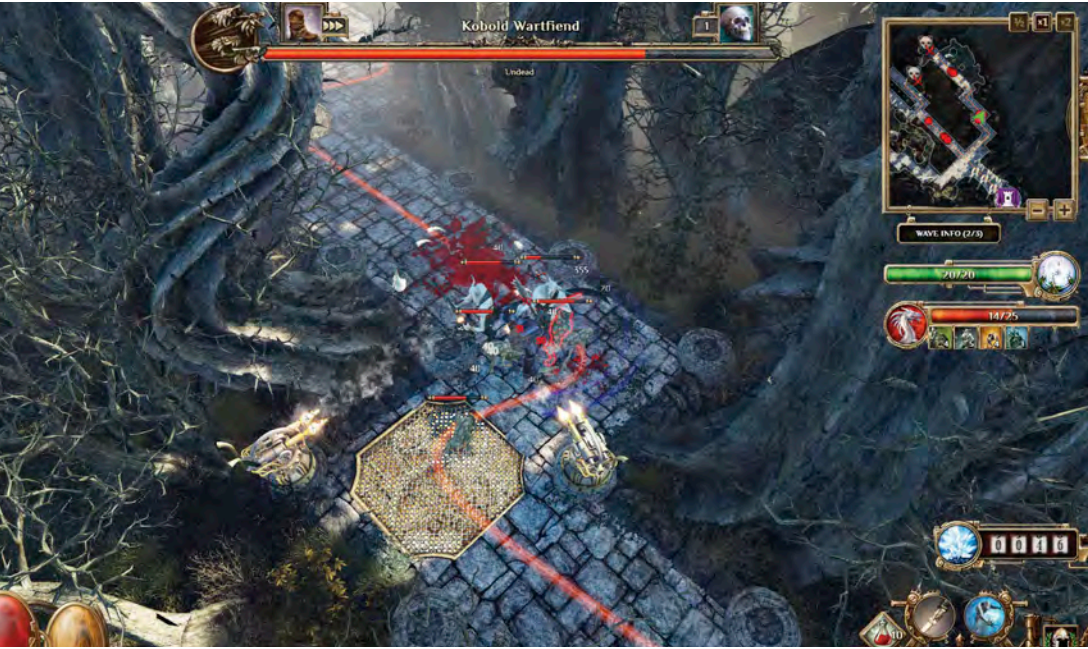
YAYINDAYIZ!

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



POPSCI.COM.TR
açıldı!





^ En yakın tuzağa doğru koşarken, ben!

Deathtrap

Beklenmedik buluşma

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

Detay dolu bir yapım

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

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

■ Ertuğrul Süngü

Deathtrap

- ⊕ RPG ve TD harmanı
- ⊕ RPG öğelerinin kullanım şekli
- ⊕ Eğlenceli oyun yapısı
- ⊕ Farklı karakter ve yetenekler
- ⊖ Az miktarda oyun modu

8,0

|| Alternatif Orcs Must Die! 2



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



Assassin's Creed: Rogue ★

Cinayetlerin ardındaki sır perdesi

Geçtiğimiz Kasım ayında, yani Unity ile aynı ay içinde piyasaya çıkan Assassin's Creed: Rogue, bazı sorunları olsa da PS3 ve Xbox 360 sahiplerini memnun etmişti. Ubisoft oyunu PC platformuna çıkarmak için ise biraz daha beklemeyi seçmişti. Yapımcı ekibin oldukça doğru bir karar verdiğini memnuniyetle belirtmek isterim. Rogue PC uyarlamasıyla eski nesil konsollardaki eksiklerinin büyük bir bölümünü çözmüş görünüyor. Senaryoya şöyle bir göz attığımızda, 18. yüzyıl Kuzey Amerika'sında başladığını görüyoruz ve ilerleyen zamanlarda farklı mekanlara da uğruyoruz. Ana karakterimizi ise diğer oyunlardaki karakterler gibi her türlü Assassin yeteneği ile donatılmış olan Shay Patrick Cormac isimli Assassin oluşturuyor. Shay ile beraber yine pek çok suikast düzenliyoruz, gemi savaşlarına giriyoruz ve bilgi topluyoruz. Burada asıl önemli nokta ise Shay'in zihinsel dünyasında yaşadıklarını takip etmek. Rogue ile beraber ilk kez, hayranı olduğumuz Assassin birliğini kafa-

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

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

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

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

Assassin's Creed: Rogue

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

7,8

|| Alternatif **Shadow of Mordor**





Yapım **Dennaton Games**
Dağıtım **Devolver Digital**
Tür **Aksiyon, Bağımsız**
Platform **PC, PS4, PS Vita, Mac**
Web <http://lin.kim/8osAA>

Hotline Miami 2: Wrong Number ★

Üç, iki, bir... Kayıt!

Hotline Miami, üç yıl kadar önce retro grafikleriyle, hız ve ilgi çekici oyun yapısıyla, müzikleriyle ve hepsinin birleşerek oluşturduğu atmosfer ile oyunculardan yüksek notlar almayı başarmış bir yapımcı olarak hafızalarımızdaki yerini aldı. Yapımcı ekip Devolver Digital bunun üzerine oyunun devamı için vakit kaybetmeden çalışmaya koyuldu. Önce ilk oyuna DLC olarak düşünülen; ancak bu DLC'nin ilk oyundan daha büyük olacağını anlayan yapımcı ekip ikinci bir oyun yapmaya karar verdi ve Hotline Miami 2: Wrong Number uzunca bir bekleyişten sonra bizlerle buluştu. Hotline Miami 2: Wrong Number'da ilk oyundan aldığımız atmosferi ve hazzı yine fazlasıyla hissediyoruz. Aynı renk tonundaki retro grafikler, aynı oyun hazzı ikinci oyunda da korunmuş. Yine ilk oyundaki gibi şiddet dozu hayli yüksek. Birçok farklı mekana tek başımıza baskınlar yaparak ortalığı kan gölüne çeviriyoruz. Birçok bölümü farklı karakterlerle oynadığımız oyunda senaryo ilerledikçe karakterleri daha iyi tanıyor, psikolojik durumlarını daha iyi anlayabiliyoruz. Ayrıca ilk oyunla ilgili bazı detaylar ikinci oyun ile birlikte gün yüzüne çıkıyor. Oyun boyunca apartmanlardan iş yerlerine, polis karakollarına kadar pek çok farklı mekanı geziyoruz. Hotline Miami'nin genel oyun yapısına uygun olarak amacımız bu mekanlardaki tüm düşmanları ortadan kaldırmak. Ancak bu iş o kadar kolay olmuyor. Pek çok farklı silaha sahip pek çok farklı düşman sizi gördüğü anda üzerinize çullanıyor. Menzilli saldırı yapabilen düşmanlar oldukça yüksek atış doğruluğu ile sizi gördüğü an indirebiliyor ve bunun için tek isabet yeterli oluyor. Beyzbol sopası, zincir, levye gibi silahlar kullanan düşmanlar ise üzerinize doğru koşmaya başlıyor ve menzile girdiği anda bu aletlerle kafanıza indirilen tek darbe bölümü baştan oynamanıza sebebiyet veriyor. Yani oyunda bolca ölüyor ve bölümleri deneme yanılma yoluyla geçmeye çalışıyoruz. Çevredeki düşmanların konumunu belirlemek, bu düşmanların dikkatini çekip bir yere saklanmak ve düşmana ani darbe indirmek en işe yarar taktik olarak karşımıza çıkıyor. Düşmanlardan düşen AK-47, M4 gibi silahlar veya pompalı tüfekler ise en güzel ganimetler oluyor. Tabii bu silahlar sınırlı mermiye sahip oluyor ve sıklıkla yeni silahlara geçmek durumunda kalıyorsunuz.

Oyunda yer alan müzikler ise adeta oyunu bırakıp sadece bu müzikleri dinlemenize neden olabilecek kalitede. Dennaton Games ilk oyunda yaptığı gibi bu oyunda da müzik seçimi konusunda oldukça başarılı bir iş çıkarmış. Tabii oyunun başarısız olduğu küçük meseleler var. Bunlardan ilki oyunun sürekli aynı yapıda ilerliyor olması. Yani oynanış olarak oyun boyunca bir farklılık göremiyor, sürekli olarak farklı mekanlarda katliamlar gerçekleştiriyoruz. Üstelik bölümlerin zor olması, bir bölümü defalarca tekrar etmemizi gerektiriyor. Bu durum bazen, zaten tek düze olan oyun yapısından daha çabuk sıkılmamıza neden olurken, bazen ise daha fazla hırs yapıp bölümü bitirmemiz için motive ediyor. Hotline Miami 2: Wrong Number ilk oyunda olduğu gibi yine pek çok yönüyle oyuncuları tatmin ediyor. İlk oyuna göre daha senaryo odaklı, daha geniş ve farklı mekanlarda girdiğimiz çatışmalar son derece eğlenceli bir oyun yapısı sunuyor. ■ **Enes Özdemir**

Hotline Miami 2: Wrong Number

- ⊕ Eğlenceli senaryo
- ⊕ Hotline Miami atmosferi
- ⊕ Müzikler
- ⊖ Tekdüze oynanış

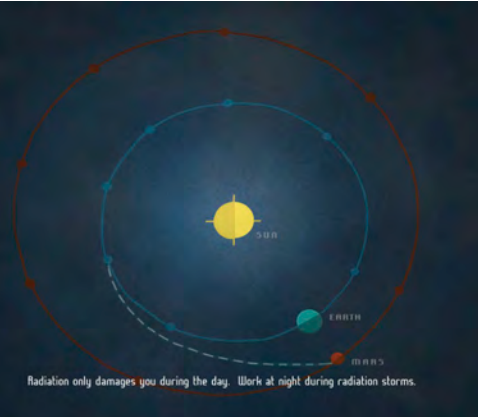
8,7

|| Alternatif **Retro City Rampage**





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



PeriAreion

Mars'ın sıklığına güzel bir örnek olmuş!

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

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

yazık ki, hem kötü, hem de sıkıcı, ama bu açıdan bakınca başarılı diyebiliriz çünkü gerçekçi olmuş, sonuçta Mars da sıkıcı bir yer. Mars'ın atmosferini çok süper yansıtmayı başarmışlar.

Astronotlarımız her gün kalkıp günlük işlerini yapmaya çalışıyorlar, sağa sola gidip keşif yapıyorlar, inşaat ve bilimsel araştırma işlerini yapıyorlar. Sonra üsse dönüp uyuyorlar. Bu sırada hastalanabiliyorlar, yaralanabiliyorlar, onlar iyileşene kadar işler duruyor. Oyunun biraz modüler ve esnek olmasını umuyordum ama ne var ki, o da olmadı. Yani madem Mars'ta bir üs kuruyoruz, üssün detaylarını biz belirleyelim, Mars rover'ını modifiye edelim, geliştirelim, üsse kafamıza göre süper eklemeler yapalım, Mars kolonimizi daha esnek biçimde geliştirelim isterdim ama olmadı. Oyun kütük gibi, çoğunlukla da buglarla dolu, kontrol ettiğiniz astronotun nereye gitmesi gerektiğini bile doğru düzgün seçemiyorsunuz, kamera açılan insanı çileden çıkarabiliyor. Ama bir süre sonra Mars'ın sıklığı içinde farklı bir huzur da bulmanız mümkün. Şahsen, oyunu bugüne kadar yapılmış en başarılı ve en gerçekçi Mars'ta koloni kurma simülasyonu olarak görüyorum. Mars'a gidip orada yaşamaya başladığınızda hayatınız ne kadar sıkıcı geçecekse, oyun da o kadar sıkıcı. Gerçekçilik bu değilse başka ne olabilir. Ben oyuna 10 üzerinden 10 veriyorum ama Kürşat oyun listelerinde puan karmaşası yaşanmasın diye oyunun resmi puanını 4,3'e düşüreceklerim eminim.

■ Cem Şancı

PeriAreion

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

4,3

|| Alternatif **Space Engineers**





Shelter 2 ★

Vahşi doğaya dönüş...

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

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

Önceki oyunun aksine anne vaşağın avlanabiliyor olması kendi yavrularımızı yaşatmak adına başkalarının yaşamlarına son vermemize imkân tanıyor. Besin zincirimizde bulunan hayvanlardan tarla faresiyle bir yavruyu, tavşanla iki yavruyu ve geyikle bütün ailemizi besleyebiliyoruz. Assassin's Creed serisinin "kartal görüşüne" benzeyen, çevrenin kararırken avlarımızın kırmızı renkte parlamasını sağlayan "sense" özelliği de anne vaşağın ve bizim en büyük yardımcımız oluyor. Avcılığın yanında yavrularımızın karnını doyurmak için ağaçlardaki kuş yumurtalarını da toplayabiliyoruz. Yeterince beslenen yavrular yuvadan ayrılmak için hazır olduğunda keşfedebileceğimiz toplanabilir eşyalarla dolu kocaman bir dünya var Shelter 2'de, gece gündüz döngüsünün yanı sıra mevsimsel döngünün de oyunda mevcut.

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

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

■ Ahmet Rıdvan Potur

Shelter 2

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

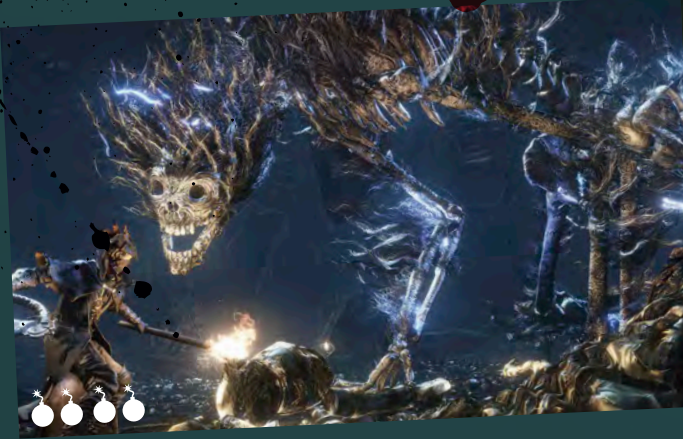
7,5

Alternatif Shelter




ANARŞİST

Anarchy in LEVEL!



Bloodborne


Yapım **From Software**
Dağıtım **SCE**
Tür **Aksiyon**
Web www.bloodborne.com

Konnichi-wa From Software. Genki? Li ne... Bokutachi wa amari yokunai kedo... diye uzatırım bunu Japonca çünkü gerginim! Asabımı bozdun Bloodborne. Sen de From Software! Amacın nedir yani? Zor bir oyun mu yapmak istedin? İyi halt ettin! Pekî bu zor oyunu yaparken bizim neden halkı tamamıyla zebanilere dönüşmüş bir kasabada avcılık yaptığımızı da söyleyecek miydin? Alıyorsun oyuncuyu, "al bunlar yaratık, bu da silahın; hepsini kes parçala..." diyorsun ama bunu neden yaptığımızı söylemiyorsun. Söylesen de oyunun ortasında söylüyorsun! Ben niye oynayayım bu oyunu? Zaten bir şeyleri taktik kurup kurup öldürmeye çalışmanın eğlencesi de bir yere kadar, ne istiyorsun biz oyuncularından be? Açıyorum bayramlık ağzımı hazır ol! Seni oynayacağıma Dark Souls oynarım; en azından en başında o vardı. Çattık ya! 



Battlefield Hardline

Yapım **DICE**
Dağıtım **EA**
Tür **FPS**
Web www.battlefield.com/hardline

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



Isyanmetre



Ori and the Blind Forest

Yapım **Moon Studio**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Platform**
Web www.oribindforest.com

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



DmC Devil May Cry: Definitive Edition

Yapım **Ninja Theory**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon**
Web www.devilmaycry.com/dmcd

Dante'ymiş, Vergil'miş... Bitmedi kavganız, bitmedi, bitemedi! Hayır o konuyu geçmek istiyorum ama geçemiyorum da bir yandan. Senelerdir öyle ya da böyle bir Dante var hayatımızda. Vergil de onun peşinde... Sıktınız yemin ederim. Ayrıca Capcom, sen oraya Definitive Edition yazıp neden PS4'cülerin, Xbox One'cülerin da ceplerine göz dikeyorsun da DmC 2'yi hazırlamıyorsun? Tembel misin, paragöz mü? Paragözsün tabii ki! Sen de uydun kervana ya, ne diyeyim... Zaten Street Fighter V çıkışından da anlamalıydık kötü yola saptığını... Neyse, DmC diyorduk. Şimdi bari yeniden uyarlıyorsun oyunu, şu animasyonlara, ara sahnelerdeki detaylara biraz daha özen gösterseydin, olmaz mıydı? Mundus'un yakınlusunun hali nedir öyle ya? Gündüz görsem korkarım! Hayır, özellikle çirkin yaptığından değil, modellemeyi beceremediğinden çirkin o kadın. Oysa tüm kadınlar çiçektir, bilmiyor musun? Peh!



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi 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 Nisan 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



Nvidia

Nvidia'nın yeni amiral gemisi

Sayfa 101



TP-Link

Archer şimdi daha da rekabetçi

Sayfa 102



Philips

Uygun fiyata yüksek performans

Sayfa 103



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 104



15GB Tasarruf

Windows 10 daha az yer kaplıyor

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



Yeni HDD'ler geldi

Toshiba'nın 4 ve 5 TB sürücüleri piyasada

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



Video testi başladı

Twitter autoplay özelliğini deniyor

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

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



Type-C'de açık var!

Apple'ın yeni portunda güvenlik riski

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

ise, geçen sene ortaya çıkan BadUSB açığıyla ilgili. Bu saldırıda zararlı, USB cihazının firmware'inde yaşıyor ve bağlantının ilk aşamalarında bilgisayarı etkiliyor. Apple'ın üçüncü parti Type-C şarj adaptörlerine izin vereceği iddiaları doğru ise, BadUSB'li bir adaptör (veya sonradan BadUSB yüklenmiş bir adaptör), zararlıyı kolayca bilgisayara buluşturabilir. Korunmanın yolu ise şimdilik Apple'ın sağlamadığı adaptörlerden uzak durmaktan geçiyor. ■



Nvidia GeForce GTX Titan X★

Nvidia'nın son bombası!

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

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

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

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

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

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

■ Ercan Uğurlu

Nvidia GeForce GTX Titan X

İthalat: Yok

Web: www.nvidia.com.tr

Artı: Şık görünüyor, Twin Frozr

V termal tasarım, Sessiz ve

serin çalışma temposu,

Yazılım desteği, Hız

aşırımlara uygun

Eksi: Fiyatı yüksek

8,8



TP-Link Archer C9 ★

Archer ailesinin yeni üyesi C9, hız konusunda geliştirmeler ile geliyor

TP-Link, Archer ailesini çok hızlı şekilde geliştirdi diyebiliriz. Zira arka arkaya gelen yeni modeller sonunda C9'a kadar ulaştı. Archer C9, aile ismini elbette üzerindeki üç adet uzun anteninden alıyor. 3 adet çıkartılabilir antenin sahibi olan router, tasarım olarak önceki model olan C8 ile tamamen aynı yapıda. Masa üzerinde ayakta durabilmesi için bir stantla gelen Archer C9, C8'den 802.11n standardında hız konusunda fark yaratıyor. Eski model C7'den ise hem hız hem USB 3.0 eklentisi hem de tasarım itibarıyla ayrılıyor. Archer C9, 2.4 GHz ve 5 GHz bantlarını destekliyor. 802.11ac standardıyla birlikte teorik olarak 1300 Mbps'e kadar erişim sağlayabilen router, 802.11n'de ise hızını 600 Mbps'e kadar yükseltmiş durumda. Bu değer önceki model olan C8'de 450 Mbps idi. Bu hız artışıyla birlikte Archer C9'un toplam erişebildiği hız 1900 Mbps'i buluyor. Elbette iş yalnızca burada bitmiyor. Archer C9'da performans sağlanabilmesi için 1 GHz hızında çift çekirdekli işlemci de

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

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

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

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

sayede performans kazanımı sağlayabiliyor. Archer C9, 802.11n standardının en yüksek hızını kullanıcılara sunuyor. Ayrıca bunu 1300 Mbps'lik 802.11ac ile birleştirerek karşımıza çıkıyor. 802.11n'deki performansı arttırmak isteyen kullanıcılar Archer C9'u tercih edebilirler, eğer 450 Mbps, yani saniyede 56 MB'lık performans yetiyorsa o halde fiyat farkı ödememek için önceki model daha cazip olacaktır. Archer C9, şimdilik ailenin en güçlü üyesi ve performansı da iyi seviyede. Bu nedenle yeni nesil bir router satın almak isteyenler yakından inceleyebilirler. Archer C9'un fiyatı ise 593 TL dolaylarında.

■ Ercan Uğurlu

TP-Link Archer C9

İthalat: TP-Link

Web: www.tp-link.com.tr

Artı: Performans, Beamforming,

USB 3.0, Şık tasarım

Eksi: Yükselen fiyat

8,9

Quadro Smart Watch S71

Akıllı saatler yoluna son sürat devam ediyor

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

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



Quadro Smart Watch S71

İthalat: Quadro

Web: : www.quadrocomputer.com

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

Eksi: Fiyatı uygun sayılmaz

6,7



Philips SHL3565

İthalat: Philips

Web: www.philips.com.tr

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

Eksi: -

9,3

Philips SHL3565 ★

Fiyat performans konusunda iddialı

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

yüksek olması. Volume'ü yüksek kulaklık arayanlar Philips'in bu modelinden oldukça memnun kalabilirler. Derin bas seviyesiyle de beğendiğimiz kulaklıkta baslara ne kadar yüklenirseniz yüklenin patlamıyor. Bu da bas sevenler için güzel haber. 1.2 metrelik bir kabloyla gelen Philips SHL3565, kablosu üzerinde telefon görüşmelerini yapabilmemiz için bir mikrofon noktası da bulunduyor. Hazır kablodan bahsetmişken kablunun sabit olduğunu ve kablo kalitesiyle de iyi seviyede durduğunu söyleyelim. Philips SHL3565, gayet başarılı bir kulaklık seti. Malzeme kalitesi, ses performansı ve fiyat çizgisiyle tam bir fiyat / performans ürünü olmayı başarıyor. Kulaklık hakkında herhangi bir olumsuz eleştiride bulunmak neredeyse imkansız. Bas ve yüksek volume'ü sevenler Philips'in bu kulaklığını yakından incelemeliler. Philips SHL3565'in fiyatı ise 199 TL civarında. ■ **Ercan Uğurlu**



TEKNİK SERVİS

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

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

C: Bu yüksek bir bütçe. Z97 veya X99 platformunu tercih edebilirsin. X99 önerebilirim. X99-A anakart, 5930K işlemci, 16 GB DDR4 Bellekler ve GTX 980 ekran kartı böyle bir sistemin kalbini oluşturabilir.



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

bir model var mı? Ömer Furkan Gürsel
C: Bahsettiğin bütün modeller miadını doldurdu. DirectX 12 ile uyumlu bir kart almanı öneririm ki bu da HD 7000 serisi ile başlıyor. Tavsiyem R9 285 olabilir.

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

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

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

C: Bu sorunun uyku modu ile ilgisi olduğunu sanmıyorum. Genelde ekran kartının aşırı ısınmasına bağlıdır. Ama gerçekten uykudan uyanınca oluyorsa tavsiyem güncel Windows 8.1.3 64 Bit kullanman, BIOS güncelleme yapman ve en son çıkan AMD sürücüsünü yüklemen. Çift ekran kartı da kullanabilirsin lakin bunun için yeterli güce sahip olmalı bilgisayarın.

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

S: XBOX ONE mı yoksa PS4 mü daha karar veremedim. Sizin PS4 ve XBOX ONE karşılaştırmanıza baktım ve birinin özelliği diğerinden güzelken diğerinin özelliği diğerinden güzel. Birinde şu oyun ucuz şu oyun pahalı diğerinde tam tersi. Buna çözüm bulur musunuz? Mehmet Emin Emre

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

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

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

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
İŞLEMCI	AMD FX-6300	Intel Core i5-4690K	Intel Core i7-5820K
İŞLEMCI FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Noctua NH-U14S
BELLEK	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400	Kingston HyperX 4x4 GB 2400
EKRAN KARTI	AMD Radeon R7 265	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 290
SABİT DİSK	Samsung 840 EVO 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Samsung 840 EVO 500 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	625\$ + KDV	1070\$ + KDV	1900\$ + KDV

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

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

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

Lord Gaben bize Steam'i bahşetti! Ve lordumuz, son sesle- nişinde bizlere Steam Machines müjdesi verdi! Bizleri refaha, huzura ve mutluluğa erdirecek, iksbaks ve pileysiteyşın kavga- sına son verecek olan O'dur

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

C: Aynı fiyata masaüstü her zaman daha fazla performans verir. Bu su götür- mez bir gerçek. 3000 TL bütçe ile bu sistemi toplayabilirsen hiç

beklemeden al derim. Anakartın yonga seti kurumsal. Tavsiyem H97 yonga setine yönelmen.



S: MSI GE70 Apache almayı düşünüyorum. 8 GB RAM, 2 GB nVidia Geforce 850M Ekran Kartı ve Intel i7 İşlemci.

RAM'i aldktan sonra 16 GB'a yükseltmeyi düşünüyorum.

Sizce bu bilgisayar beni kaç yıl idare eder? Veya aynı fiyata sizin daha iyi bir tavsiyeniz var mı? Berke Civan

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

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

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

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

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

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

C: İşlemciyi güçlü seçelim ki ileride yükseltmek etmek zorunda kalmayalım. Dalga dalga çoşan İ5 4690 olabilir. Ekran kartı olarak GTX 750 Ti şu an bütçeye uygun bir kart. Bunun yanına 8 GB DDR3 bellek iliştiirelim. Tek modül olabilir. İleride ayısından bir tane daha alıp çift kanal da yapılabilir. Sonrasında H81 yonga setli bir anakart olsun burada. İçinde de 500W PSU olan CoolerMaster K280 gibi bir kasaya bileşenleri yerleştirelim. 120 GB sevimli bir SSD var burada. Ve burada da 2 TB kapasiteli bir HDD. İşte, güzel bir PC manzarası. Bob Ross ile sistem topluyoruz.

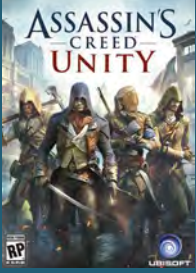


S: Bilgisayarımın özellikleri AMD FX-4100 işlemci, MSI MS-7693 anakart, HD 6850 ekran kartı, 16 GB RAM, Windows 7 64 Bit Ultimate işletim sistemi. Hangi bileşenleri değiştirmem lazım? Yoksa biraz daha bekleyip yeni yongalara mı yöneleyim? Kemal Bibioğlu

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

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

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



Evolve

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

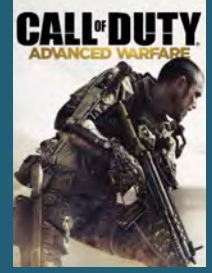
Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2013



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.

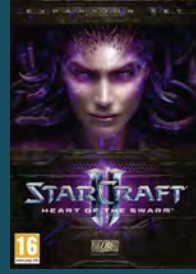
Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



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

MART 2015

Apotheon	60	Life Is Strange Episode 1	65	Blackguards	83
Castle In The Darkness	85	Lucius II: The Prophecy	40	Citizens of Earth	80
Cities XXL	60	Making History: The Great War	69	Dead State	65
Duke Nukem 3D: Megaton Edition	79	Raven's Cry	40	Geometry Dash	80
Dying Light	71	Super Stardust Ultra	81	Grim Fandango Remastered	95
European Ship Simulator	63	The Book Of Unwritten Tales 2	85	Kalimba	85
Evolve	93	The Order: 1886	70	Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (PC)	80
Game Of Thrones Episode 2	90	Total War: Attila	85	Resident Evil HD Remaster	76
Grow Home	72			Saints Row: Gat out of Hell	75
Heroes of Might & Magic III HD Edition	80			Scrolls	70
				The Muppets Movie Adventures	65

ŞUBAT 2015

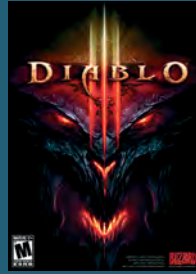
Assassin's Creed: Unity - Dead Kings 72



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.

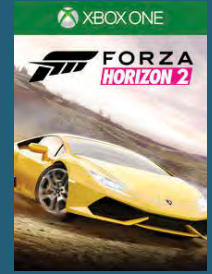
Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



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 başlı baş kampanyasıyla yola çıkıp hayata geçirdiği yapım, RPG ve strateji türünü bir araya getiriyor.

Yapım inXile Entertainment
Dağıtım inXile Entertainment
Çıkış Tarihi 2014



Watch_Dogs

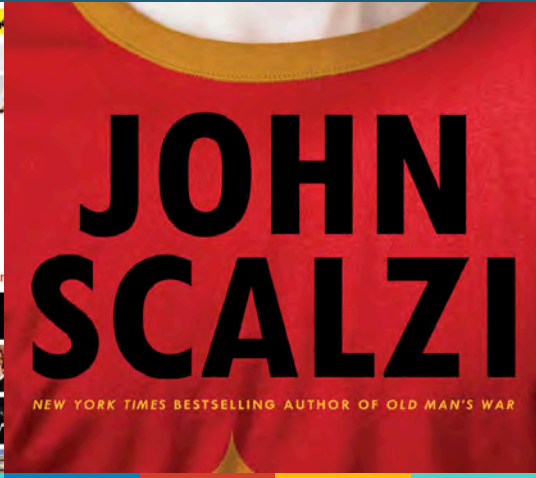
"Açık dünya" türündeki oyunlara yeni bir soluk getiren yapım, "hack" konusuna ilgi duyanların önüne koca bir şehir sunuyor.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

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

KÜLTÜR & SANAT

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



www.buzzfeed.com

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



10



Kırmızı Üniformalılar John Scalzi

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



8



Moonspell Extinct

Wolfheart ile gönlüme taht kurup diğer albümleri yüzünden bu tahtı yıkan Moonspell, son albümü Extinct'le tekrar hayatıma girdi. Önceki albümlerine göre biraz daha melodik, biraz daha orkestra aranjmanlı bir yol seçmiş olan Moonspell, mükemmel bir iş çıkartmış sayılmasa da yine de baştan sona keyifle dinlenebilecek bir albüme imza atmış. Albümün açılış parçası direkt olarak sizi içine çekiyor ve bu birkaç parça boyunca sürüyor. Sonra biraz tekrar var gibi geldi bana fakat bu kısım da geçtikten sonra yine albüm toparlıyor. Parçalarda hafif bir pop esintisi hissetmedim de değil aslına bakarsanız. Davullardaki düz ve düşük tonlu gidiş parçaları da yumuşatmış. Arada Until We Are No Less gibi atmosferi sağlam parçalar da karşımıza çıkmıyor değil –ki özellikle bu anlarda direkt olarak geçmişe gittim, garip hislere büründüm. Moonspell'i sevenlere şiddetle tavsiye edeceğim albümü metalle arası iyi olanlara da öneriyorum. ■



8

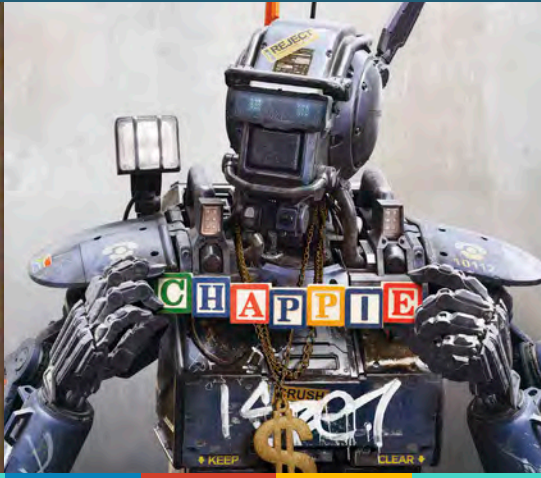


Melechesh Enki

Daha gaz, ama daha zor bir albüme geçtik. Moonspell'i ön grup olarak düşünüp Melechesh'i asıl, gaz grup olarak düşünebilirsiniz. İsrail'den çıkan ama Hollanda'da ikamet eden grup Orta Doğu esanslı melodileriyle dikkat çekiyor normalde fakat Enki'de durumlar iyice hızlı ve duraksız parçalara dönüşmüş. Bu kötü bir şey değil, hatta iyi bir Black Metal dinleyiciyseniz burada olup bitenler çok hoşunuza gidecektir. Toplamda dokuz tane parçaya sahip olan albüm bir hızla başlıyor, bu hız neredeyse hiç kesilmiyor. Albümün ortalarında, Enki – Divine Nature Awoken'da bir duraksama, bir Mısır esintisi, sıcaklığı şöyle iyice hissedeceğimiz bir atmosfer var ve o da olmasaydı albümü dinlerken 20 Km'yi koşup giderdiniz. Enki, Melechesh'in bu işte iyi olduğunun açık bir kanıtı. Sert, hızlı ve iyi bir Black Metal albümü peşindeyseniz Enki'yi kesinlikle edinmelisiniz. ■



9



Chappie

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

7



Big Hero 6

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

6

İpek Atcan

ipek@level.com.tr



Köşesiz Köşe

Özlediğim Yer

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

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

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





Sadece oynamayın, oyun yapın

Bugünün gençleri çok şanslılar... Klişe olsun, sayfa dolsun diye demiyorum bunu. Video oyunlarının artık gökyüzünden yağmur gibi yağdığı bir çağda yaşıyoruz. 30 - 40 yıl önce video oyunu bir utanç konusuyken ve video oyunlarını sevenler, evlerinde gizlice, herkesten saklayarak oyun oynarken bugün artık evinde bir oyun konsolu olmayı ayıplıyorlar; hatta daha da yakına gelelim, 10 yıl önceye kadar dahi, video oyunları ile eğlenen insanlara ayıplayarak bakıldığını hatırlıyorum. Konsol cihazlarını hiç sevmiyor olsam da geniş kitlelere video oyunlarını sevdiği için hakkını teslim etmemiz lazım. Konsollar, tabletler, cep telefonları ve elbette ki Facebook'taki FarmVille benzeri oyunumsular olmasa bugün hala video oyunlarını sevdiğimiz için aşağılanmayla karşılaşıyor olabilirdik. Neyse ki yıllarca bizi video oyunları ile eğlendiğimiz için küçümseyen teyzeler, ablalar, hanım kızceğizler ve minnoşlar yıllar önce Facebook'ta FarmVille'i ve cep telefonlarında Candy Crush Saga'yı keşfedip oyun bağımlısı oldular da şimdi

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

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



Burcu Aycan

burcu@level.com.tr



Uzaylı Çizecektim Aslında

GGY

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

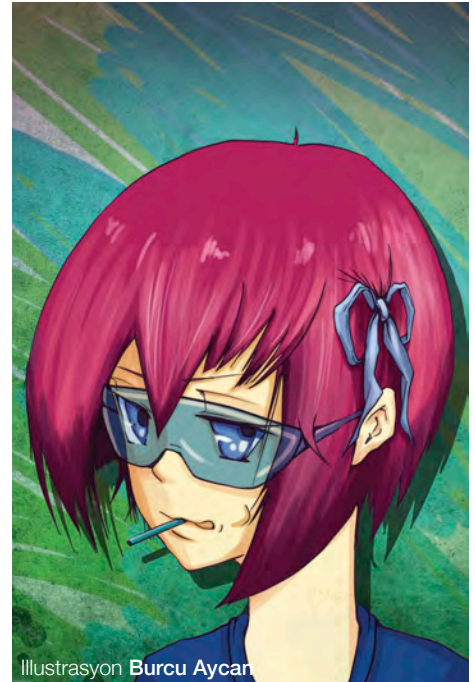
Şimdi bunu okuyup ta “Bu kız ne diyor yahu Cintiq ne? Intous ne?” diyenler için hemen açıklayayım. İllüstratörlerin ve animatörlerin eli ayağı olan çizim tabletlerinin en büyük markası olan Wacom’un modellerinin isimleri bunlar. Cintiq’in büyük bir fark olmasının nedeni ise direk olarak basınç hassasiyetini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

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

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

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

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



İllustrasyon Burcu Aycan



Çocuk oyuncağı

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

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

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

tüm dünyada gerçekleştirilen oyun turnuvaları vasıtası ile gözlemleyebiliyoruz. Fakat 15 yıllık süreçte yaşanan değişiklik içerisinde hep ileri gidildiğinden şüpheliyim. Hani şu anda arkadaşınız oynayamadığı zaman kafasına üşüşüp de "çocuk oyuncağı abi" dediğiniz oyunlar, 15 - 20 yıl öncesinde hiç de bu kadar kolay değillerdi. Adventure türü başlı başına bir deneyimdi. Bulunması imkânsızca yakın bulmacalar ve internetin olmadığı bir dünyada onlarla baş etmek! Hem de oyunu sinirlezip bilgisayardan silmeden! İşte bu çocuk oyuncağı biraz farklıydı. Bir uzay simülasyonu; onlarca denemeden sonra zorla geçilen bölümler, elde kalan joysticklerden ibaretti. StarCraft; micro ve macro diye bilinen yöntem bilimi ile elimizi ayağımıza karıştırırdı! Yani oyunlar bir dönem gerçekten çocuk oyuncağının hem kelime hem de deyim anlamından çok daha ileri seviyede, günümüzde gerçekten "çocuk oyuncağı" olarak karşımıza çıkıyor. Sadece zorlandığım için ona daha da yapıştığım oyunları, bir yandan eğleniyorken, bir yanda da sıkılmadan bölüm geçmeye çalıştığım oyunlara olan hasretim, sanıyorum asla bitmeyecek. Ezberden oynanan oyunlar dünyasından herkese merhaba...

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#220

Mortal Kombat X

Şimdiye kadar gördüğümüz en iyi Mortal Kombat oyunu mu?

14 Nisan'da piyasada!

PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!



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



Apple Watch
Apple'ın akıllı saati bileklerimizi süsleyecek

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

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Nisan 2015 Yıl 18 Sayı 211 Fiyat 790 TL

NASIL YAPILIR?

13 YENİ PROJE
ADIM ADIM 33 SAYFA

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

ŞİFRELİ USB BELLEK

Verilerinizi güvenle cebinizde taşımak için USB flaş belleğinizi ve harici diskinizi bedavaya şifreleyin



ANDROID, İPHONE VE İPAD İÇİN

50



MUHTEŞEM OYUN



MASAÜSTÜ ŞART DEĞİL

DİZÜSTÜNDE VERİMLİLİK

DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARDA SAATLERCE VERİMLİ ÇALIŞMAK ZOR. DAHA RAHAT ETMENİN 6 YOLUNU AÇIKLIYORUZ.



DOSYA

Kablosuz tehlike

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

DB
DOĞAN BURDA DERGİSİ

2015/4/112448

İKİNCİ: 9,75 TL

ISSN: 1301-4773

9 730147 730148

94

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

POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

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

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

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

NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

