

#217 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

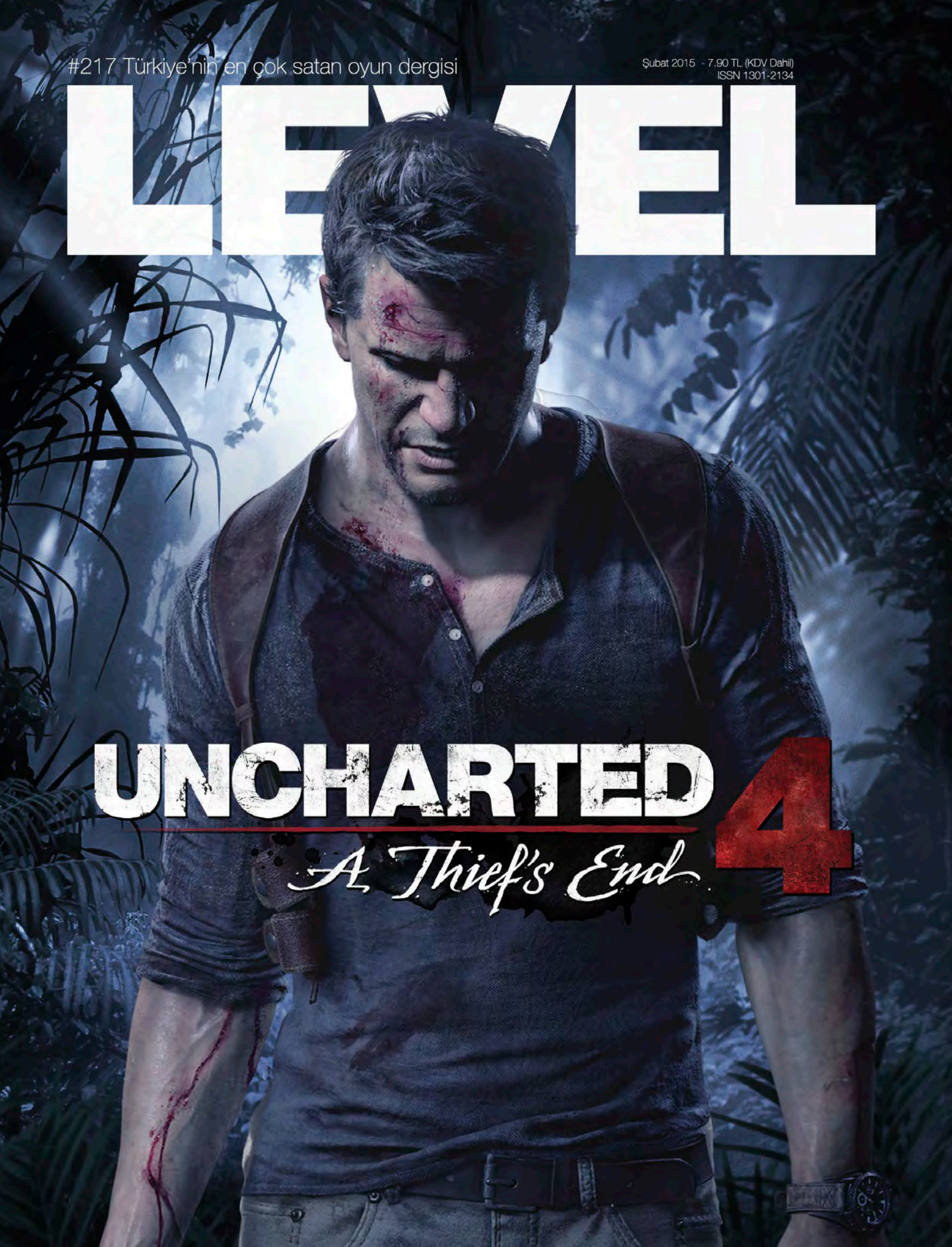
Şubat 2015 - 7,90 TL (KDV Dahil)
ISSN 1301-2134

LEVEL

UNCHARTED

A Thief's End

4



PCNET'İN ŞUBAT SAYISI BAYİLERDE!

GOOGLE'İN GELECEK PROJELERİ

Balondan gelen internet, dünyanın en iyi hacker grubu, etrafını tanıyan telefon... Google'in 2015 planlarını öğrenin!

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Şubat 2015 Yıl 18 Sayı 209 Fiyat 7,90 TL

2015'İN OYUNLARI

KAZANILAMAZ SAVAŞ

Sony, tarihin en utanç verici hacker saldırılarından birini yaşadı. Şüpheli Kuzey Kore'nin ve diğer ülkelerin sanal savaştan ne çıkarı olabilir?

HACK VE ÖTESİ

Hack'lediler, yakalandılar, hapis yattılar, çıktılar... Eski LulzSec üyeleri şimdi ne yapıyorlar?

EN SAÇMA 10 ANDROID UYGULAMASI



YAZILIM
FOTOĞRAF EDITÖRLERİ
+ En iyi 10 bedava fotoğraf düzenleme aracı seçtik



ANALİZ
Wi-Fi NEDEN BOYLE YAVAŞ?
+ Kablosuz ağız neden yavaşlıyor, nasıl hızlanır?



DONANIM
YENİ NESİL MONİTÖRLER
+ Önümüzdeki 10 yıla hükmedecek 4K ekranları yakından tanıyın

NASIL YAPILIR?

Google'da her şeyi bulun + Telefonunuzu uzaktan kumanda yapın
Skype uzmanı olun + Dosyalarınızı şifreleyip gizleyin



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



2015'e yatay geçiş

Kapak konusunu seçmek zordur her zaman bizim için. Oyun piyasasının durgun olduğu aylarda bile... Bunun nedeni "daha iyisini" bulma çabamız tabii ki ancak zamana karşı yarıştığımızdan bir noktada bu "altın avı"na son vermek durumunda kalıyoruz. Bu anlamda bu ay, Uncharted 4'ün tam bir son dakika golü olduğunu söyleyebilirim çünkü tam başka bir oyunda karar kılmışken Uncharted 4 konusu çıkageldi. İyi de oldu çünkü yer verdiğimiz bilgiler ve görseller son derece güncel ve özel. Sayfalar da güzel oldu hani... Buyrun sayfa 38'e!

Diğer konular da önemli: Bu ay -her yıl olduğu gibi- geçen yılın en iyi ücretsiz online oyunlarını seçip ödüller dağıtırken; LEVEL ekibini heyecanlandıran, ekibin beklediği oyunlara göz attık. Böylelikle 2015'e yumuşak bir geçiş yapmış olduk. Bakalım seçimlerimiz hakkında siz neler söyleyeceksiniz...

Gelelim yeniliklere... Bildiğiniz gibi dergide, yıla yayılacak olan bir dizi değişikliğe gidiyoruz. Bu sürece, yani "yenilenme süreci"ne LEVEL Online'ı da ekliyoruz; yakında önemli değişikliklerle karşınızda olacağız. Bizi takip etmeye devam edin!

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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



Son dönemde oldukça popüler olan “HD Remake” ve “HD Remastered” furmasına en çok hangi oyun katılırsın istersin? ✓



Firat

@whiskeyinthejar

Çoğu oyuncu bilmez ama bir Dark Earth remake'i döneler ne de güzel olur.



Şefik

@GamerRocko

Hakkını veremediğim için üzülüyüm Brothers in Arms serisi gayet uygun bu formata, hatta “HD Trilogy” takısı da hazır. Yeni nesil grafiklerle ne de güzel olur vallahi!



Tuna

@apeiron

Valla hiçbirini heyecanlandırmıyor açıkçası zira o oyunları muhtemelen HD olmadan önce, orijinal halleriyle oynamış olduğum için tekrar oynamaktan pek de keyif almıyorum.



Cem

@cem_sanci

2006'da piyasaya çıkan ve hala sayısız fanatığı olan S.T.A.L.K.E.R.'i yeni teknolojiyle yeniden oynamak istedim. Ancak ne yazık ki oyunu yapan ekip başarıyı paylaşamayınca dağılıp kendi oyunlarını yapmaya giriştiler.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Command & Conquer (1995) olabilir bak, hatta Red Alert da olabilir. O atmosfer, o müzikler, o savaşma tutkusu! Kane nerede, ben orada!



Ayça

@aycazaman

The Neverhood...

LEVEL

#217 - Şubat 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Firat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Burcu Aycan burcu@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Ipek Atcan ipek@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret 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.

CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK İNTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

CHIP

2015
teknoloji
trendleri

ŞUBAT 2015 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR İSSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 19 • 7.90 TL

MOBİL ÖDEME, UYGUN FİYATLI 3D YAZICILAR,
İNTERNETTEN TIBBİ YARDIM, ARAÇ İÇİ LTE ...



EN İYİ **100+** **2015'in en iyi 10 ücretsiz yazılımı**

Bu yıl PC'nizi bu yazılımlar esir alacak!

Android, iOS & Windows Phone'un 3 milyonu aşkın uygulaması arasında en iyileri sizler için seçtik

PC'nizi yavaşlatan bileşenler hangisi?

Bilgisayarınızdaki zayıf halkayı bulun: Tek bir sorunlu parça tüm performansı düşürebilir!

Büyük Veri

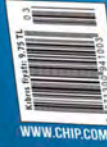
TEST **En iyi 18 aynasız fotoğraf makinesi**

SLR kalitesi kompakt yapıda



Çare: Şifreleme

Kişisel depolama alanına dönen webde içeriklerinizi meraklı gözlerden koruyun!



SİZİ, SİZDEN İYİ TANİYOR

Büyük veri içindeki çözülme bekleyen detaylar düşünme tarzımızı nasıl değiştirecek?

OTOMATİK GÜNCELLEME

Her şeyin kusursuz çalışması için yazılımları ve sürücülerini güncel tutmanın en iyi yolları

TAM 15 SAYFA İPUÇU >>

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

ŞUBAT SAYISINI KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURSA DERGİ

BU AY NE OYNADIK?



Ertekin Bayındır

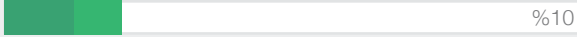
Second Son ile başladı bu ay ve PS Plus beleşi First Light ile devam etti, umduğumu bulamadım derken soluğu Diablo III'te aldım ve bir Witch Doctor'ı evlat edindim.

inFamous: Second Son & First Light



%50

Resident Evil HD Remaster



%10

Diablo III: Reaper of Souls



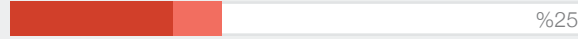
%40



Ertuğrul Söngü

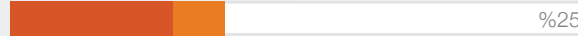
Yaklaşan yeni yama yüzünden yine WoW semalarında seyrettim, Citizens of Earth eğlenceli yapısıyla fena kilitledi ve tabii ki Ground Zeroes'un başından da pek kalkamadım...

Citizens of Earth



%25

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes



%25

World of Warcraft: Warlords of Draenor



%50



Şefik Akkoç

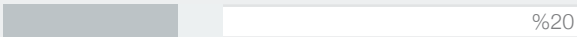
DayZ'ye verdiği parayı haram etme noktasına gelen ben, ilk günkü facia açılışına rağmen H1Z1'e pek bir sardım ama biraz daha böğürtlen yersen kusacağım!

H1Z1



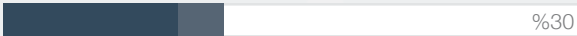
%50

State of Decay



%20

NBA 2K15



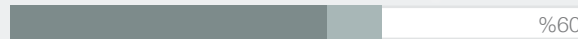
%30



Tuna Şentuna

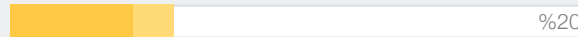
Zamanında oynamadığınız oyunlar vardır ya... İşte onlardan 100 küsur saat sürenleri tercih etmeyecekmışsin.

Dragon Age: Inquisition



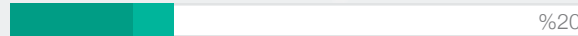
%60

Blackguards 2



%20

Hearthstone: Heroes of Warcraft



%20

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





30

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

İLK BAKIŞ

- 28 Block N Load
- 30 H1Z1 (Test)
- 33 Distance (Test)
- 34 Massive Chalice (Test)
- 35 Satellite Reign

36 Astronot

DOSYA KONUSU

- 38 Uncharted 4: A Thief's End



38

- 53 2015'in Beklenen Oyunları
- 86 2014'ün En İyi Ücretsiz Online Oyunları

49 Mobil

60 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 64 Saints Row: Gat out of Hell
- 66 Resident Evil HD Remaster
- 67 Kalimba
- 69 Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
- 70 Scrolls
- 71 Geometry Dash
- 73 The Muppets Movie Adventures
- 74 Warhammer Quest
- 75 Warhammer 40.000: Armageddon
- 76 Blackguards 2
- 77 Citizens of Earth
- 79 Void Destroyer
- 80 Assassin's Creed: Unity - Dead Kings
- 81 Grim Fandango Remastered
- 82 War, the Game
- 83 Dead State

84 Anarşist



64



69

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat

108 Elektronik Sporlar

- 110 Kare
- 114 LEVEL 218

DVD



DEMO

Limbo
Randal's Monday
rFactor 2
Thomas Was Alone

VIDEO

Battlefield: Hardline
Ace Combat: Assault Horizon Legacy
Battlefield Hardline
Dead or Alive 5 Last Round
Evolve
Final Fantasy XV
Heroes of the Storm
Mortal Kombat X
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4
Rock'n Ruin
Seasons After Fall
The Order: 1886
The Witcher 3: Wild Hunt
Timelines

EKSTRA

Batman: Arkham Knight (WP)
Evolve (WP)
Tomb Raider - Definitive Edition (WP)



POSTAKUTUSU

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

NİĞDE'DEN SELAMLAR!

Merhaba Tuna ve Şefik Abi. Buralara ilk yazışım ve klasik bir giriş yaparak her şeyden önce bir soru sormak istiyorum: Sizlere birtakım kraliyet makamından lakaplar takmadan (King of Postacı Şefik gibi.) yapılan girişler aynı zamanda sizlere verilen rüşvet mi? Sizlere rüşvet vermeden geçemiyor muyuz? Şimdi size rüşvet vermedim diye yayınlamayacak mısınız? Aaa, şimdi baktım da klasik giriş yapanlara da biraz kapris yapıp yayımlıyormuşsunuz. Tamam, sıkıntı yok, sorularına geçebilirim. (Klasik bir giriş yapayım dedim fakat en özgün giriş benim ki mi oldu ne?)

En özgün giriş hiç yapılmamış olan- Aman bu espri de sıkı... O lakapları biz hiç istemedik Halil, siz başlattınız, biz de kırmızı halılarla karşıladık. Ayrıca ne biliyorsunuz, belki hepimizin ailesinde bir kraliyet kökeni vardır? Benim anne tarafım Sokullu Mehmet Paşa tarafına dayanıyor mesela, bunu biliyor muydun?

1. Evvelki sayıda Hatay'dan bir arkadaş çıkıp, "Bu Hatay'da hiç gamer yok mu yav?" demişti. Geçen sayıda da Hatay'dan biri daha çıkıp, "Ben de varım, yalnız değilsin!" dedi. Onların birbirini bulduğunu varsayarak ben de yazıyorum: Niğde'de gamer yok mu?

Niğde'de "Niğde Tavası" adlı yemek var benim bildiğim ama gamer var mı, onu bilemiyorum. Buradan tüm Niğde'ye selamlar! (Şovmen ağızıyla söyledim.)

2. Bir aya kadar ABD'den PS4 getirteceğim. Radeon HD 4540'tan, PS4'e geçiş yapmak gerçekten çok hoş bir duygu olacak. Yanında oyunda almak istiyorum fakat karar veremedim. Yedi - sekiz tane oyun alacağım, önerileriniz nelerdir?

PS4'ü ABD'den getirtmek istediğine emin misin? Türkiye'den alacağın Blu-ray filmleri izleyemezsin, söyleyeyim şimdiden. (Hiç almıyorum ki zaten abi dedin, değil mi?) **inFamous: Second Son, The Last of Us Remastered ve Killzone: Shadow Fall al, gerisini de Market kısmından seçerim.**

3. Açık dünya oyunlarını seviyorum, bu yüzden Grand Theft Auto V listemde en başta; Watch_Dogs, Far Cry 4 olmazsa olmazlarım. PS4'e çıkacak veya çıkmış, güzel açık dünya oyunları var mı?

inFamous: Second Son var, onu deneyebilirsin en kolayından.

4. FPS oyunlarını da seviyorum fakat konsolda nasıl olur, bilemiyorum. Yanında bir Battlefield 4 fena olmaz gibi duruyor ve multiplayer'ı da güzeldi. Call of Duty: Advanced Warfare mı, Battlefield 4 mü?

Eğer daha önce gamepad ile FPS oynamadıysan sürekli aşağı yukarı ateş edeceğinden ve doğru düzgün hareket edemeyeceğinden emin olabilirsin ama alışılıyorsa merak etme. Battlefield 4 diyorum ayrıca...

5. Kardeşimle birlikte oynayabileceğimiz spor, yarış, dövüş oyunları önerir misiniz? Durun, ben tahmin edeyim: Spor FIFA 15, yarış DriveClub, dövüş, dövüş... PS4'e dövüş oyunu var mı?

Galiba Mart ayında Mortal Kombat X çıkacak, onu beklemekten başka bir çaremiz yok. Sizlerin "Hop, dur bakalım!" dediğiniz bir yer oldu mu? Yoksa zihin okuma yöntemim işe yaradı mı?

FIFA 15 tuttu, gerisi tutmadı Halil. DriveClub güzel bir yarış oyunu değil, onu geç. Onun yerine Need for Speed: Rivals oyna

daha iyi. Dövüş olarak da Guilty Gear Xrd Sign çıktı da bu taraflara gelmedi. Gelse de "PS4 arcade stick'im yok, neyle oynayacağım" diye kara kara düşünüyorum, sen de düşünmelisin.

6. Bir de The Crew çıkarmış Ubisoft. Ben yarış türünü çok sevmem fakat hala telefondan Grand Theft Auto: San Andreas'a başlıyor, Grove Street'den, Las Vegas, Las Venturas gezip geliyorum. Yani oyun aslında hoşuma gidiyor, açık dünya olması harika fakat ya DriveClub ya da The Crew?

The Crew incelememizi okudun mu geçen ay? Oyun çok fena patladı. DriveClub da iyi değil maalesef.

7. Assassin's Creed: Unity'yi düşünüyordum fakat oyunun sorunlu olması ve oyunun çıkmasının hemen ardından yeni oyunun duyurulması bu düşüncemi çürüttü. Doğru bir karar vermiş miyim?

Assassin's Creed: Unity'yi hiç oynamayabilirsin gerçekten. Assassin's Creed: Rogue çok daha iyi bir oyun olmuş bana sorarsan. Onu al eğer PS3 veya Xbox 360 sahibiyisen...

8. Metro: Redux çıkmış. Metro serisini her zaman oynamak istedim fakat bir türlü nasip olmamıştı. Sizce bu sefer oynamalı mıyım, oyun almaya değer mi? duyurulması bu düşüncemi çürüttü. Doğru bir karar vermiş miyim?

Metro serisi öyle bir seri ki bence resmen zamansız zira oyunu oynanışından çok konusu için oynuyorsun. Bence hemen almalsın.

Sorularım bu kadardı, cevaplarsanız bir ayrı, yayımlarsanız ikili kombo yapıp daha bir ayrı sevinirim. Çok teşekkürler, Niğde'den selamlar!

Kolumdaki tuşlar...

Dövme sanatına ilgi duyanlardan mısınız? Şahsen dövme çok severim; yaparı da, yaptırarı da takdir ederim. Online Oyun kitapçığı yazarımız Tolga Yüksel'in bir arkadaşının yaptırdığı bu dövme de size keyifle sunuyor, sözü Ece'ye bırakıyorum.

"Çok iyi bir oyuncuyum ya da mükemmel derecede yetenekliyim diyemem. Ancak oyun oynamaktan her zaman çok zevk almışım. Düzenli olarak oyun oynamayınca somurtkan biri oluyorum. Bu dövme hep aklımda olan bir şeydi. Oyun oynamadan geçen günlerimde onun sayesinde biraz olsun gülümsemeyi başarabiliyorum." Ece Cinüçen

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



Buradan da tüm Niğde'ye selamlar! (Şimdi oldu.) Görüşürüz, bol kombolu günler...

Halil ATABERK

QUESTIONS

Benim beş tane sorum var.

"I want to play a game..." gibi oldu bu girişin Ömer. Senin beş sorun varsa bizim de beş tane cevabımız var!

1. 1764'ün karekökü kaçtır?

Ben en son 4'ü karekök içinden çıkarmayı başarmıştım ve o da yıllar yıllar önceydi. 1764'ünki de olsa olsa 882'dir. (Dâhiymişim mesela.)

2. Çok komiğim, değil mi?

Bunun için daha çok done lazım.

3. Soruma geçeyim mi?

Diğerleri de soruydu?

4. Soru: PS1'ede önerebileceğiniz güzel bir oyun var mı?

Hah, şimdi komik olduğunu kanıtladın. Lakin önereceğim oyunlar yok değil. Einhander vardı, onu oynamalısın mutlaka. (Bir de Final Fantasy VII.)

5. Vereceğiniz cevapların fikrimi değiştirmeyeceğini biliyorsunuz, değil mi?

Hangi fikrin? Herkesin fikri kendine zaten Ömer'cim, çok büyütme gerek yok. Ömer YERLİKAYA

Bİ' KAHVENİZİ İÇEYİM

Vallahi şu an bu mailin nereye gittiğinden tam emin değilim. Posta Kutusu'nda belirtilen adresi direkt yazdım ama içimde "kesin yanlış adrese atıyorum" diye bir his var, hayırlısı. He, Tuna Abi ve Şefik Abi, size de selamlar. (Sanki siz misafirmişsiniz gibi oldu.) Konu konuyu açınca selam vermeyi unuttuk. Özür dileyerek başlayayım sorularımı sormaya...

Mailler genellikle "kime" kısmına yazdığın yere gider ve harf hatası yaptıysan da sana geri döner, anlarsın ki yanlış yazmışsın. Geri dönmezse ve mail adresi kısmına dergideki mail adresi yerine hotgirl333@... yazmadı isen de bize gelecektir ki bak, gelmiş.

1. Abi ben çok fena Max Payne hayranıyım.

Hikâye, karakterin yapısı, oyundaki o ortam resmen beni benden

alıyor. Sormak istediğimse

şu: En son üçüncü oyun

çıkıyordu bildiğiniz üzere

ve oyunun hikâyesi bit-

mişti diyebiliriz. Peki,

şimdi dördüncü oyun

çıkma hikâye çok zor-

lama mı olur, yoksa

Max Payne serisine

efsane bir oyun daha

mı eklenir?

Max Payne bizim dö-

min oyunuydu yahu, sen

nasıl hayran kalabildin? O

son çıkan oyunla kaldıysan bravo

valla ama asıl Max Payne

o değil. Bence devam oyunu

yerine bir "reboot" yapılmalı,

her şey yeni nesil grafiklerle, çok sağlam

bir senaryoyla tekrar sunulmalı. Çok güzel

olurdu! (Bundan sonra en fazla ilk oyundan

öncesine, Max Payne'in kariyerine yönelik

bir oyun yapılabilir ki o da çık sıkıcı olur. -

Şefik)

2. FIFA'yı önceden çok sevmezdim ama PES

iyice yerin dibine girince FIFA'ya yönelmek

kaçınılmaz oldu. FIFA'yı oynamaya başla-

dık başlamasına da oyunda çok fazla hatalı

animasyon var. Buna en büyük örnek de

kalecilerin yedikleri saçma goller. Sizce bu sorunlar FIFA 16'da düzeltilir mi, yoksa PES yükselip FIFA'dan daha mı iyi olur?

Kaleciler saçma animasyonlar yüzünden mi gol yiyor? Öyleyse hoş değil tabii ki. Bence PES, FIFA'yı sollayacak önümüzdeki 32 yıldan birinde. (Bu tip animasyonların oranı maksimum 1/25 ve haliyle çok takılmaya gerek yok bence. - Şefik)

3. Assassin's Creed serisi hâlâ nasıl bitmedi ve

Ubisoft nasıl utanmadan

seriye yeni oyunlar

ekleyebiliyor, anlamı-

yorum... Son oyun

zaten tam anlamıyla

bir fiyaskoydu. Sizce

de piyasada bu kadar

kaliteli oyunlar varken,

niye hâlâ oyuncular

Assassin's Creed'i almak-

tan vazgeçmiyorlar?

O "fiyasko" dediğin oyun yine

sattı da sattı. Viktorya Dönemi

İngiltere'sinde geçecek olan yeni

Assassin's Creed oyunu da satacak, bak

gör. Oyun hatalı olmasına rağmen bir

şekilde kendini oynattığı için oyuncular

vazgeçmiyorlar.

4. Big Boss bölümü niye kaldırıldı ya?

En seversen ve gülerken okuduğum bölüm

orasıydı. Göndermeler zaten beni benden

alıyordu. Yeni içerik ve bölümler de çok

hoş fakat Big Boss geri dönse hiç de fena

olmaz...

Big Boss tatilde, belki geri döner.

Adamlar her ay hezeyan yaşamaktan

yoruldu, biraz dinlensinler. Anarşist var

"FPS için Battlefield 4, Destiny veya Borderlands 2 olabilir. TPS'ye The Last of Us diyebilirim, açık dünya için de elbette ki Grand Theft Auto V!"

yeni bölüm, ona da bir bak istersen...)

5. GTA Online'a "Heists" diye bir güncelleme gelecek, haberiniz vardır. Onun incelemesini yapacak mısınız? (Zira GTA Online başlı başına bir oyun sayılır ve bu güncelleme de hiç küçük bir güncellemeye benzemiyor...)

Bence yapmalıyız. Değil mi Şefikko?

(Sende, not al Tuna! - Şefik)

6. Ve son soru, bu soru ikinize de geliyor:

Eğer oyundaki karakterlerle tanışabilseydiniz, hangi karakterle tanışırdınız?

Ben direkt Sephiroth ile tanışırdım ama beni iki saniyede kesip atardı. Onun yerine şöyle hoş bir hanımefendiyle... Bir dakika, ben evliydim! (Olsun Tuna, oyun karakterleri "sayılmaz". - Şefik)

Sorularım bu kadardı, çok fazla yeri meşgul ettiysem, hatam olduysa af ola. 184.

sayıdan beri takip ediyorum

dergiyi. (Max Payne 3 sayısı.) İmkânım oldukça da almaya devam edeceğim. Yayımlarsanız çok fena, bayağı bi' mutlu olurum. Başka bir zamanda tekrar yazmak dileğiyle, kalın sağlıcakla...

Nice sayılarda görüşmek üzere o zaman Barış, kendine iyi bak... Barış YILDIRIM

ABLAMA GELSİN

Selam Tuna Abi ve Şefik Abi. Biraz klasik oldu ama başka şekilde giriş bulamadım. Yaklaşık 30 dakika giriş aradım, en sonunda bunu uygun gördüm. Neyse, çok uzattım...

30 dakikada gerçekten bu mu çıktı? Bir saat kadar bekleseydin bari yahu... Belki biraz daha iyisi olurdu? Şaka şaka, giriş kısmı çok önemli değil; önemli olan soruların ve onlara geçme vakti de gelmiş gibi duruyor.

1. Yıl sonunda elime biraz para geçecek.

Bu parayla Xbox One mı, yoksa PS4 mü almalıyım?

Tabii ki de PS4. Bu neslin galibi açık ara PS4, şimdiden söyleyeyim. (Hayatın sadece oyun oynamaktan ibaretse PS4, değilse Xbox One al. Ortalığı da böyle karıştırırım! - Şefik)

2. Assassin's Creed: Unity'yi yazın çok bekledim. Ön siparişe çıktığında çok heyecanlanmışım ama boşuna heyecanlanmışım. Bu yüzden Assassin's Creed: Unity yerine geçebilecek bir oyun tavsiye edebilir misin? **PS3'te ve Xbox 360'ta Assassin's Creed: Rogue var istersen. O olmazsa Dragon Age: Inquisition oyna, mükemmel ötesi bir oyun.**

3. Yeni bilgisayar toplamayı düşünüyorum ama kasada biraz takıldım. Corsair Carbide

400R 750 Watt mı, yoksa CoolerMaster RC-K350 600 Watt yeter mi?

600 watt yeterli olacaktır, eğer çift ekran kartı takarak SLI yapma gibi fantezilerin yoksa.

Sorularım bu kadardı, umarım yayımlarsınız. Yayımlarsanız ablama kapak yapabileceğim. Beni ezmişti. Neymiş, "Senin ismin o dergide çıkmaz."miş!

Ablaya kapak yapmak... Albüm kapağı yapsana, aniden ünlü olsun. Diğer türlü ablaya kapak yapılmaz, ayıptır. Ablan o senin. (Ablan kafama silah dayadı şu an.) Sevgiler ablacığım...

Sami Umut DENİZ

LEVEL AHALİSİ

Merhabalar Tuna Ağabey ve Şefik Ağabey. Nasılsınız, inşallah iyisinizdir. Neyse, ben sorularıma geçeyim.

Hello Alp Tekin. Mail adresindeki isim umarım senindir zira mektubun sonuna ismini yazmamışsın, artık kısmet... Biz iyiyiz. Sen nasılsın? Havalalar çok soğuk bak, pencere falan açma öyle yerli yersiz. (Azarlamıyorum valla.) Hoş geldin, geç bakalım içeri.

1. Tuna Abi bu sorum sana:

Benim PS3'üm var ve çok da eski bir bilgisayarım... Ben yeni bilgisayar mı alayım, PS4 mü, yoksa yeni telefon mu?

Yeni ve iyi bir bilgisayar sana PS4'ten daha pahalıya mal olacağı için PS4 diyorum, maddi durumunu bilmeden. Tabii ki ailen sana her istediğini alıyorsa şahane bir bilgisayar da toplayabilirsin. Bir telefonu PS3 veya PS4 ile de kıyaslamak hiç doğru değil, ayıblıdır.

2. Şefik Abi bu sorum da sana: Assassin's Creed: Unity oynanmaya değer bir oyun mu?

Niye Şefik'e sordun ki bu soruyu? Assassin's Creed serisini çok iyi bilen bir surat ifadesi mi var? Neyse o cevap versin madem, hih! (Ben oynamadım, demek ki değmezmiş. - Şefik)

3. Ben bütün Assassin's Creed oyunlarını oynadım. (Assassin's Creed: Unity ve Assassin's Creed: Rogue hariç). Hepsinin çok sevdim ama en güzeli bence Assassin's Creed IV: Black Flag idi. Sence hangisi?

Bu soru kime peki? Assassin's Creed: Unity sorusu ona gitti, bu bana mı geldi? (Bayağı kavga ediyorum, değil mi...) Assassin's Creed IV: Black Flag güzeldi ama en iyisi miydi, bilmiyorum. Ben en iyi Assassin's Creed oyununu bilmiyorum sanırım. Assassin's Creed: Rogue

güzel geldi bana da...

4. Ben LEVEL dergisini dayımdan öğrendim. Dayım her sayısını alıyordu, ben de arada sırada okuyordum. Bir gün anneme, "Anne, bana LEVEL dergisi alır mısın?" dedim. Annem aldı ve LEVEL bende bağımlılık yaptı. İlk aldığım LEVEL sayısı 201. sayıydı. Sence LEVEL okumak için geç mi kaldım?

LEVEL dergisi okuyan dayı... Ben de LEVEL'da yazan dayı oldum, n'aber?

Ben daha havaylım! Lakin yeğenlerim Viyana'da yaşadığı için bizim dergiyi okuyarak büyüemeyecekler, kaderin cilvesi bu da işte. LEVEL okumak için de asla geç kalınmaz. LEVEL her zaman, her şekilde güzeldir. LEVEL candır! (Gaza geldim, dur.) Sorularım bu kadardı, cevaplarsanız sevinirim. Yayımlarsanız daha da sevinirim. Yayımlamaz ve cevaplamazsanız canınız sağ olsun. İyi seneler...

Sana da iyi seneler, görüşmek üzere!

Alp Tekin NASUH

METRO 2034

Merhaba "Lord of the Parantezs" Şefik Abi ve "Lord of the Gönüls" Tuna Abi. Ben sizi 197. sayınızdan itibaren takip ediyorum, bazı sorularım olacak.

Gönüllerin Sultanı deseydin bari Eralp. Öyle deseydin bari! (Muayyen günümdeyim.) 197. sayı bizim için de makul bir rakam. Dolayısıyla sorularını cevaplayabiliriz.

1. Benim PC özellikle internete bağlıyken anlık donuyor. Anlık dediğim, mesela her iki saniyede yarım saniye gibi bir şey... Ne yapmalıyım? YouTuber olduğum için bilgisayar sağlığı bana göre hayati bir olay. Format atsam bu durum düzeler mi? Yoksa bilgisayarın ömrü mü tükenmiş? PC özelliklerim şöyle: 4 GB bellek, NVIDIA GeForce GT 520M, i5-2410m 2.30 GHz işlemci, Windows 7 Ultimate, 500 GB sabit disk, LG marka dizüstü. Ne yapmalıyım?

Şefik'inki de her 60 saniyede bir mi ne, böyle bir şey yapıyordu. Bence onunki donanımsal ama seninkine arka planda çalışan bir program mani oluyormuş gibi geldi bana. Format yakışır.

2. Kanalımın adı Monospektra ve Şefik Abi ile video çekmeyi çok istiyorum. Abi sen bu konuda ne düşünüyorsun? İster misin?

Şefik Abi ister misin böyle bir şey? (Senin bile video çekmek için denk gelemiyoruz, sence mümkün mü Tuna? - Şefik)

3. Abi en sevdiğiniz yemek hangisi? Benim taze fasulye.

Taze fasulyenin iyisi gerçekten inanılmaz oluyor. Mantiya karşı da çok büyük bir sempati var tabii...

4. Abi benim bilgisayarımın rahat kaldırabileceği güzel bir korku - FPS oyunu önerir misiniz?

Outlast'e ne dersin?

"Taze fasulyenin iyisi gerçekten inanılmaz oluyor. Mantiya karşı da çok büyük bir sempati var tabii"

5. Abi Metro 2034'ü okudunuz mu?

Okuduysanız sonu, sonraki kitabın çıkıp çıkmayacağı ve sonraki kitabın nasıl olacağı hakkında ne düşünüyorsunuz?

Okuyan yok sanırım ofiste o kitabı. Aslında merak da ediyordum o seriyi toptan ama oyunları oynayınca bir hevesim kaçtı. (Bilmediğim şeyleri okumayı seviyorum.)

Abi sorularım bu kadardı. Cevaplarsanız havalara uçarım. Yayılırsanız ultra havalara uçarım. Kendinize iyi bakın. Hadi kalın sağlıklıcakla...

Ultra havaya uçarken fotoğraf çekip yollasana; selfie olursa daha da makbule geçer. (Makbule Selfie, anneannemin adıydı.)

Eralp "Monospektra" ERBOĞA

XBOX 360'A OYUN

Merhaba, benim adım Furkan. LEVEL dergisini birkaç aydır okuyorum ve çok beğeniyorum. İzininizle sorularıma geçeceğim...

İzin ne demek? Lütfen istediğin gibi sor...

1. Bende Xbox 360 var ve Call of Duty: Advanced Warfare almayı düşünüyorum. Birkaç tane daha yeni oyun alacağım, sizce neleri almalıyım?

Call of Duty: Advanced Warfare'ı multiplayer olarak oynamayacaksan alma derim. Diğer oyun tavsiyeleri için de seni Market bölümüne almak isteriz. (Dark Souls II, The Walking Dead: Season Two, Super Time Force, Titanfall, Metal Gear Solid V: Ground Zeroes olabilir son bir yılda çıkanlardan. - Şefik)

2. Şefik Abi senin en çok sevdiğin 10 oyunu sırasıyla yazar mısın?

Şefik yine sana geldi soru. Nedeninin söyleyeyim mi? Çünkü geçen ay da adım yoktu bu kısımda! (2014 yılı için oynadığım oyunlardan sıralamam şöyle: Forza Horizon 2, This War of Mine, Sunset Overdrive, NBA 2K15, Grand Theft Auto V, The Last of Us: Left Behind, Titanfall, Watch_Dogs, Trials Fusion, FIFA 15. - Şefik)

3. Ben bir oyuncu mouse'u alacağım, sizce ne alsam?

Razer'lar çok güzel ama çok da pahalı. Logitech'in bir şeyleri var ama onlar da pahalı aslına bakarsan. Gerçi sen parasal bir konuya değinmemişsin. O zaman Razer!

4. League of Legends ya da Dota 2 ikilisinden hangisini tercih edersiniz?

İkisini de tercih etmiyoruz. Şahsen MOBA türüne Heroes of the Storm ile adım atmaya düşünüyorum ama onu da MOBA'cılar (Derneği.) pek beğenmemiş. (MOBA türüne uzak ama MOBA oyuncularına yakın biri olarak Dota 2'yi önereyim çünkü oyunun daha "sakin" bir kitlesi ve daha zor bir uzmanlaşma süreci olduğu-

nu söylüyorlar. - Şefik)

Benim sorularım bu kadar. Zamanınızı ayırdığınız için teşekkür ederim.

Zaman ayırmak ne demek? Lütfen istediğin gibi ayır. (Olmadı.)

Furkan KEBABÇI

DİNOZORDAN MEKTUP VAR!

Sevgili LEVEL Ailesi. 30 yaşında bir LEVEL okuruyum. (Benim neslimden "LEVEL okuru" kaldı mı ya? "Dinozor" diyoruz değil mi bizim nesle?) LEVEL'i aldığım ilk sayı, kapağında İstanbul Efsaneleri'nin olduğu, mavi dergiydi. (Yanılmıyorsam yıl 1998... Yanılıyor da olabilirim. Arşivime inip bakmam lazım; o da biraz uzak!) Ancak itiraf ediyorum, 2010 gibi LEVEL ile olan ilişki bir süre ara vermiştim. Yakın zamanda geçirmiş olduğum bir kaza sebebiyle evde yatmakta olduğum için bir arkadaşına "Bana gelirken LEVEL getir!" ricamın sonucu, okur - yazar ilişkimiz yeniden başladı.

Sayfaları çevirirken, ortaokul, lise, üniversite, askerlik ve hayatımın daha birçok dönemi gözümün önünden bir film şeridi gibi geçti. (Buram buram nostalji koktu buralar.) Bunca hatıra için, şimdi aramızda olan ya da olmayan son 16 seneye tüm emeği geçen LEVEL ailesi bireylerine teşekkür ediyorum. Sorulara gelince... (Soru soralım ki adet yerini bulsun.)

Ooo 30 yaş! Çok severim zira ben de 33 oldum. Ben daha dinozorum, kapışalım mı? İstanbul Efsaneleri olan kapağı hatırlamıyorum ne yalan söyleyeyim zira o sıralar ben LEVEL almıyordum, Game Show'cuydum. Hatırlar mısın, o dönem de böyle bir savaş vardı... LEVEL'a CD veriyor diye Game Show'cular sinir olurlardı ki Game Show o dönemin en müthiş dergisiydi aslında. (O sıra LEVEL'da yazmadığım için rahat rahat konuşuyorum, pek güzel...) Bizi yeniden takip etmenin şerefine, gel içelim! (Çay ya, çay...)

1. "Görüp gördüğüm en sevdiğim oyunlar" listesi yapsam Sanitarium, Grim Fandango, Black Mirror, Monkey Island serisi, Resident Evil ve Silent Hill serileri listenin üst sıralarında yer alır. (Bir de Might and Magic VI: Mandate of Heaven var ki o dergi kapağın da hatırlıyorum.) Son beş - altı yıldır oyun dünyasından uzak kalmış, böylesi zevkleri olan birine tavsiye edeceğimiz üç - beş oyun ne olurdu? (Bahis temalı radyo programlarına bağlanıp, "Abi bana iki - üç tane banko maç söylesene!" diyen adam oldum şu an... Telltale Games'den bahsetmeyin yalnız, onu

bilmeyene kız da vermiyorlar artık.)

Sanitarium inanılmazdı, Grim Fandango da keza öyle. Monkey Island'a da söz yok...

O araya bir Phantasmagoria, bir Gabriel Knight sıkışmadı mı peki? Simon the Sorcerer, Warcraft falan? Peki ya Dune?! (Heyecanlandım.) Son dönemde de çok oyun çıktı, hangi birini söylesek... PS4 alırsan The Last of Us'ı direkt kap mesela. PC'de Dragon Age: Inquisition inanılmaz. Ondan sonra BioShock serisi, Borderlands 2, Grand Theft Auto V, Far Cry 4 (Far Cry 3'ü oynamamışsın hazır!), hepsi olur.

Çok oyun var, çok!

2. Arkadaşlar arasında "Grim Fandango yüzünden PlayStation alan ilk beyaz Türk sen olacaksın!" diye alay konusu olan biri olarak soruyorum: Bir tek benim miyim Grim Fandango HD'yi bekleyen? Yok mu başkası? Sahi bir de Monkey Island'ın devamı ne zaman gelecek? Var mı beklenen projeler? (Bu iki ismin film haklarını satın alan da mı yok?

Eğer yoksa kenarda köşede biriktirdiğimle ben gireyim film işine.)

Grim Fandango HD'yi elbette ki biz de oynayacağız ama onun için de PS almazdım ben. Bir de bak, geçen aylarda dosya konusu yapmıştık; bir ihtimal Grim Fandango'yu yeniden oynarken eskisi kadar zevk almayabilirsin. Bazı anılar, kendi zamanında kalmalı...

3. Son günlerde Legend of Grimrock ve NBA 2K15 (Career Mode) sebebiyle oyun bağımlılığım yeniden hortladı! Oyun oynamak güzel şey de iş gücü bekliyor bir de diğer taraftan... Oyun / iş eğrisini dengelemek için var mıdır tavsiyeleriniz?

Aynı problem direkt olarak ben de de var! Çok zor iş ikisini bir arada götürmek. (Orijinalimde mimarım ben; yoksa diyeceksin zaten işin oyun oynamak...) Süper planlar yaparık yine de idare edilebiliyor ama plan yapmak şart.

Üstat Gökhan Semiz'in (Huzur içinde yatsın.) "Edebiyatla ilgim Red Kit'e kadar, benim yazacağım şiir anca bu kadar." sözüne atıfta bulunarak "Oyunlara ilgilim Steam'e kadar, benim yazacağım mektup anca bu kadar..." diyor ve fazlasıyla "retro" e-postamın sonuna gelirken, hepimize bir kez daha sevgilerimi gönderiyor, yayın hayatınızda başarılarınızın devamını diliyorum. **Bize yazdığın için çok mutlu olduk gerçekten; böyle bizim yaş grubundan arkadaşları görüncü çok hoşumuza gidiyor. İyi dileklerin için teşekkürler, görüşürüz!**

Talat PAMUK

"MOBA türüne Heroes of the Storm ile adım atmaya düşünüyorum ama onu da MOBA'cılar (Derneği.) pek beğenmemiş"



TAKVİM ŞUBAT

10 Şubat

Evolve (PC PS4 XONE)



17 Şubat

Dead or Alive 5: Last Round (PC)
Dragon Ball Xenoverse (PS3 PS4 X360 XONE)
Total War: Attila (PC Mac)



18 Şubat

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



20 Şubat

Dead or Alive 5: Last Round (PS3 PS4 X360 XONE)
The Order: 1886 (PS4)



24 Şubat

There Came an Echo (PC)

Diğer

6 Şubat

Ubinota (PC)

13 Şubat

Dragon Ball Xenoverse
(PS3 PS4 X360 XONE)

27 Şubat

Dynasty Warriors 8 Empires (PC PS3 PS4 XONE)

Trainz: A New Era (PC)



LEVEL ONLINE

HABER **İNCELEME**
DOSYA **REHBER** **VIDEO**
İLK BAKIŞ **FORUM**
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Bladestorm: Nightmare

Platform: PS3, PS4, Xbox One
Çıkış Tarihi: 20 Mart 2015

Başlıkta yazan isim halen kesinleşmemiş olsa da bu isimle anılan yeni Bladestorm, Avrupa'nın ortaçağ dönemindeki tarihi olayları temel alan bir strateji oyunu olarak geliştiriliyor ve bizi Yüz Yıl Savaşları'nın içine sürükleyecek.

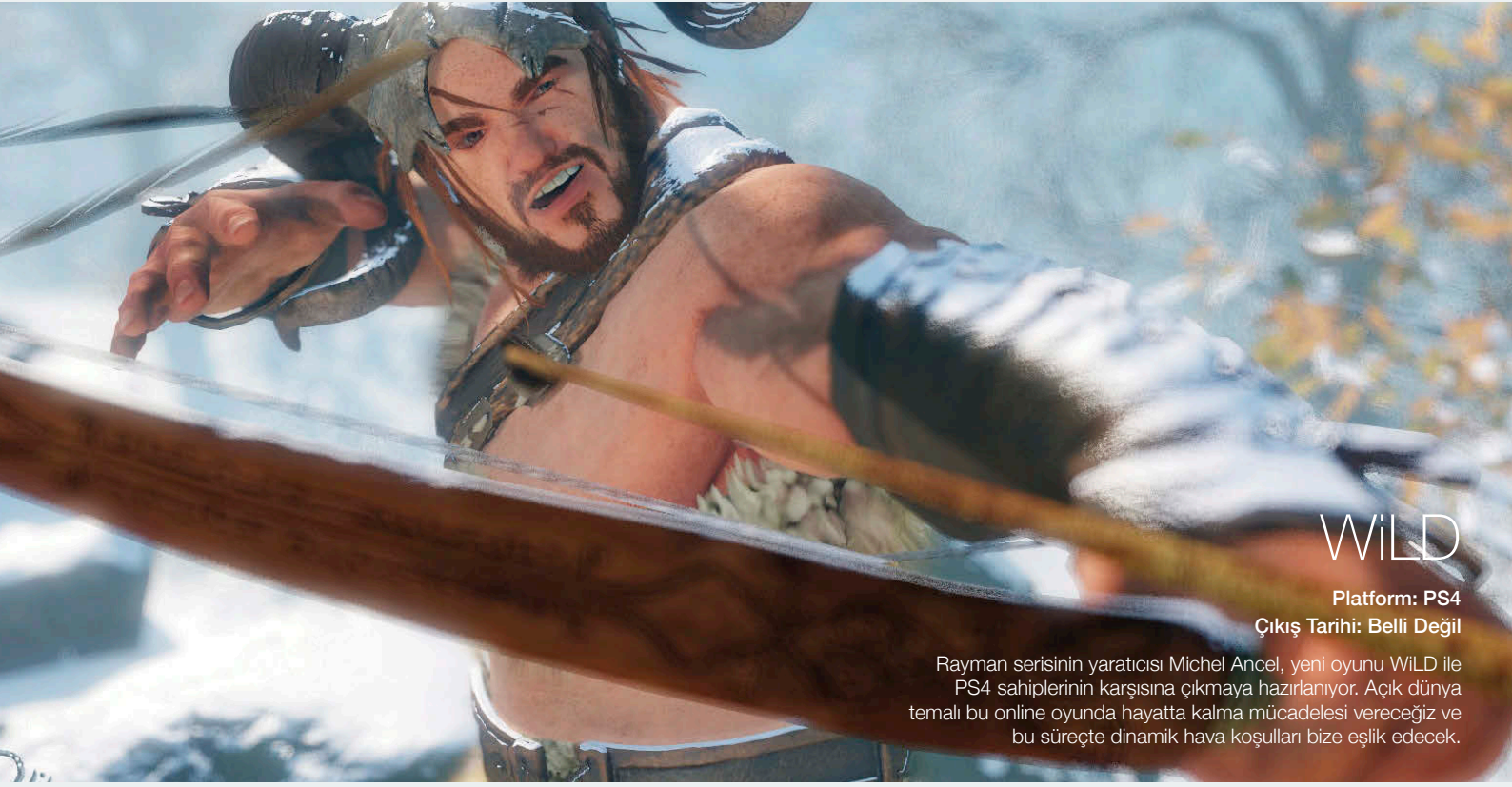


Edge of Eternity

Platform: PC, PS4, Xbox One
Çıkış Tarihi: 2015'in son çeyreği

JRPG'den hoşlanan oyuncuların merakla bekledikleri Edge of Eternity, bünyesinde bilimkurgudan tutun da ortaçağa kadar birçok öge barındırıyor. Kickstarter bağışlarıyla yola çıkan oyunun yılın son çeyreğinde piyasaya olması bekleniyor.





WILD

Platform: PS4
Çıkış Tarihi: Belli Değil

Rayman serisinin yaratıcısı Michel Ancel, yeni oyunu WILD ile PS4 sahiplerinin karşısına çıkmaya hazırlanıyor. Açık dünya temalı bu online oyunda hayatta kalma mücadelesi vereceğiz ve bu süreçte dinamik hava koşulları bize eşlik edecek.



Zombie Army Trilogy

Platform: PC, PS4, Xbox One
Çıkış Tarihi: 2015'in ilk çeyreği

Zombilere doyamayan Sniper Elite hayranlarına müjde! Daha önce ikisini oynama şansı bulduğumuz Sniper Elite: Nazi Zombie Army'nin yayımlanmamış üçüncü oyununu da içeren üçleme, bize Hitler'in "bilinmeyen" yüzünü gösterecek.



Xbox ve Windows iç içe

Windows 10'un yeni tanıtımından, yeni detaylar...

Windows XP iyiydi, Windows Vista kötü, Windows 7 iyiydi, Windows 8 eh, Windows 9 iyi olacakken Microsoft bu ismi hiç düşünmedi bile ve direkt olarak Windows 10'u hazırlamaya başladı. Bir süredir "preview" sürümü ortalıkta olan Windows 10, şu an için olumlu eleştiriler alıyor ve eğer böyle giderse en az Windows 7 kadar beğeni toplayacak. Windows 7, Windows 8 ve 8.1 kullanıcılarına, piyasaya çıktıktan sonra bir yıl boyunca bedava olarak sunulacak olan Windows 10'un biz oyuncuları ilgilendiren en önemli kısmıysa içeriğindeki Xbox One desteği.

"Xbox App" adındaki uygulama Windows 10'un içeriğinde bulunacak ve masaüstü & dizüstü bilgisayarlarda, tabletlerde ve mobil cihazlarda çalışacak. Xbox One'in temel özelliklerine sahip olacak olan Xbox uygulaması; Aktiviteleri, Mesajları, Achievement'ları, arkadaş listenizi ve oyunlarınızı görüntülemenizi sağlayacak.

PC ve Xbox One arasında sesle ve yazılı olarak gerçekleştirilen sohbetler Xbox LIVE ile sağlanacak, bazı oyunlar direkt olarak PC ve Xbox One arasında "cross-platform" olarak oynanabilecek. Buna örnek olarak Microsoft, Fable Legends'in tanıtımını yaptı ve bu oyunun iki sistemde karşılıklı oynama olanağına sahip olacağını söyledi.

Oyun yayıncılığını iyiden iyiye kolaylaştıracak bir özellik de Windows 10 ile birlikte geliyor. Steam'den direkt olarak kayıt yapmanıza olanak tanıyor yeni Windows işletim sistemi. Üstelik bu özellik tüm Steam oyunları için geçerli. (Bye bye Fraps...)

Windows Phone'larda var olan Cortana da Windows 10'a geliyor. Sesle komut vermenize olanak tanıyan Cortana, Microsoft'un yeni tarayıcısı olan Project Spartan'da da yer alacak. Project Spartan'ın da çok iyi bir tarayıcı olması bekleniyor; Google Chrome'a rakip olacak kadar... (Zaten bu vakte kadar neden iyi bir tarayıcı yapamadıklarını anlayamadım; Netscape zamanından beri durum değişmedi.)

Microsoft Office programları için de tek bir platform oluşturmayı hedefleyen Microsoft, Office programlarının tüm sistemlerde ve internetle uyumlu çalışacağını bilgisini veriyor.

Ve oyunun en önemli kısımlarından biri, Xbox One'da olan bitenin Windows 10 kullanan cihazlara aktarılabilmesi. Aynı ağ üzerindeki Windows 10 çalıştıran cihazlarda dilediğiniz gibi Xbox One'ınızı, Xbox One gamepad'inizle kullanabileceksiniz, Xbox One'in bağlı olduğu televizyona mahkûm kalmayacaksınız.

Windows 10 gümbür gümbür geliyor, umuyoruz ki Microsoft son anda durumu batırmasın ve "geleceğin işletim sistemi" ile şimdi tanışınz... ■



^ Başlat menüsü hasretine Windows 10 son verecek.

Microsoft HoloLens

Microsoft, Windows 10'un yanında Google Glass'a rakip olacak ve hatta onu solda sıfır bırakabilecek bir teknoloji üzerinde çalıştığını da açıkladı. "HoloLens" adındaki sanal gerçeklik gözlüğü, herhangi başka bir cihaza gerek olmadan, tek başına çalışacak. Şeffaf lensleri, bulunduğunuz ortama bir katman atarak çalıştırdığınız programı mekâna aktaracak. Yayımlanan demoda bir kişinin Skype ile konuşma yaptığı ve konuştuğu kişinin görüntülü olarak gözlerinin önünde bulunduğu gösterildi. Bundan daha etkileyicisiyse salonun ortasında Minecraft oynamak, ekranda yaptığınız tasarımı direkt olarak masanın üzerinde görebilmek ve bu tip, program tabanlı birçok yeniliği kapsıyor. HoloLens'in önümüzdeki beş yıl içerisinde piyasada olması bekleniyor

Savaşın izlerini atmadan...

Steampunk temalı macera, **Silence: The Whispered World II**

Daedalic Entertainment, yayımladığı farklı türdeki, bağımsız oyunlarla ünlenmiş, enteresan bir firma. Oyun konusunda zaman zaman çok kaliteli eserlerin altına imzasını atıyor, yeri geliyor, yayımladıkları oyunu kimse duymuyor, oynamıyor. Son zamanlarda gitgide kaliteyi arttıran firma, neredeyse AAA kalitesinde oyunlar piyasaya sürmek üzere. Çoğunlukla adventure / macera oyunlarına ağırlık veren firmanın son çalışmalarından bir tanesi de Silence: The Whispered World II olarak karşımızda. Heyecanlı, bir yandan üzücü ve bir yandan da "Grave of the Fireflies" adındaki anime eserini andıran konusuyla dikkat çeken oyunda 16 yaşındaki Noah'ın ve altı yaşındaki kız kardeşi, Renie'nin savaş zamanında geçen macerası konu ediliyor. Yayımlanan fragmanda iki çocuk son anda bir sığınağa yetişerek bombalanmaktan kurtuluyor ama bu kurtuluş onların zorlu macerasının baş-

langıcından başkası değil maalesef. Daha önce Sadwick the Clown olarak "Silence" adındaki dünyada var olan Noah, bu defa Renie'yi bulup direnişçilere katılıyor. Bu ekibin başı "Kyra" adındaki kızla birlikte Silence'ta sayıları gitgide artan Seeker'lara karşı koymaya çalışıyorlar zira Silence dünyasında yaşayan insanlar bir bir kayboluyorlar. Bizim oyundaki amacımızsa bu belayla baş etmekten öte, evimizin yolunu bulmak olacak.

Daedalic ilk defa bir oyununu hem PC ve Mac gibi bilgisayarlara, hem de konsollara hazırlıyor. O konsollar ki bir tanesi Xbox One, bir diğeri de PS4 ki PS4 desteği henüz geçtiğimiz ayın sonlarında açıklandı. Stil sahibi, sağlam grafiklere sahip olması beklenen oyunun senaryo açısından da hiç fena olmayacağını düşünüyoruz. 2015'in sonlarında yayımlanacağı açıklanan oyunu tüm macera severler beklemeliler. ■



Madara kukara

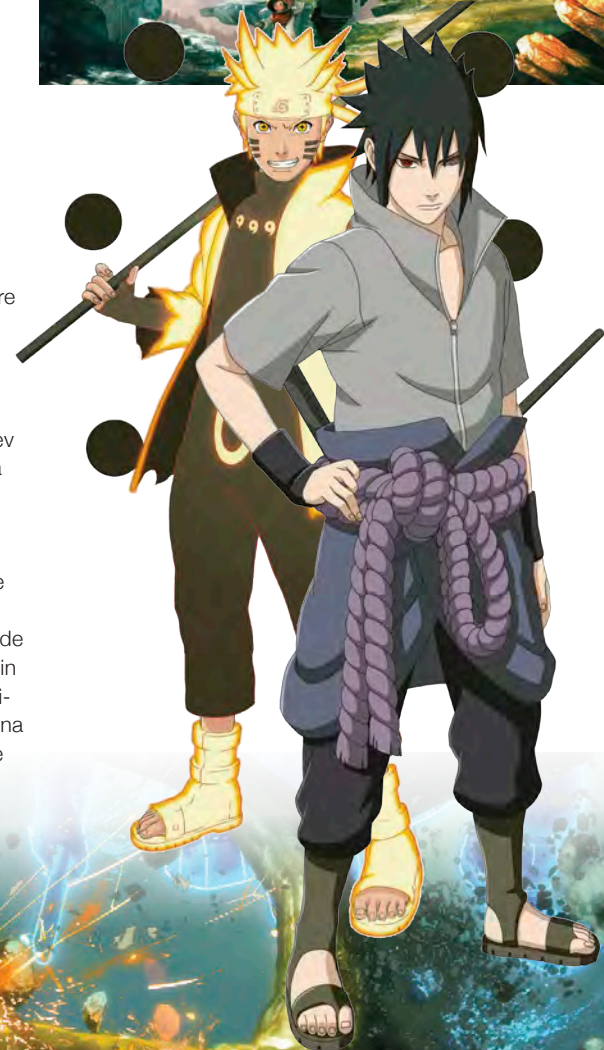
Naruto'cular, assemble!

Hiç bitmeyen seriler kervanında yüksek sıralarda olan Naruto Shippuden'in en yeni oyunu duyuruldu: Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4! Naruto efsanesinin bu son eseri yine CyberConnect2 tarafından hazırlanıyor ve Bandai Namco tarafından yayımlanması bekleniyor. Oyun hakkında en önemli detaysa bir UNS oyununun ilk defa PS4'e ve Xbox One'a çıkıyor oluşu. Bunun iki anlamı var: Eski konsollar gözetilmediği için her şey yeni konsollara uygun hazırlanacak ve görsellik muhteşem olacak! Oyunun yapımcılarından Hiroshi Matsuyama bu defa grafiklerin ötesinde, oynanışta da değişikliklerin olacağını söylüyor. Artık daha stratejik ve daha kapsamlı bir dövüş sisteminin oyunda bulunacağını belirten Matsuyama-san, Naruto fanatiklerinden gelen eleştirileri de göz

önünde bulundurarak oyunun sadece bire bir dövüşlerden oluşmayacağını, hikâye temalı öğelerin daha fazla bulunacağını dile getiriyor.

UNS4 şimdiye kadar yayımlanan tüm Naruto oyunlarından fazla karaktere de ev sahipliği yapacak. Hashirama ve Madara arasındaki savaştaki karakterlerden, The Last: Naruto the Movie'deki karakterlere kadar birçok isme yer verilecek. Oyunun ayrıca Shinobi World War'u da içeriğinde barındıracağı belirtiliyor.

PS4'ün ve Xbox One'ın yanında PC için de piyasada olacağı belirtilen oyunun 2015'in herhangi bir vakti ortaya çıkacağı söyleniyor. Umalım da Kasım'daki oyun bolluğuna denk gelmesin, yoksa arada kaynar, yine hak ettiği ilgiyi gösteremeyiz... ■



EMERGENCY BROADCAST SYSTEM

Araştırma merkezinden yardım çağrısı

Yoksa yeni bir **Half-Life** oyunu mu geliyor?

Nasıl heyecan yarattık, değil mi? Ama baştan söyleyelim, bu haberin Half-Life 3 ile bir ilgisi bulunmuyor. Valve, Steam'den kazandığı parayı X bir yapımcı ve Y bir yayıncıya vermiş olsaydı bile Half-Life 3 ortaya çıkmıştı zaten... Konu BMRF.us adresiyle ilgili. BMRF, Black Mesa Research Facility'nin kısaltması ve bu site de Half-Life'in hayranları tarafından yapılan bir remake'i olan Black Mesa ile ilgili. Geçtiğimiz ay bu site tek bir görsel ve bir yardım çağrısı mesajı ile güncellendi. Mesajda Black Mesa merkezinin saldırı altında olduğu açıklanıyordu.

Meraklı ve araştırmacı kişiler bu mesajın içeriğini ve sitenin kodlarını araştırınca bazı bulgulara ulaştılar.

Yayımlanan mesajdaki yardım çağrısı, Xen ırkının Black Mesa'yı işgal ettiğini işaret ediyordu. Sitenin adresi de zaten Black Mesa oyunundaki bir gizli mesajın yönlendirmesiyle ulaşılan bir adrestir, yani yapımcı ekibin bu adresle ilgisi olduğu anlaşılmış oldu. Bunlar olurken Black Mesa yapım ekibinde bulunan birisinin attığı bir tweet de olayın yapımcı ekibin bilgisinde olduğunu kanıtladı. Tüm bu bulgular da ortaya yeni

bir yapımın çıkacağını işaret ediyordu.

Black Mesa, Gordon Freeman'in Xen boyutuna atıldığı kısımda kesilmişti hatırlarsanız. Oyunun ikinci bölümü de o zamandan beri hayranları tarafından beklenmekte. Bu mesajın sonucu yeniden yapılmış ve genişletilmiş Xen bölümlerinden oluşan bir oyun olarak mı ortaya çıkacak, yoksa Steam'de paralı olarak sunulacak olan, yenilenmiş bir Black Mesa oyunu olarak mı? Hangisi olursa olsun, Half-Life fanatiklerini oyalayacak yeni bir yapım ortaya çıkmak üzere, şayet ki tüm olan biten basit bir şaka değilse... ■

Fasulye ağacının zirvesinde...

Grow Home, deneysel bir Ubisoft oyunu

Driver'in yapımcısı Reflections, enteresan bir oyun hazırlama peşinde; hatta gizli kapaklı bir şekilde bu oyunu hazırlamış, eğer ayın birinde dergiyi aldıysanız sadece üç gün sonra bu oyunu Steam üzerinden edinebileceksiniz. (Dergiyi geç alanlar oyunu beğendiyse hemen Steam'e!)

"Grow Home" adındaki bu oyunda "BUD" (Botanical Utility Droid) isimli bir robotu kontrol ediyoruz. Bulduğumuz bölgedeki devasa ağacın tepesine çıkmaya çalışıyor robot ve buradaki zorluk, robotun kollarını ayrı ayrı kontrol ettiğimiz, fizik kurallarına uygun davranmamız gerektiği için dikkatli hareket etmek. Öyle sadece yukarı tuşuna basınca tırmanmayacak karakterimiz ve her bir adım önemli olacak. BUD'un bu ağaca tırmanmasındaki nedense tohumlarını alıp kendi gezegenine götürmek ve oradaki yaşamın devamlılığını

sağlamak.

Elbette ki oyun boyunca sadece bir ağaca tırmanmayacağız. Ağacın çevresinde uçan adalar göreceğiz ve içerisinde kendi habitatı bulunan bu adalardaki yaşam formlarıyla etkileşime geçip bu adalarda kendimize yapılar kuracağız.

Ağacın üzerinde ilerlerken de bize ışınlanma mekanizmaları, çiçek paraşütleri ve zıplama trambolinleri yardımcı olacak. Tabii ki iyi ayarlayamazsak bunlar bize ölüm de getirebilecek.

Ağaca tırmanırken yüksekliği sonuna kadar hissedeceğimiz Grow Home, basit grafikleriyle de dikkat çekiyor. Basit ama stil sahibi, çizgi film benzeri grafikler sayesinde oyunu daha eğlenceli bir şekilde tecrübe edebileceğiz. Bakalım Ubisoft'un bu sessiz sedasız piyasaya süreceği oyun nasıl karşılanacak; Mart sayımızda incelemesini bizde okuyabilirsiniz... ■



^ Oyunun kendine has bir görsel tarzı var.

Cem Şancı'dan yepyeni bir eser

Yalnızlık Doktorası Şubat ayında okurlarla buluşuyor

Yalnızlık, binlerce yıldır tüm filozofların yücelttiği, dillerinden düşürmedikleri ama bugün gerçek değerini ve anlamını unuttuğumuz çok önemli bir kavram. Okuruyla yeni buluşan Yalnızlık Doktorası ise hepimizin hayatına farklı derecelerde etki eden yalnızlık kavramını yapıcı bir yönüyle ele alıyor. İnsanın, yalnızlıktan korkmak yerine yalnızlığını bir kazanıma dönüştürebileceğini ve bu sayede aradığı mutluluğa, huzura, aşka, başarıya ulaşabileceğini anlatan Yalnızlık Doktorası, tarihte yalnızlığıyla barışarak dünyaya yön vermiş ünlü düşünürlerden, liderlerden, filozoflardan, sanatçılardan, başarılı insanlardan da önemli örnekler veriyor. Bugünün dünyasında yalnızlık, mahrumiyet ve yoksunluk ile ilişkilendirilerek gerçek anlamından tamamen koparılmış, ürkütücü bir kelime olarak zihinlerimize kazınmıştır. Oysa yalnızlığın gerçek anlamını fark etmek ve ondan korkmak yerine onu doğru kullanmak bize güç verecektir. Yalnızlık sayesinde, her şeyden önce mutluluğu yakalayacaksınız. Aşk mı arıyorsunuz?

Kendinizi dinleyemeden, kendinizi keşfedemeden, seveceğiniz insanı bulmanın mümkün olmadığını fark edeceksiniz. Kendinizi dinlemek, kendinizi keşfetmek ise ancak yalnızlıkla mümkün olabilen bir kazanımdır. Binlerce yıldır onca insanın, onca bilgenin, onca filozofun "inzivaya çekilmek" denilen ritüeli boş yere devam ettirmediklerini anlayacaksınız. Başarılı bir kariyer sahibi mi olmak istiyorsunuz? Çok para kazanmak ve zengin olmak mı istiyorsunuz? Tanımak, anlamak, kurallarını öğrenmek istediğiniz dışarıdaki dünyada başarılı olmak için öncelikle kendi potansiyelinizi, kendi gücünüzü, yapabileceklerinizi ve yapamayacaklarınızı anlamamız gerekmez mi? Bunun yolu da kendinizi dinleyebileceğiniz huzurlu bir yalnızlıktan geçer. Önce "Ben kimim?" sorusuna cevap bulmadan, kendinizi insanlara nasıl başarıyla anlatabilirsiniz ki? "Yalnızlıkla barışmak olgunlaşmaya uzanan yolda ilk adımdır." diyor yazarımız Cem Şancı ve biz de herkese yazarın bu önemli eserini edinmesini tavsiye ediyoruz. ■



İsim yapmanın önemi

3 günde, 3 milyon dolar...

The Oatmeal'ı biliyor musunuz? Hayır, yiyecek olarak değil, bir site olarak. Bu karikatür sitesi "Matthew Inman" adındaki bir Amerikalının kişisel sitesi ve esprili bir kişi olmasından, fena sayılmayacak bir çizim tarzı olmasından ötürü de sitesinde özgürce yayınlar yapıyor. Yayınların periyodu yok; bazen iki günde bir çiziyor, bazen ayda bir fakat ne çizerse çizsin takipçileri tarafından çok beğeniliyor, Amazon'dan ve benzeri sitelerden yaptığı satışlarla da iyi bir başarı grafiği çiziyor. ABD'de birçok konferansa katılan Inman'ın asıl dikkat çeken özelliği de kişiliği. Çok akıllı bir adam Inman ve özgürlükçü, bilimsel hayat görüşü de binlerce kişiye ilham kaynağı oluyor. İşte bu adam ve Xbox, Marvel gibi şirketlerde çalışan iki kişi daha geçtiğimiz ay Kickstarter'da bir kart oyunu projesi yayımladı. Dijital bir oyun da değil; Pis Yedili'nin bir türevi gibi gözükken, Inman'ın çizimlerini yaptığı, "Exploding Kittens" adında bir grup aktivitesi. Toplamda 10.000\$'lık bağış istedi üçlü ve şöyle

bir manzara oldu: İlk bir saat içerisinde yaklaşık 50.000\$ topladılar, bir günde 1 milyon dolar, iki günde 2 milyon ve bu yazıyı yazdığım sıralarda 3,5 milyon doların üzerinde bir bağış yapılmıştı. Buradaki başarıysa oyunun iyi olması değil; tanınmak, sevilmek ve saygı duyulmak. İnsanlar biliyordu ki Inman ve ekibi bu parayı faydalı işlere kullanacaktı ki o Inman, zamanında Tesla müzesi yapılması için bağış peşine düşen, hayvan sevgisini karikatürleriyle anlatan, spor salonuna sadece vücut yapmak için gitmenin anlamlı olmadığını, koşmanın hem spor, hem de insanı rahatlatan bir aktivite olduğunu söyleyen kişi... ABD bu insanın değerini biliyor ve onu o kadar fazla seviyor ki uyduruk bir kart oyununa milyonlarca doları yatırdı. Buradan Amerikan halkının zengin olduğunu da anlıyoruz elbette fakat yine de ortada çok enteresan bir başarı var. Bakalım Inman ve ekibi bu parayı ne için kullanacak? (Üç araba, üç ev alırlarmış...) ■

**\$3 MILLION
RAISED
IN 3 DAYS**



THANK YOU, BACKERS!

-THE EXPLODING KITTENS TEAM

[HTTP://WWW.EXPLODINGKITTENS.COM](http://www.explodingkittens.com)



İşte karne hediyesi

PolyPad 10'u bir arada tablet seti

Karne günü henüz geride kalmışken, çocuklarına ne alacağını düşünen anne-babalara, en güzel hediye PolyPad'den geliyor. Karne dönemine özel hazırlanan PolyPad 10'u 1 arada Tablet Seti ile anne ve babalar hem çocuklarını, hem de kendilerini ödüllendirecekler.

PolyPad 10'lu tablet paketinin içeriğinde çift çekirdekli Intel atom işlemcili PolyPad Tablet, hem tablette hem de telefonda kullanılan taşınabilir şarj cihazı, cep telefonlarına, bilgisayarlara ve tabletlere uyumlu hoparlör (ses bombası) ve kulak üstü kulaklık, Türkçe klavyeli deri kılıf, ekran koruyucu film, dokunmatik kalem, USB kablo, OTG kablo ve şarj cihazı yer alıyor. Tabletini yanı

sıra verilen hediyelerin piyasa fiyatı ise 200 TL. Yani 249 TL'lik PolyPad 10'lu tablet paketi alan herkes, 200 TL'lik destek ürünlerle de ücretsiz sahip oluyor. Üstelik PolyPad 10'lu tablet seti alanlar, elektronik eşya alışverişinde güveniğin ve satış desteğinin de keyfini çıkaracaklar. Türkiye genelinde, 21 adet teknik servis ve çağrı merkezi ile satış sonrası da yalnız değilsiniz. Firmanın bir başka kullanıcı dostu uygulamasıysa herhangi bir arada tabletinizin evinizden alınıp sorun giderildikten sonra evinize teslim edilmesi. ■



Tekken'den sonrası...

Pokkén mi? Haydi oradan!

Bu Pokemon furyası bizim dönemin icadıydı fakat sanırım daha sonraki nesillere daha çok hitap etti. 9GAG'de o kadar fazla Pokemon konusu dönüyor ve ben hepsinden bir o kadar bir haberim ki... Yılların eskimediği Pokemon, sonunda bir dövüş oyununa dönüşmek üzere ve oyunun arkasında da Tekken'in yapımcısı Bandai Namco bulunuyor. "Pokkén Tournament" adındaki oyun bir bakışta Tekken'den çok Naruto Shippuden oyunlarını andırıyor. Oyuncular sevdiği Pokemon'larından birini seçiyor, aynı Naruto'daki gibi yanına yardımcı birkaç tane Pokemon ilştiriyorlar

(Fennekin ve Snivy, Laprasve gibi isimler...) ve mücadele başlıyor. İlk açıklanan Pokemon'lar arasında elbette ki Pikachu bulunuyor. Ona Machamp, Gardevoir ve Suicune eşlik ediyor ki bu isimlerin hiçbirini tanımıyorum. (Charizard vardı bir...) Dövüşler de yine Naruto'daki gibi üç boyutlu arenalarda gerçekleşiyor ve buradaki üç boyut, Tekken'in hafif yalan olan üç boyutundan çok daha özgürlük sunuyor. Oyuncuların birbirlerine bolca menzilli saldırı yaptıklarını gösteren oyun önce Japonya'da piyasaya çıkacak ve kim bilir buralara ne zaman gelecek... ■



SON DAKİKA!

Bu ay dergide Grand Theft Auto V'in PC sürümünün incelemesini göremediniz. Neden? Çünkü oyun 24 Mart'a ertelendi. Oyunun biraz daha test ediliş düzeltilmesi gerektiğini söylüyor Rockstar Games.

2013'ün Aralık ayında Steam Erken Erişim'de yayımlanmasından beri DayZ tam üç milyon adet sattı. Bakalım oyunun tam sürümü ne zaman gelecek... (2016'nın ilk yarısı "diyollar".)

APB Reloaded sonunda konsollara da geliyor. 2015'in ilk yarısında piyasada olması beklenen ve bedava oynanabilecek olan oyun, Xbox One'da ve PS4'te boy gösterecek. Xbox One'da Gold üyelik isteyen oyun PS4'te Plus üyeliğine ihtiyaç duymayacak.

The Elder Scrolls Online da sonunda bedava oluyor. Dilerseniz oyuna yine de aylık ücret ödeyebileceğiniz ve çeşitli bonusların sahibi olabileceksiniz. Oyun Xbox One'a ve PS4'e de geliyor ama bu sistemlerde oynamak için Gold ve Plus üyelikleri gerekli olacak.

Fragmanı pek de bir şeye benzemeyen Dead Rising: Watchtower filmi Mart sonunda gösterime girecek fakat sinemalarda değil, dijital film kanallarında...

Xbox One sahiplerine ve yarış tutkunlarına müjdeli haber: Forza Motorsport 6 bu yılın sonlarında piyasada olacak.

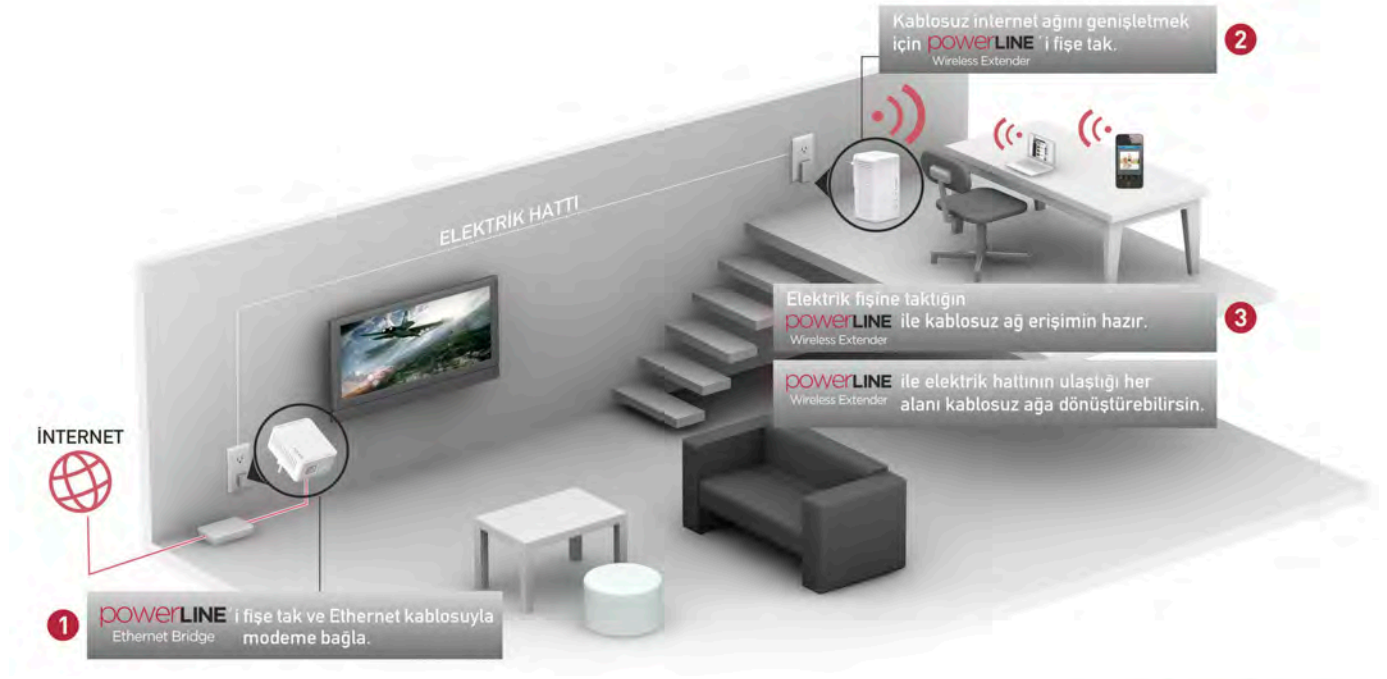
PC'ciler 24 Mart'ta Grand Theft Auto V'i aldıktan üç gün sonra PS4 ve Xbox One sahipleri de konsollarına Borderlands: The Handsome Collection'ı alabilecekler. Borderlands 2'yi, Borderlands: The Pre-Sequel'ı ve iki oyunun da tüm DLC'lerini bir paket olarak barındıracak oyun muhteşem olacak.

Grafikleriyle göz kamaştıran Ori and the Blind Forest, 11 Mart'ta PC ve Xbox One için piyasaya sürülüyor.

Normalde Mart ayında piyasada olması beklenen, PS2'nin ünlü müzik oyunu Amplitude, yaz aylarına ertelendi.

Üyesi olduğum e-posta listesinde, Harmonix'ten geçtiğimiz ay ilginç bir e-posta geldi. Rock Band hakkında bir anketti konu ve firma, yeni bir Rock Band çıkması durumunda nasıl beklentiler içerisinde olduğumu soruyordu... Yeni bir Rock Band oyunu var kafalarında, orası belli ama bakalım gerçekleşecek mi?

Sürekli ertelenen Assassin's Creed filminin nihayet 21 Aralık 2016'da gösterime gireceği açıklandı. "Pek de uzak bir tarihimiz..." demekten kendimizi alamadık.



NetMASTER powerLINE

PowerLINE ile elektrik hattını internet ağına dönüştürün!

Sahip olduğunuz modemin ya da router'ın kablosuz sinyal gücünü yeterli mi buluyorsunuz? İnternet bağlantınızın sık kopmasından dolayı dizileriniz yarıda kalıyor, işleriniz mi bölünüyor? En kolayından oturma odanızdaki modemin sinyali yatak odanıza ulaşmıyor ve bu nedenle şikâyet mi ediyorsunuz? Çözüm basit: Elektrik hattınızı internet ağına dönüştürün, evin her noktasına kolayca internet taşıyın, rahat edin. İster geniş, ister küçük bir evde yaşayın fark etmez; kablosuz sinyal evin içinde her odaya eşit güçte dağılmaz. Bunun pek çok sebebi var. Bunlardan biri, kullanılan diğer elektronik cihazların yaydığı frekansların ağ cihazınızla yarattığı enterferans, bir diğer etkense evinizin yapı malzemeleri. Öte yandan elbette ki ağ donanımınız ve sinyalin ulaşmasını istediğiniz noktaların modeme olan mesafesi de diğer sebepler arasında bulunuyor. Bu problemleri aşmak ve evin her noktasına interneti ulaştırmak için powerLINE ürünlerini kullanarak, cihazlarınızın kablosuz performansını arttırabilirsiniz.

Elektrik Hattınız = İnternet Ağınz

NetMASTER'ın gelişmiş powerLINE teknolojisiyle evinizin ve ofisinizin her noktasına kolayca internet taşıyabilirsiniz. Kolay kurulumu ve tam bir kullanıcı dostu olan yeni nesil powerLINE adaptörler, herhangi bir teknik bilgiye sahip olmayan ev kullanıcılarından, yerel ağını genişletmek isteyen deneyimli kullanıcılara kadar herkes için ideal bir çözüm sunuyor.

Elektrik hattını kullanarak internet ağını genişletebilen NetMASTER powerLINE ürünleri, var olan elektrik hattını kullandığından herhangi

bir montaj işlemi gerektirmiyor ve priz olan her noktada kullanmak mümkün. Kurulum için yalnızca iki dakikanızı ayırmanız yeterli. Ev veya ofisinizdeki kablosuz sinyalin erişemediği kör noktaları ortadan kaldıran ve böylece tüm alanı ağ ortamına dönüştüren powerLINE adaptörler, öte yandan bütçe dostu olmasıyla da ekonomik bir çözüm sunuyor.

NetMASTER powerLINE ürünlerini kullanarak ev veya ofisinizin her noktasına internet ulaştırabilir, akıllı televizyonunuzu internete kesintisiz bağlayabilir; PC, PlayStation ve Xbox platformlarınızla kesintisiz online oyun deneyimi yaşayabilir ve hatta tüm evinizdeki cihazları aynı ağ üzerinde toplayarak adeta bir "akıllı ev" yaratabilirsiniz. Söylediğimiz gibi, çözüm basit: powerLINE ile elektrik hattınızı internet ağına dönüştürün, rahat edin. ■ netmaster.com.tr



YAŞAM BUNDAN 20, 50 YA DA 100 YIL SONRA
NASIL OLACAK DERSİNİZ?
NASIL YOLCULUK YAPACAĞIZ?
ENERJİMİZ NEREDEN GELECEK? NASIL EĞLENECEĞİZ?



BÜYÜK İCATLAR REHBERİ

hayatımızı biçimlendirecek yeni teknolojilere ilişkin kapsamlı el kitabınız olacak.



TüSOT'tan çağrı

TüSOT'un bugüne dek yaptıklarını takdir eden ve birlikte hareket edilmesi halinde daha da fazlasının yapılabileceğini görebilen herkes, bu topluluğa sahip çıkmaya ve topluluğun geleceğine emek vermeye çağrılıyor. Aranızdan çıkacak yeni yönetici adaylarıyla bir seçim gerçekleştirilmesi, böylece demokratikleşme sürecine ilk adımın, bu topluluğun parçası olan herkesle birlikte atılabilmesi umuluyor. Bu noktada TüSOT tarafından açıklanan başlıca maddeler şunlar:

- Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu, 1 Ocak 2015 tarihi itibarıyla bütün faaliyetlerini dondurmuştur.
- Mevcut TüSOT Yürütme Kurulu lağvedilmiştir.
- Yeni Yürütme Kurulu, önceki yöntemden farklı olarak Üst Kurul davetiyle değil, üyelerin oylarıyla seçilecektir.
- Yürütme Kurulu seçimi, 14 Şubat - 22 Şubat 2015 tarihleri arasında yapılacak ve seçim süreci Üst Kurul tarafından yönetilecektir.
- Yürütme Kurulu seçilinceye dek, yeni üye kabul edilmeyecek, turnuva ve etkinlik düzenlenmeyecek, belgeler güncellenmeyecektir.

TüSOT kurulduğu günden bu güne üç yıldan uzun bir zaman geçti. Bu süre boyunca oyuncuların da katılımı ve desteği ile birçok güzel

şey başardı. Üç oyun grubu kuruldu, 500'den fazla meraklı aynı çatı altında toplandı, ülkenin üç farklı şehirden, vizyonu ve amacı benimseyen 20 hakem yetiştirildi. Bu hakemler içinden oyun gruplarına yön veren beş başhake seçilmesi sağlandı. Bütün ülkede ortak uygulanan 20 oyun formatı hazırlandı, bu formatlar kapsamında 50 turnuva düzenlendi. Her yıl üç farklı şehirden insanın katıldığı ulusal turnuvalar organize edildi. Ülkenin çeşitli yerlerinde, birbirinden habersiz ve kopuk faaliyet gösteren pek çok kulüp ve oyuncu topluluğu tanıştırdı, ortak hareket etmelerine katkıda bulunuldu. Basın sponsorları yoluyla oyunun ve amacın yayılması sağlandı. Ödül sponsorları aracılığıyla başarılı oyunculara binlerce liralık ödül dağıtılmasına ön ayak olundu. Başlangıçta yalnızca Üst Kurul'da görev alan 3 kişinin yoğun mesaisi ve emeğiyle kurulan bu yapı, Yürütme Kurulu üyelerinin, hakemlerin ve oyuncuların da katkılarıyla bugün bu seviyeye ulaştı. Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu, 2011 yılının Ağustos ayında kurulduğunda amacı ve vizyonu açıktı: Türkiye'deki tüm savaş oyunu meraklılarını, kulüplerini ve oyun gruplarını iletişime geçirecek bir platform hazırlamak. En iyi oyuncuları bir araya getirecek ulusal turnuvaları düzenleyerek milli takımlar kurmak. Oyuncusuyla, hakemiyle, yöneticisiyle ortak

bir gelenek ortaya çıkarıldığında, bu topluluğu bir derneğe ve hatta federasyona dönüştürmek. Bu vizyona ve amaca ulaşabilmek adına belli standartların oluşturulması zorunluydu. Oluşturulan standartların uygulanması ve geliştirilmesi sorumluluğunun da topluluğun oylarıyla seçeceği, oyun kurallarına ve kültürüne hâkim kişilere verilmesi gerekiyordu. TüSOT yapısı, işte bu çerçevede oluşturuldu ve üç yıl boyunca her adım bu doğrultuda atıldı.

Bu süreçte TüSOT'un kuralları gibi, hakemleri de, yöneticileri de çeşitli ve gerekli değişimler geçirdiler. Ancak yöntemdeki tüm değişimlere karşın en başta konmuş olan amaç aynı kaldı. Gerek hakemler, gerek yöneticiler TüSOT'un, tüm camianın gönüllü ve ortak ürünü olması gerektiği vizyonunu göz önünden hiç ayırmadılar. Bugün, TüSOT'un dördüncü dönemi sürerken, başlangıçta benimsenen vizyonun en önemli ayaklarından biriyle karşı karşıya gelindi: Topluluğun üyeleri tarafından sahiplenilmesi ve kendi kendini yönetmeye başlaması süreci... Bu, belki de bugüne kadar karşılaşılan en zorlu dönemlerden biri olacak ve TüSOT'un geleceğini belirleyecek.

TüSOT, geçmişte birlikte başarılanlar için tüm üyelerini kutluyor, geleceği birlikte şekillendirebilmek için bu önemli seçimde herkesin hem aday, hem seçmen olarak ilgi ve desteğini bekliyor. ■

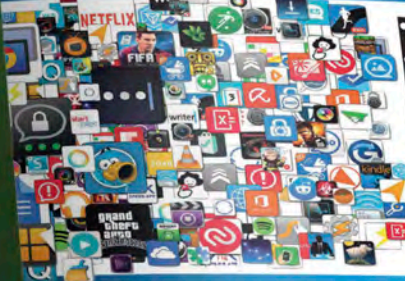
CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK İNTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

CHIP

2015
teknoloji
trendleri

ŞUBAT 2015 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR İSSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 19 • 7.90 TL

MOBİL ÖDEME, UYGUN FİYATLI 3D YAZICILAR,
İNTERNETTEN TIBBİ YARDIM, ARAÇ İÇİ LTE ...



EN İYİ **100+** **2015'in en iyi 10 ücretsiz yazılımı**
Bu yıl PC'nizi bu yazılımlar esir alacak!

Android, iOS & Windows Phone'un 3 milyonu aşkın uygulaması arasında en iyileri sizler için seçtik

PC'nizi yavaşlatan bileşenler hangisi?

Bilgisayarınızdaki zayıf halkayı bulun: Tek bir sorunlu parça tüm performansı düşürebilir!

Büyük Veri

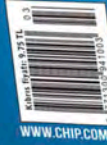
TEST **En iyi 18 aynasız fotoğraf makinesi**

SLR kalitesi kompakt yapıda



Çare: Şifreleme

Kişisel depolama alanına dönen webde içeriklerinizi meraklı gözlerden koruyun!



SİZİ, SİZDEN İYİ TANİYOR

Büyük veri içindeki çözülme bekleyen detaylar düşünme tarzımızı nasıl değiştirecek?

OTOMATİK GÜNCELLEME

Her şeyin kusursuz çalışması için yazılımları ve sürücülerini güncel tutmanın en iyi yolları

TAM 15 SAYFA İPUÇU >>

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

ŞUBAT SAYISINI KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURSA DERGİ

İLK BAKIŞ



H1Z1

DayZ'den daha iyisi mümkün mü?

Sayfa 30



Block N Load

Minecraft görseliğinde
kıyasıya mücadele

Sayfa 28



Distance

Tepetaklak,
rengârenk bir yarış oyunu

Sayfa 33



Satellite

Syndicate'in ruhunu
yaşatabilecek mi?

Sayfa 35



Yapım **Jagex** Dağıtım **Jagex** Tür **FPS, MOBA** Platform **PC**
Çıkış Tarihi **Şubat 2015** Web **www.blocknload.com**

Block N Load

Minecraft ve FPS birleşirse...

Minecraft'ta kendini kaybetmiş olanlar etrafına toplansınlar. Onların yanında da League of Legends veya başka MOBA oyunlarında saatlerini harcayanlar yer alsınlar. Boş buldukları yerlere de FPS'ciler yerleşsinler. Hepinizin ilgisini çekecek bir oyun, bir süredir yapım aşamasında ve hatta oyun beta süre-

cinde oyuncularla buluştu bile. İki takımın Minecraft temalı bir ortamda kıyasıya mücadele verdiği bu aksiyon dolu oyunun adı Block N Load'dan başkası değil ve oyun çok yakında piyasada olacak. Hazırsanız, detaylara inelim...

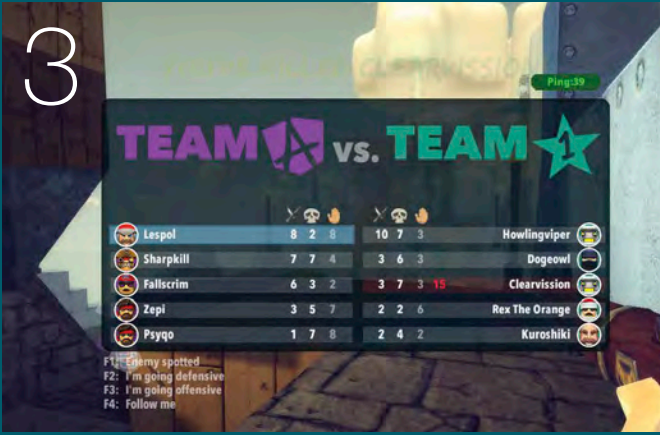
■ **Tuna Şentuna**



Özünde bir FPS mücadelesi olacak olan oyunun en büyük özelliklerinden bir diğeri de grafiklerinde zira oyunun grafiksel tarzı hem esprili, hem renkli, hem de ilgi çekici. Bolca efektli bezeli oyunda zaman zaman göz gözü görmüyor.



Oyun boyunca ateş etmek, bir yerleri patlatmak demek, aynı Minecraft'taki gibi haritanın parçalara ayrılması da demek. Dolayısıyla bir düşmanınızı tuzağa düşürmek için altındaki parçaları patlatıp onu uçurumdan yuvarlayabilirsiniz.



Maç sonunda, alışlageldik FPS oyunlarındaki gibi kaç kişiymi öldürmüşsünüz, kaç kez ölmüşsünüz, hepsi ekrana getiriliyor ama tabii ki burada da oyunun grafiksel tarzı, halinden ödün vermiyor yapımcılar.



Birçok farklı ve renkli karakterin bulunduğu oyunda oynayış tarzınıza göre bir karakter seçebilirsiniz. Yakın dövüşte iyi olan bir ninja, kimyasal saldırılar yapan deli bir doktor veya makineli tüfekleriyle saldıran, Rambo benzeri bir askerden daha da fazlası bulunuyor oyunda.



Kuşkusuz ki oyunun en büyük özelliklerinden biri de tuzaklar. Her iki taraf da bir üsse sahip olduğu için bunu korumak adına birçok farklı blokta yer alan tuzağı üssün etrafına döşeyip düşmanlarına karşı bir savunma hattı oluşturabiliyor.



Üssünüzün çevresine tuzakları kurarken elbette ki bir malzeme sınırınız oluyor ama sadece birkaç tane tuzak kurup bolca boş alan da bırakmıyorsunuz; oyun size, tüm takım aynı anda saldırsa bile güzel bir savunma çıkaracak kadar malzeme sağlıyor.



Her maçın ardından performansınıza göre bir de takma isim alıyorsunuz. Eğer çok fazla tuzak kurduysanız Architect, bolca ölüp bolca öldürdüyseniz Kamikaze ve benzeri isimler kazanabiliyorsunuz.



Seviye atladıkça yeni özellikler kazandığınız Block N Load, Team Fortress havasında, MOBA esanslı ve eğlenceli bir online aksiyon oyunu. Bu macerada yer almak için oyunun sitesini ziyaret etmenizi öneririm.



Yapım Sony Online Entertainment Dağıtım Sony Online Entertainment Tür Aksiyon, Macera, MMO Platform PC, PS4 Çıkış Tarihi Belli Değil Web www.h1z1.com

Airdrop

Yazıyı okumaya üşenirseniz diye buraya not düşmek istedim. Oyunun pay-to-win olduğuna dair ısrarlı eleştirilerin detaylı açıklamasını yazıda bulabilirsiniz ama özetle şunu söyleyeyim ki tam olarak böyle bir durum yok.

H1Z1

DayZ'den daha mı iyi?

Bu sorunun cevabını vermek için henüz çok erken. Bama şunu net olarak söyleyebilirim ki H1Z1 beni ilk dakikadan itibaren kendine bağladı, oyunun başından kalkamaz oldum. DayZ ise beni tam anlamıyla boşluğa, sonrasında da depresyona sokuyor. Böyle keskin bir kıyaslama yaptıktan sonra detaylara geçeyim de desteksiz atmış olmayayım, söylemimin altını doldurayım.

DayZ'yi bilenlere oyunu anlatmama gerek yok, aynı türde bir oyun; bilmeyenler içinse olayı kabaca anlatayım. H1Z1; MMO türünde, farklı kuralları olan sunucularda oynanan, etrafta zombilerin kol gezdiği ve hayatta kalmanın asıl amaç olduğu bir oyun. Bu özetteki en kilit nokta "sunucularda oynanan" kısmı ki bu sebepten oyunun açılış gününde saat olarak sürekli ertelemeler yapıldı, oyun açıldığında aşırı talepten dolayı sunucular çöktü, oyuncular oyunun "launcher" ekranından öteye gidemediler, oyun çok kısa sürede yerin dibine sokuldu. MMO geçmişi olmayan biri olarak bu duruma alışık değildim ama anlayabiliyordum; sonuçta Battlefield: Bad Company 2'nin açılış gecesinde de sunucular iflas etmişti,

saatlerce ekran başında oturup Skype'tan geyik çevirmiştik. Öte yandan oyun tarihinde benzer birçok vaka yaşandı ve yaşanmaya da devam edecek.

Ne, nasıl yapılır?

Gelelim ertesi güne, yani oyuna girilebilen saatlere. İlk geceki fiyaskodan sonra yapımcılar tweet atmaktan ve durumu düzeltmekten harap oldular ama yapılması gereken de buydu zaten. Neyse ki ertesi gün oyuna girebildim ve H1Z1'in çok kısa sürede beni kendine hapsetmesine izin verdim. DayZ oynayanlar abarttığımı düşünebilirler ama H1Z1'in en büyük silahlarından biri, arayüzünün fazlasıyla net ve açıklayıcı olması. Sağdan soldan sürüyle ıvır zıvır toplayıp envantere baktığınızda hepsinin ismi ve resmi gayet anlaşılır ama daha da önemlisi üretim (craft) kısmında başlıyor.

Oyunda "Tab" tuşuna basarak açılan envanter ekranının sol tarafında çevremizdeki objeler, ortasında karakterimizin giyecekleri ve silahları, sağ tarafında da taşıdığımız eşyalar gözükmüyor. Orta alanda yer alan Crafting ve Discovery sekmeleri ise oyunu bir anda zenginleştiriyor. Olay şu ki H1Z1'de bir şey üretmek için öncelikle o şeyi keşfetmek (discover) gerekiyor. Discovery sekmesinde dört kutudan oluşan bir alan var ve bu kutulara farklı eşyaları koyup o eşyalardan neler üretilebileceğini öğrenebiliyorsunuz. Bu öğrenme işleminden sonraysa öğrenilen şey Crafting sekmesindeki listeye ekleniyor ve artık yapılabilir hale geliyor. Listedeki herhangi bir şeye tıkladığında da gerekli olan malzemeler net olarak belirtiliyor ve bu da işinizi kolaylaştırıyor. Şimdi anladınız mı neden "net ve açıklayıcı" dediği mi?

Sunucular

Oyunun temelini, yani loot / craft / discover olayını anlattım da bağılandığımız sunucuların kurallarını da söyleyeyim ki baştan hata yapmayın. Şimdi, H1Z1



sunucuları temelde ikiye ayrılıyor; standart oyun ve Battle Royale. Battle Royale dediğimiz şey, Arma oyuncularının da tahmin edeceği üzere Hunger Games temalı bir oyun modu. (Modun sahibi artık H1Z1 ekibinin bir parçası.) Bu sunuculara girdiğinizde ve maç başladığında gökyüzünden paraşütle aşağıya süzülüyor, iniş yaptıktan sonra çabucak ortadan kaybolup silah ve ekipman topluyorsunuz. Amaçsa sunucuda hayatta kalan son kişi olmak ama 100'ün üzerinde oyuncunun yer aldığı sunucularda hayatta kalmak hiç de kolay değil. Standart oyuna gelirse burada da farklı sunucu kuralları mevcut; kimi sunucular PvP, kimi sunucularsa PvE örneğin. Eğer oyunu öğrenmek ve tecrübeli oyuncular tarafından kısa sürede katledilmemek istiyorsanız PvE sunucuları tercih etmelisiniz. Öte yandan sunucuların birinci şahıs kamera açısını zorunlu kılmak, öldüğünüzde keşif listenizin silinmesi, zombilerin sadece kafadan vurularak ölmesi gibi farklı kuralları da var ki ben bu tip sunucuları tercih etmiyorum, tertemiz PvP sunucularında oynamayı tercih ediyorum.

Pay-to-win diyorlar ama?!

Sırası geldi, değil mi? Oyunu merakla bekliyordunuz, almadan önce oyuncuların yorumlarına da bakayım dediniz ve bir anda H1Z1'in pay-to-win olduğuna dair nefret söylemleriyle karşılaştınız ama durun, durum tam olarak öyle değil. Arkadaşlar, H1Z1 ücretsiz bir oyun ama oyun içinde "airdrop" adı verilen ve tanesi 5\$'a satılan kutular mevcut. Bu kutulardan silah çıkma ihtimali de var ama asıl nokta şu ki "parayı verdim, kutuyu açtım" diye bir durum yok. Airdrop, satın alındıktan sonra bir uçak tarafından sunucuya gönderilen yardım desteği gibi aslında ve bu desteği almak hiç de kolay değil. Şöyle ki siz airdrop'u satın alıp çağırduğunuzda uçak gökyüzünde -diğer oyuncuların da göreceği şekilde- beliriyor, aralıktan kutuyu size en yakın 250, en uzak da 750 metre aralığında bir yere atıyor. Kutunun düştüğü yerde işaret fişeği bulunması ve çıkan dumanın uzaktan görülebilmesi de durumu

daha riskli bir hale sokuyor çünkü bu mesafe içinde birçok oyuncu bulunabilir, bu oyuncular da kutuyu sizden önce alabilirler. Üstelik airdrop çağırabilmek için sunucuda minimum 120 kişi bulunması gerekiyor ki riski artık siz düşünün. Her şeyi geçin, farklı tipleri bulunan kutuların yanında mutlaka belli adetlerde zombi geliyor ve eğer oyuna başladığınız sefil halinizde bu işe girerseniz de kutuya ulaşmadan canınızdan oluyorsunuz, belki de başka bir oyuncu sizin kutunuzu açıp saadete ulaşıyor. Şimdi tekrar düşünün bakalım; bu oyun bildiğiniz anlamda pay-to-win mi oluyor şimdi? Hiç sanmıyorum...

Azıcık teknik detay vereyim... H1Z1'i bu kadar sevmemin önemli sebeplerinden biri de oyunun mekaniği. PlanetSide 2'de de kullanılan Forgelight motoruyla geliştirilen oyun, nadiren ortaya çıkan tuhaf durumlar dışında gayet sorunsuz çalışıyor ki oyunun henüz erken erişimin ilk haftalarında olduğunu üstüne basa basa belirttim. Öte yandan performans açısından da sistemi pek yormayan bir oyun ve US sunucularında oynasanız bile birilerini vurmak pek zor olmuyor, kolayca avlanabiliyorsunuz.

Son olarak insanoğlunun doğasının oyuna yansımından bahsedeyim biraz da. DayZ'de de olduğu gibi, oyun sırasında diğer oyuncularla karşılaşmak gerçek bir test. Karşınızdaki barışçıl mı, yoksa kötü niyetli mi, bunu anlamak için çok fazla zamanınız yok. Benim karşıma "Çantam var, ister misin?" diyen de çıktı, "I'm friendly!" deyip anında kafama sıkan da... Karşı tarafın görünüşüne bakıp konuşmasını dikkatlice dinlemeli ve analiz etmelisiniz ama böyle bir yetiniz yoksa ya kaçın ya da elinizden geliyorsa karşı tarafı indirin.

Anlatacak çok şey var aslında ama birkaç madde sıralayayım: Oyunda gece - gündüz dönüşümü var, ateşli ve ateşsiz silahlar var, loot yapılanlardan ayrı olarak parçaları tamamlanınca kullanılabilir araçlar var, karargâh kurma şansı var, vahşi doğada avlanma imkânı var ve tekrar hatırlamak gerekirse bol bol zombi var. Eh, bu kadar dert anlattıktan sonra sizi kendinizle baş başa bırakayım artık. Çevirin şimdi sayfa...

■ Şefik Akkoç

✓ Kurşunlarınızı zombiler için değil, diğer oyuncular için harcayın.



PCNET'İN ŞUBAT SAYISI BAYİLERDE!

GOOGLE'İN GELECEK PROJELERİ

Balondan gelen internet, dünyanın en iyi hacker grubu, etrafını tanıyan telefon... Google'in 2015 planlarını öğrenin!

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Şubat 2015 Yıl 18 Sayı 209 Fiyat 7,90 TL

2015'İN OYUNLARI

KAZANILAMAZ SAVAŞ

Sony, tarihin en utanç verici hacker saldırılarından birini yaşadı. Şüpheli Kuzey Kore'nin ve diğer ülkelerin sanal savaştan ne çıkarı olabilir?

HACK VE ÖTESİ

Hack'lediler, yakalandılar, hapis yattılar, çıktılar... Eski LulzSec üyeleri şimdi ne yapıyorlar?

EN SAÇMA 10 ANDROID UYGULAMASI



YAZILIM
FOTOĞRAF EDITÖRLERİ
+ En iyi 10 bedava fotoğraf düzenleme aracı seçtik



ANALİZ
Wi-Fi NEDEN BOYLE YAVAŞ?
+ Kablosuz ağız neden yavaşlıyor, nasıl hızlanır?



DONANIM
YENİ NESİL MONİTÖRLER
+ Önümüzdeki 10 yıla hükmedecek 4K ekranları yakından tanıyın

NASIL YAPILIR?

Google'da her şeyi bulun + Telefonunuzu uzaktan kumanda yapın
Skype uzmanı olun + Dosyalarınızı şifreleyip gizleyin



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

TEST
ETTİK!

Yapım **Refract** Dağıtım **Refract** Tür **Yanış** Platform **PC, Mac**
Web www.survivedthedistance.com Çıkış Tarihi **Belli Değil**

Distance

Yağ gibi kaymak

Geçen yılın benim adıma en iyi, en eğlenceli oyunu Forza Horizon 2 idi, evet ama diğer yarış oyunlarına da pek tabii ki şans veriyorum. Zaten oyunculuk geçmişimde en çok eğildiğim türlerden biridir yarış oyunları ama son yıllarda doğru düzgün örnekler görmek zorlaşınca Forza Horizon 2'nin üstüne öyle bir düştüm ki kendimi üzüm bağlarını dağıtmaktan alamaz oldum. Türün son örneklerinden biri olan Distance ise beni hem geleceğe, hem de zorlu ve uçuk parkurlara götürdü. Erken erişim sürecinde olan oyunu hemen test edip olan biteni size anlatabilirdim ve başlıyorum, iyi uçuşlar.

Yapımcı Refract'in Distance'ı tanımlarken "hayatta kalma yarış oyunu" kalıbı hem enteresan, hem de bu oyun için gerçekten yerinde tanım. Distance bir yarış oyunu, evet ama ufak bir hata sonucu arabanız hasar görmüyor, direkt yok oluyor. Şöyle ki Distance'ın parkurları fazlasıyla fütüristik ve gökyüzünde yer alıyor. Hal böyle olunca da -her ne kadar duvarları olsa da- parkur dışına çıkmayı başardığınız (!) an kendinizi boşlukta buluyor, havada süzülüyor ve yok oluyorsunuz. Ha, tekrar parkura dönüyorsunuz ama yaşanan zaman kaybı bir hayli fazla oluyor. Zaman kaybının önemini de parkur sonunda açılan lider tablosunda fark ediyorsunuz. (Bazı derecelere inanmak gerçekten güç...) Distance'ın bir yarış oyunu olduğunu söyledim ama hiçbir zaman rakiplerinizle yan yana gelmiyor, kendi başınıza yarışıyorsunuz. Zaten parkurların genişliği de çok fazla değil ve kendi başımıza kusursuz bir sürüş yapıp en iyi süreye ulaşmamız isteniyor. Adventure ve Arcade olmak üzere iki ana seçenek var; Adventure'da art arda parkurlarda yarışıp oyunun arkasındaki hikâyeyi öğrenirken, Arcade altında Sprint (Parkuru en kısa sürede bitir.), Speed and Style (Sürati özel hare-

ketlerle birleştir.), Challenge (Reset ve checkpoint olmadan kısa parkurlarda yarış.) ve Stunt (Özel hareketlerle puan topla.) modlarından birini seçebiliyoruz. Oyun her hâlikârda bizi Adventure moduna yönlendiriyor çünkü oyunun kontrolleri bu bölümde anlatılıyor. Yön tuşlarıyla hızlanıp yavaşlıyor, sağa - sola dönüyoruz, "Shift" ile turbo moduna geçip "Space" ile de zıplıyoruz. Turbo kullanımının belli bir süresi var, parmağınızı tuştan çekmediğinizde araç ısınıyor ve uyarı veriyor ama kusursuz bir sürüş sağladığınızda de "regenerate" noktalarından zamanında geçiyor ve ısınmayı sıfırlıyorsunuz.

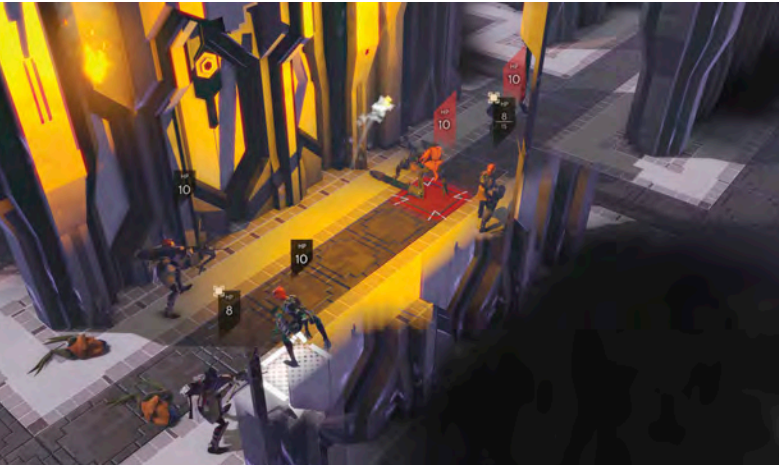
En başta dediğim gibi, oyun erken erişim sürecinde ama mevcut sürüm bile o kadar iyi performans veriyor ki oyunun bundan sonraki dönemde içerik olarak zenginleştirilmesi dışında bir şeye ihtiyacı yok gibi ilk bakışta. Elbette ki Stunt modunun oyun mekaniğini zorladığı bir gerçek; hele ki oyunlarda saçmalamaktan çekinmeyen biriyse, gökyüzünde süzülürken aracın kanatlarını açıp uçarak kendinizi tuhaf boşluklara sıkıştırabiliyorsunuz. Oyunun önemli bir silahı daha var ki o da bölüm editörü. Benzer oyunların da önemli silahlarından biri olan editör, içerik açısından Distance'ın önünü fazlasıyla açıyor çünkü oyuncular kendi bölümlerini hazırlayıp paylaşabiliyorlar. Böylece içeriğin kendini tekrar etmesinin önüne geçilirken Distance'ın oynanış süresi de bir hayli artıyor.

Eğer alternatif, fütüristik ve elektronik müzik eşliğinde akıp gidebileceğiniz bir yarış oyunu arıyorsanız, Distance'ın erken erişim sürümünü Steam üzerinden 31 TL'ye satın alabilirsiniz. Bakarsınız yollarımız kesişir, bir anda kendimizi bir zaman yarışının içinde buluveririz. ■ Şefik Akkoç

Nitronic Rush

Oyunun yapımcıları, Distance'ı geliştirirken bir önceki oyunu da dillendiriyor ve Distance'ın bir nevi devam oyunu olduğunu belirtiyorlar. Nitronic Rush'ı nitronic-rush.com adresinden ücretsiz olarak indirebileceğinizi belirttim.





Yapım Double Fine Productions Dağıtım Double Fine Productions
Tür Strateji Platform PC, Mac Web www.massivechalice.com

TEST
ETTİK!

Bölge Kaybetme!

Massive Chalice haritasındaki her bir nokta çok büyük önem arz ediyor. Elimizdeki bölge kadar çocuk yapma potansiyelimiz oluyor. Nitekim eş zamanlı yapılan saldırılar arasından sadece bir bölgeyi kurtarmayı seçebiliyoruz.

Massive Chalice

Farklı bir oyun mu demiştiniz?

Böyle RTS bir oyun olsun ama gerçekten gerçek zamanlı kavramında süregelsin. Sadece adı gerçek zamanlı olmasın, belirli kurallara sıkışıp kalmamasın, daha özgür olsun, farklı olmak için kendini orta yerinden yırtmasın. Günün sonunda strateji olduğunu unutmasın, oyuncuya da ne yaptığını sorgulatmasın. Var mı böyle bir oyun? Var! Daha doğrusu var olmak için büyük bir çaba sarf ediyor. Bendeniz de "Massive Chalice" isimli oyunu ilk tanıtımından beri takip ediyor, heyecanla bekliyordum. Nitekim erken erişim süreci başladı ve bir anda kendimi Massive Chalice oynarken buldum.

Zaman su gibi akıp giderken

Massive Chalice gerçekten abarttığım kadar değişik bir oyun. RTS temelleri üzerinde yükselen bir sıra tabanlı strateji oyunu. Nasıl mı? Hemen açıklayayım. Oyunun arabirim ekranında ana şehrimiz dâhil 11 adet bölge bulunuyor. Her bölgeye belli dönemlerde saldırı geliyor ve bölgeleri korumak boynumuzun borcu fakat bu bölge işlerine girmeden farklı bir nokta dikkat çekmeyi başarıyor: Timeline, yani zaman çizelgesi. Oyunun ana ekranında yaptığımız her türlü hareket belli bir süre talep ediyor, süreyi başlatmak için de ekranın sağ üstündeki "Play" tuşuna basıyoruz. Bu esnada günler, yıllara dönüşüyor

✓ Oyunun çok renkli olduğunu söylemiş miydiniz?

veya az önce 12 yılda yapılmasının emrettiğimiz Keep binası yavaş yavaş harita üzerinde gözükmeye başlıyor fakat bu oyunda zaman, ünitelerimiz için de geçerli. Yani her ünite, geçen zaman içinde giderek yaşlanıyor ve nihayetinde doğal sebeplerden hakkın rahmetine kavuşuyor. Massive Chalice'in temelinde bölgeyi olabildiğince elde tutmak yatıyor. Her bölgenin Keep binası, aynı zamanda oraya bir adet yönetici ve yardımcı atamamıza imkân sunuyor. Yönetici ve yardımcı aynı zamanda üreyerek çoluğa çocuğa kavuşabiliyor ki zaten oyunda yeterli miktarlarda çocuk yapamazsak, kısa sürede elimizdeki bölgeleri kaybediyoruz. Bir yandan çıkan görevlerde ölenler, bir yandan hastalanıp ölenler derken bölgelerimizi korumak için savaşacak karakterimiz kalmıyor. Ayrıca evlat edinmek de mümkün. Oyuna ikinci defa baştan başladığımda ne kadar evlat edinecek çocuk varsa yardım eli uzattım ve sonucunda çok daha rahat bir oyun deneyimi yaşadım. Olaylar kızıştığı zaman işler birazcık daha farklı hale geliyor. Rastgele bölgelere karşı yapılan savaşlarda bir anda sıra tabanlı strateji halini alıyor oyun. "Keyifli" olarak tabir edilebilecek grafik yapısıyla rahat ve temiz bir görünüş sunan Massive Chalice, kontrolümüze üç farklı sınıftan ünite sunuyor. Bunlardan ilki Caberjack, elinde devasa bir şahmerdanla karşımıza çıkıyor ve tam bir yakın dövüş uzmanı. Massive Chalice'in dinamikleri sayesinde bu sınıfın yaptığı özel saldırılar sonucu sağa sola çarpan düşmanlar, bir tur hareket edemez hale geliyor ki zaten oyunun bir diğer farklılığı da burada devreye giriyor. Demem o ki bu oyunda görünenden çok daha fazlası var. İkinci sınıf Hunter, menzilli saldırı konusunda uzman ve gerçekten çok uzağa atış yapabiliyor. Son olarak Alcchemist karşılıyor bizi; an itibarıyla kesinlikle bug'lı ve hem alan vuruşu yapabiliyor, hem iyi bir yakın dövüşçü, hem de bolca yürüyebiliyor. Tabii ki burada esas dikkat çeken şey düşmanlar. Her birinin ilginç saldırıları var ve elbette ki ilk amaçları karakterlerimizi öldürmek ama bazı özel saldırılarla karakterlerimizi yaşlandırabiliyorlar da. Bir hayli ilginç ve yaratıcı bir yapımdan bahsettiğimi umarım anlatabilmişimdir. Test aşaması nasıl bir sonuca bağlanacak, bilmiyorum ama sektör için gerçekten fark yaratabilecek az isimden bir tanesi. ■ Ertuğrul Süngü



TEST
ETTİK!

Yapım 5 Lives Studios Dağıtım 5 Lives Studios Tür Aksiyon, Strateji
Platform PC, Mac Web www.satellitereign.com Çıkış Tarihi Belli Değil

Satellite Reign

Syndicate'in izinden

Syndicate'i bilir misiniz? Hayır hayır, Starbreeze tarafından geliştirilen ve 2012 yılında çıkan oyundan bahsetmiyorum. Siz direkt o oyunu hatırladınız, değil mi? Tanıtımlarında da Skrillex kullanıldı zaten, oh, ne akılda kalıcı bir oyun... Syndicate'in özüne dönmek gerekirse ilk oyun, Bullfrog tarafından geliştirilip 1993 yılında piyasaya sürülmüştü. Oyunda dört kişilik bir timi kontrol ediyor ve bize verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorduk. Efsanevi yapımlardan biri olan Syndicate'in 2012 sürümü bir FPS olarak tasarlandığından eski oyuncular pek tatmin etmedi ama 5 Lives Studios, bizi 20 küsur yıl öncesine götürerek gönlümüzü çalmayı amaçlıyor gibi.

Aralık ayı itibarıyla Steam üzerinden erken erişime açılan Satellite Reign, orijinal Syndicate oyunu gibi izometrik kamera açısına sahip ve yine duruma göre üç ya da dört kişilik bir ekibi kontrol ediyoruz. Her biri farklı sınıfın üyesi olan karakterler, buna paralel olarak farklı özelliklere sahipler ama mutlaka iş birliği içinde hareket etmelidirler. "Hareket etmelidirler" diyorum da bunu biz sağlıyoruz tabii ki. Karakterleri bir bir seçip özelliklerine göre hamleler yaptırarak etraftaki bazı noktaları hack'liyor, görevin gerektirdiği rotada ilerliyor ve yeri geldiğinde "güvenlik güçleri" ile çatışıyoruz. Gerçek zamanlı olarak ilerleyen oynanışta siper almak önemli çünkü birimlerin birbirine görüp görememesi detayı, taktiksel kararlar verilmesini zorunlu kılıyor. Tabii ki oyunun henüz geliştirme aşamasında olması, özellikle düşman birimlerin tuhaf ve anlamsız hamleler yapmalarına neden olabiliyor.

Oyunun geçtiği ortam yine Syndicate gibi- geleceğe uygun olarak tasarlanmış ve etrafta bol bol teknolojik detay, bol bol neon ışıkları yer alıyor. Buna rağmen

göz yormayan görsellik, performans konusundaysa sistemi ağırlatabiliyor. Oyunun tam anlamıyla optimize edildiğini söylemek güç; günümüz AAA oyunlarını su gibi akıtan sistemim, Satellite Reign ile karşı karşıya gelince ne yapacağını şaşırıyor vallahi. Tabii ki bu da geliştirme aşamasının bir getirisi, normal karşılamak gerekiyor.

Diyeceğim o ki orijinal Syndicate'i güzel hatıralarla ananlar için iddialı bir yapım geliyor, bir timin kontrol edildiği gerçek zamanlı ve taktiksel bir aksiyon oyunu arayanlara da bu oyunda yer var. Oyunun ne zaman tamamlanacağına dair bir bilgi olmasa da şimdiden bu maceraya atılmak isteyenler oyunu Steam'den 49 TL'ye satın alabilirler.

■ Şefik Akkoç



Erken Erişim

Yazıda da bahsettim ama bir kez daha vurgulayayım. Oyun şu an erken erişim sürecinde ve geliştirilecek birçok detay var. Oyunu almak yerine gelişim sürecinde olup bitenleri takip etmek isterseniz satellitereign.com adresine buyurun.

◀ Örnekte görüldüğü üzere patlama efektleri gayet başarılı.

ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**



Bilimkurgunun Yükseliş Çağı

Ocak ayında Finlandiya'da yaşayan ve ortaçağ soslu fantezi roman yazan bir hanımımızceğiz arkadaşım bana mesaj attı, "Cem," dedi, "böyle sağda solda yok bilimkurgu süper, yok bilimkurgu über diye lakırdılar ediyorsun ama ben buradan dünyaya bakınca kılıç kalkan fantezilerinin bilimkurguyu ezip geçtiğini görüyorum. Bilimkurgu kitapları çok da satıyor denilmez ama iki tane ejderhalı, üç tane şövalyeli küçük bir öykü yazınca burada kapış kapış satılıyor. Millet, gözü dönmüş şekilde, insanların birbirine kılıç sapladığını görmek istiyor."

Şimdi, hanım kızımız kendi çapında haklı olabilir. Elbette ki kendi de benzer öyküler yazdığı için fantezi edebiyatının düşüşe

geçmesini istemiyor ve kendini motive etmek için fantezi edebiyatını da yüceltiyor olabilir. Anlayışla karşıyorum ama artık uluslararası saygınlığı olan edebiyat yayınlarında bile bilimkurgunun, yeniçağın yükselen yıldızı olacağına dair çok ciddi yorumlar yayınlanıyor. Ben de bilimkurguya karşı yapılan haksızlığın, artık tüm dünyada dile geldiğini görmeye

gelmedi mi?

Ocak ayında Microsoft'un tanıttığı HoloLens gözlüğünü görmediyseniz, internetten bir aratıverin. Gözlük kullanıcısına, yaşadığı çevrenin içinde etkileşimli hologram görüntüler sunacak. Bu öyle bir gözlük ki tüm günlük yaşamımız kökünden değişebilir. Artık evinizin duvarına kocaman bir

Bilimkurgu kitapları çok da satıyor denilmez ama iki tane ejderhalı, üç tane şövalyeli küçük bir öykü yazınca burada kapış kapış satılıyor

başlıyorum ve bu yeni gelişmelerin bilimkurgu severleri de mutlu edeceğini düşünüyorum.

Ocak'ta da benzer bir makaleyi, dünyaca ünlü The Guardian gazetesinin kültür & sanat ekinde okudum. Gazeteye göre bilimkurgu, yeni yüzyılda edebiyatın parlayan yıldızı olacak ve hatta biraz daha ileride bilimkurgu yeni bir din olarak insanların inanç sistemine girecek yorumu yapılıyor. Şimdi, işin din kısmını bir kenara bırakalım ama bilimkurgu edebiyatının yükselişe geçeceği yorumlarına katılıyorum çünkü artık günlük yaşamımız, bilimkurgunun olağan bir parçası haline

televizyon alıp asmanıza gerek kalmayacak çünkü gözlüğünüz sizin için o duvara belki de yüzlerce inç boyutunda bir televizyon ekranı yerleştirecek ve siz mutfakta çayınızı demlerken televizyonu alıp mutfak duvarına getirecek, salona geçtiğinizde tekrar salon duvarına taşıyacak.

Keza bugün hayatımızın bir parçası olan akıllı telefonlar, akıllı saatler, insansız mini helikopterler, yakında hayatımıza girecek sürücüsüz otomobiller veya benzeri pek çok teknoloji, daha birkaç sene öncesine kadar ancak bilimkurgu filmlerinde gördüğümüz hayaller değil miydi?





Gördüğümüz gibi, bilimkurgunun çok büyük bir hızla gerçeğe dönüştüğüne şahit oluyoruz ve artık yeni nesil de bu gelişimin farkında. Dolayısıyla The Guardian gibi önemli yayınlarda, bilimkurgunun önümüzdeki dönemde çok büyük ilgi görmeye başlayacağını anlatan yorumlar yapıyor. Öte yandan bu ilgi yavaş yavaş da kendini gösteriyor. Son birkaç yıl içinde televizyonlarda yayına giren bilimkurgu dizilerinin ve sinemalardaki bilimkurgu filmlerinin sayısına bir göz atın. İlginin artıyor olduğunu bu sayede kolayca fark edebilirsiniz.

Demek ki savaşı bırakmayıp çevremize bilimkurgunun önemini ve lezzetini anlatmaya devam etmeliyiz çünkü yalnız değiliz. Bizim gibi, bilimkurgunun değer görmemesinden yakınan insanların sesi hızla yükseliyor ve Şefik gibi duyarsız insanlara bilimkurguyu sevdirmeye başlıyoruz. Şefik demişken, hatırlayacağınız gibi, bu köşedeki ilk yazımda Şefik'in uzay simülasyonlarıyla nasıl dalga geçtiğini, beni telefonla arayıp Yeşilçam'ın kötü adamı iticiliğinde bir tavırla "Senden başka oynayan var mı bunları ya ahahaha-haha!" diye alay ettiğini anlatmıştım. İşte o Şefik kardeşimiz, geçenlerde gelip Elite: Dangerous hesabımın şifresini isteyerek oyunu biraz oynayacağını ve YouTube kanalında video yayınlamak istediğini söyledi. Üstelik "Galiba bilimkurguya karşı bir çekim hissetmeye başladım." itirafında da bulundu. Bilimkurgu sevmeyenlere karşı sa-

vaşımızda ilk düşman cephesini ele geçirmiş olabiliriz.

Bir de küçük not: Yalnızlık Doktorası 5 Şubat'ta kitapçılara ulaşıyor, yolunuz bir kitapçıya düşecek olursa bir göz atın. ■





UNCHARTED 4

A Thief's End

Yıllar süren bir mücadele...

Seneleri birbirine katan, zamanın boşa akmasını engelleyen bir yarış... Nathan Drake ve kafasındaki çatışmalar... Adrenalin pompalayan bir kalp, geride kalan anılar...

Kim ister ki hayatını, sevdiğini ve seveceklerini geride bırakmak? Kim arzu eder kurşunların hedefi olmak?

Bunu Nathan da istemiyor. Tek istediği huzur ama geçmişindeki anılar onu rahat bırakmıyor ve Nathan son bir kez en kadim dostuna soruyor:

"Bir kez daha, son bir kez daha benimle bu maceraya var mısınız?"
Bir dostundan yardım eli alıyor, hayat arkadaşıysa ona sadece bakmakla yetiniyor...

Anılar geride kalırken,
Yerini yaşlı gözlere,
Sonsuz bir fırtınaya bırakıyor.

Ekran
Görüntüleri İçin

**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr



Hırsız var, hırsız var tabii... Mesela zamanında, annemle ve ablamla aynı evi paylaşırken ("Babası neredeydi acaba?" dediğinizi buradan duydum.) evimize hırsız girmişti. Ablam evde değildi, ben de şehir dışındaydım. Adam gözlemiş, beş gündür evin bir tarafının ışıkları hiç yanmayınca demiş ki bunlar tatilde, o da balkondan sızmış içeri. Başlamış evi karıştırmaya. Benim odam, ablamın odasını hep yerle bir etmiş, tüm dolapların içeriğini yere boşaltmış. (Ne bulmayı umut ediyordu acaba kazakların arasında. He altınları oraya koydum külçe külçe...) Kendine çantalar yapıp benim kıyafetlerimden, PS2'ye, Dreamcast'e hepsini güzelce dizdikten sonra bir bakmış ki ev mutfaktan diğer tarafa uzuyor, yepyeni bir yer açılıyor.

Bizim ev, iki evin birleşimiymi o zamanlar. İki dairenin de sahibi olunca mutfaktan balyozla girmiş, daireleri ortadan birleştirmişti. Ablamın ve benim kaldığım daireyi talan ettikten sonra hırsız, diğer tarafı da talan edebileceği düşüncesiyle annemin odalarından birine dalmıştı ama bilmediği bir şey vardı: Annem bir ninjayedti! Annem tıkrıklara uyanıp koridorda hırsızla göz göze geldikten sonra hırsız çareyi, annemin ziynet eşyalarını da alıp kaçmakta bulmuş fakat annemin şerrinden kurtulamamıştı. Annem hırsız iki ev boyunca kovalamış, hırsız mutfakta yerlere sürümleri, bardakları atarak annemi yavaşlatmaya çalışsa da annem hepsinin üstünden atlamış ve balkonda hırsızın boğazına yapışmış bir savaşçıdır. Ne var ki hırsız yakaladıktan sonra ne yapacağını bilemediği için hırsız kaçmış ve daha sonra polislerden öğrendiğimiz kadarıyla hırsızın cinayet-

ted 4'ün peşine düşmeye itecek bir güdü değil. İlk oyunu pek de tutmayan ama ikinci oyunda parıl parıl parlayan Uncharted, üçüncü oyunda da biraz çuvallamış, PS Vita'ya özel çıkan oyunlarsa maalesef hiç ilgi toplayamamıştı. Başrolünde "Nathan Drake" adındaki bir hırsızın olduğu Uncharted serisi, bu iniş çıkışlara rağmen, seriyi takip eden oyuncuların aklında hep iyi bir yerde durmaktadır. Bu yüzden ki Sony, oyunun yapımcısı Naughty Dog'dan yeni -ve muhtemelen son- bir Uncharted istemiş, Naughty Dog da kolları sıvayıp PS4'e yaraşır bir oyun yapmaya girişmiş.

Yeni oyunda Uncharted 3: Drake's Deception'da olan olayların üç sene sonrası konu ediliyor. Çok hafif spoiler vermem gerekiyor ama Uncharted 3'in finalinde Nathan eşine dönmüştü ve bir aile babası olmaya karar vermişti. Uncharted 4'te de Nathan'ın tekrar nasıl hırsızlık kariyerine döndüğü anlatılıyor. Ailevi konularda tam bir hezeyan yaşamış olan Nathan, öldüğünü sandığı ağabeyi Sam tarafından ziyaret ediliyor ve Nathan elbette ki afallıyor. (Amerikan filmi afallaması ama; bizdeki gibi, "Ha s\$@#, sen ölmemiş miydin lan?" şeklinde bir nida gelmesin aklınıza.) Önceki oyunda Nathan'ın eşine dönmesi, onunla olan muhabbetleri bayağı bir pembe dizi tadında olduğu için Sam'in ortaya çıkması ve Nathan'ı Madagaskar'a, bir korsan hazinesi ütopyasına davet etmesi, Nathan ve ailesinin düzgün giden hayatını bir anda tepetaklak ediyor. Nathan'ın eşi Elena, "Gidersen bu eve dönüşün olmaz kör olası; bir gün de benim isteklerimi dinledin mi, bir gün eline sağlık kardeşim dedin mi? Ama yok, yapmazsın! Kör olasıca!"

Özünde bir aile babası olmak istiyor Nathan ama kurşunları yese de ölmeyen bir yapısı olduğundan macerayı da seviyor

ten sabıkası olduğu da ortaya çıkmıştır. Annem ucuz kurtulmuş olsa da Tekken'e koysanız karakter olacak kıvamda bir insandır.

İşte bu hırsıza sempati duyulmaz arkadaşlar. Bu hırsız sizin yıllarca birikim yapıp elde ettiğiniz eşyaları birkaç saatte çalıp giden bir ahlaksızdır.

Hırsızın çeşitleri dolandırıcı, yolsuzluk yapan kişi, emeğinizi kendi emeği gibi lanse eden insan olarak çeşitlendirilebilir ve bunların hepsi şereften yoksun, ahlaktan haberi olmayan, zararlı kişilerdir.

Nathan Drake'e ise bunları söylemek doğru olmaz zira o da Lara Croft gibi terk edilmiş yerlere girip normalde kimsenin olmayan "cisimleri" yürütmeyi seviyor. Ha, bu cisim orijinal yerinden kalkıp bir müzeye girmişse de fark etmiyor tabii ki Nathan için ama kimsenin de bir müze hırsızından tiksineceğini çok düşünmüyorum. (Çalınan şey dokuzuncu nesilden akrabanızın kayıp mücevheratı değilse...)

Bu nedenledir ki bir bir insanları katletse de Dexter'ı zamanında çok sevdik, resmen hazine kaldırmış olsa da Nathan'a karşı sempatiimizi hep koruduk. Öyle ki Uncharted 4 açıklandığında yerimizde duramayıp "Yaşasın!" dediğimiz bile oldu.

Nathan'ı seviyoruz ve o nereye giderse biz de peşinden giderek onu takip ediyor olacağız...

Nathan'ın iç dünyası

Uncharted serisine aşına değilseniz, bu oyun için net bir heyecanınız olması da pek muhtemel değil aslına bakarsanız. Belki bir süredir güzel bir aksiyon / macera oyunu arayışındasınız ama bu arayış bile sizi Unchar-

dediğinden ötürü Nathan toplamda iki dakika, on üç saniyede hazırlanıp Masagaskar'ın yolunu tutuyor. Aile ve genel olarak ilişkilerin önemli olduğu bir oyun olacak Uncharted 4. Bir kere dikkat ettiyseniz Nathan, Elena'da karar kılmak için zaten bayağı bir çaba sarf etmiş. Özünde bir aile babası olmak istiyor Nathan ama kurşunları yese de ölmeyen bir yapısı olduğundan macerayı da seviyor. Bu tam olarak ünlülerin (Mesela benim.) yaşadığı bir durum. Şimdi adam ünlü, her gün farklı ortamlar, farklı insanlar, ona hayran hayran bakan gözler... Bir yandan da bir kişiye bağlanmak istiyor,



Sam, Nathan'ı çok sıkboğaz ettiği için Nathan çareyi sırtını ağabeyine dönmekte buluyor.

> ev kurmak, gece olunca sıcak bir ortama dönmek var hayalinde. Bunu sağlasa bile o "diğer ortamlar" peşini bırakmıyor ve nihayetinde o düzenli hayat patlıyor. (Az önce şaka yaptım, ben o grupta değilim.) İşte Nathan'ın durumu da bu şekilde. Adamın kanında macera, hazineler, keşfedilecek yerler yatıyor ama evinde de onu eşi bekliyor. Nathan'ın zar zor ikna ettiği Elena'yı bir kez daha kaybetmeme dürtüsüne ek olarak Sam'in, ağabeyinin Nathan'ın gözündeki yeri de işleri karıştırıyor.

Uncharted 3 sayesinde Nathan'ın bir dolu sırrı olduğunu görmüştük. Ağabeyi bu sırlardan biri değildi zira Nathan ağabeyini tam olarak bir ağabey olarak kafasında kodlayamamış durumda. Onun için ağabeyi neredeyse hiç olmamış ve hatta onun öldüğünü sanıyor. Sam bir anda Nathan'ın kapısında belirince de Nathan iyiden iyiye psikolojik olarak dağılıyor. Bir yanda eşi, bir yanda ondan yardım bekleyen ağabeyi, bir yanda kanındaki macera isteği...

Yapımcılar bu oyunda insanlann mükemmel olmadığını, hatalar yapabildiğini, çeşitli seçimlerinin başka insanları yaralayabileceğini göstermek istediklerini ve Nathan'ın kişiliğinin daha fazla ön planda olacağını belirtiyorlar. Ve nihayetinde Nathan kararını veriyor ve yeni bir Indiana Jones'çuluk macerasına atılıyor...

Fırtına

Nathan'ın kararını nasıl verdiğini bilmiyoruz, yapımcı Naughty Dog da bu konuda henüz bir bilgi vermiyor fakat Nathan ve Sam bir gemiye atlayıp hazine mekânının yolunu tutuyor.

İkilinin gemisi adaya yakın bir yerlerde fırtına yüzünden alabora oluyor ve Nathan ile ağabeyi birbirinden ayrı düşüyor, Nathan kumsala çıktığında sadece doğru yerde olduğunu biliyor, fırtına yüzünden başka hiçbir şeye de ulaşamıyor, ağabeyi de buna dâhil olarak... Bir mağarayı kendine sığınak olarak seçiyor Nathan, başlıyor fırtınanın dinmesini beklemeye. Fırtına geçtikten sonra da adayı araştırmaya başlıyor, Avery'nin hazinesi ve

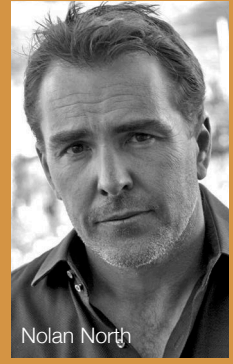
bahsi geçen, bir mit olması muhtemel "Libertalia" adındaki korsan kolonisini aramaya koyuluyor.

Bu arada yapımcılar Avery'nin hazinesi, Avery'nin altınları ile ilgili bir bilgi veriyor: "Her hazinenin bir bedeli vardır..." Nathan bu hazineyi bulduğunda ne olacak, bunu açıklamıyorlar ama ya ağabeyinin, ya ailesinin ya da kendisinin başına bir şey geleceğini tahmin ediyoruz. Nathan hazine arayışında ilk önce ağabeyiyle karşılaşılıyor, daha sonra da hazinenin peşine düşmüş olan diğer yağmacılarla ve büyük macera başlıyor. Bu macerada da elbette ki birçok karakter yer alıyor.

Sam'den başlayalım... Nathan'dan yaklaşık beş yaş kadar büyük olan Sam, Nathan ile aynı anne - babaya sahip. Bir süre ortadan kaybolmuş olmasının nedenlerini de şu anda bilemiyor olsak da oyunda öğreneceğimizden eminiz. Nathan, Sam'in bir nedenden ötürü öldüğünü düşünüyor fakat Sam kanlı canlı karşısına dikiliyor. Buradaki karşılaşma da Nathan'ı pek etkilemiyor aslına bakarsanız zira Sam'den bir hayır gelmeyeceğini düşünüyor kahramanımız. Geçmişinde suç örgütleriyle bayağı bir alakası olan Sam'in küçüklüğü de neredeyse Nathan'dan daha kötü geçmişi. Sam'in yeniden ortaya çıkışı Nathan'a iyi mi gelecek, yoksa iyiden iyiye Nathan'ın hayatını dibe mi çekecek, bunu oyunu oynadıktan sonra anlayacağız. Şimdi bu bir Amerikan oyunu olduğundan ötürü Sam bence şöyle bir şekilde oyunda yer alacak: İlk önce Nathan'a sevgi gösterecek ama bu sırada oyuncular olarak aslında Nathan'ı kullanmak istediğini anlayacağız. Adaya düştüklerinde aralarında bir yardımlaşma olacak fakat önemli bir yerde Sam Nathan'ı yüz üstü bırakacak ya da ihanet edecek. Tabii ki ortamda bir de "asıl kötü adamlar" olduğundan ötürü, yine oyunun sonlarına yakın bir yerde Nathan gerçekten kötü



Troy Baker



Nolan North

Başroller

Nathan Drake'e can veren kişiyi, Nolan North'u çoktan duymuşsunuzdur. Troy Baker'ı da biliyorsunuz elbette ve o da Nathan'ın ağabeyi, Sam'i canlandırıyor yeni oyunda. Bakın bakalım bu iki ünlü isim, başka hangi projelerde çalışmış...

Nolan North

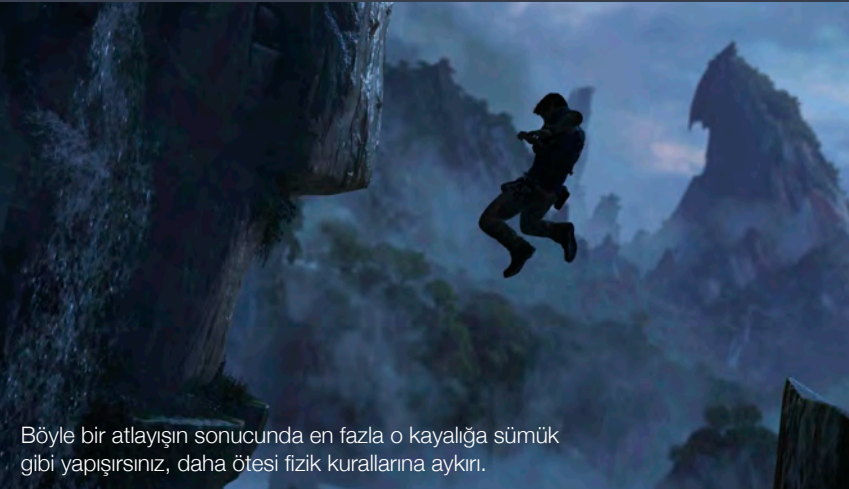
1970 yılında dünyaya gözlerini açan ve 44. yaşını deviren Nolan North'u ünlü eden yapımcı kuşkusuz ki Uncharted'dan başkası değil. Nathan Drake'in seslendirmesinde ve tüm motion capture'ında rol sahibi olan Nolan North, bu oyun dışında Assassin's Creed serisinden Desmond Miles'ı, Batman: Arkham City ve Batman: Arkham Origins'den Penguen'i, Spec Ops: The Line'dan Captain Martin Walker'ı, The Last of Us'tan David'i ve Saints Row IV'te de kendini canlandırarak oyun dünyasının aranan isimlerinden biri olmayı başardı. Birçok animasyonda ve çizgi filmde de seslendirme yaptı Nolan North ve Six Feet Under, Star Trek Into Darkness, CSI: Miami, Haven, Modern Family ve Pretty Little Liars gibi yapımlarda da direkt aktör olarak bulundu. Başansına başarı katan aktörü tebrik ediyor, bu tebrik mesajımızın ona ulaşmayacağını da biliyoruz.

Troy Baker

Her ne kadar Nolan North başarılı bir profil çizse de asıl başarı Troy Baker'dan başkasında değil. Bradley Cooper'a bir hayli benzeyen aktör / seslendirme sanatçısı Nolan North'un iki katı kadar işe imza atmış bir ünlü. 1976 doğumlu Troy Baker, ismini BioShock Infinite'den Booker DeWitt, The Last of Us'tan Joel, Batman: Arkham Origins'den The Joker, Middle-earth: Shadow of Mordor'dan Talion ve Call of Duty: Advanced Warfare'dan Jack Mitchell ile bas bas bağırarak duyurmuş bir sanatçı. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain'de Revolver Ocelot'un seslendirmesi de ona ait. Troy Baker aynı zamanda bir müzisyen. Zamanında "Tripp Fontaine" adlı bir grupta başçı ve arka vokal olarak bulunuyordu fakat daha sonra solo kariyerine devam etti, geçtiğimiz Ekim ayında da "Sitting in the Fire" adında bir albüm piyasaya sürdü. Uncharted serisinin bir fanatığı olduğunu vurgulayan sanatçı, dördüncü oyunda kendine bir rol teklif edilmesine de çok şaşırdığını ve mutlulukla kabul ettiğini belirtiyor.

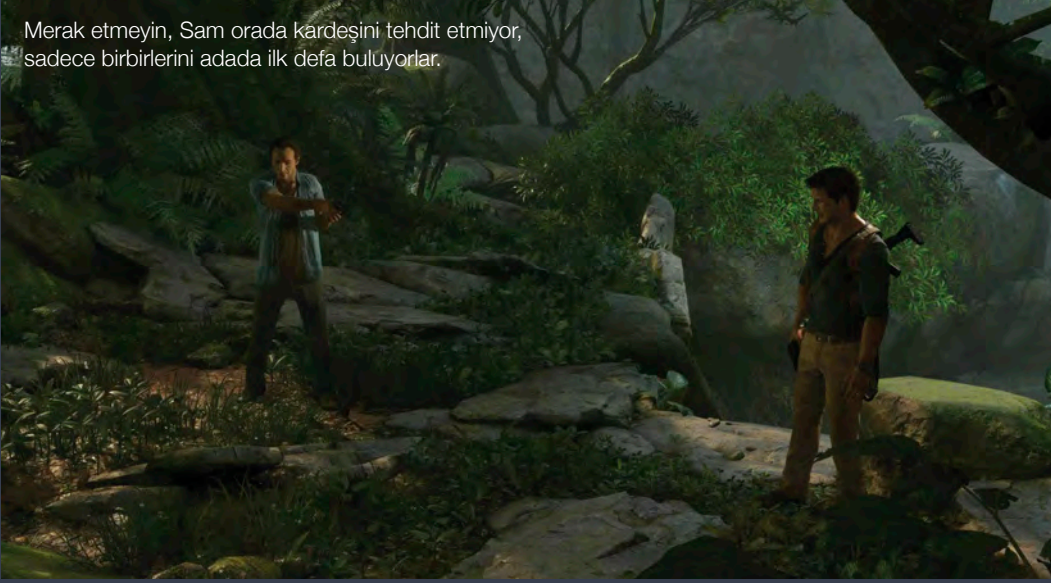
Fotoğraflar:

Photographer iki - www.photosbyiki.com



Böyle bir atlayışın sonucunda en fazla o kayalığa sümük gibi yapışsınız, daha ötesi fizik kurallarına aykırı.

Merak etmeyin, Sam orada kardeşini tehdit etmiyor, sadece birbirlerini adada ilk defa buluyorlar.



bir durumda kalacak, Sam hiç beklenmedik bir şekilde, kendini de feda ederek ona yardımcı olacak ve büyük ihtimalle ucu açık bir şekilde ortadan kaybolacak. (Filmlerde karakter suya düşer, ufukta kaybolur ve öldü mü, ölmedi mi anlayamazsınız ya, o şekil.) Nathan evine, karısı Elena'ya dönerken yıllar sonra isimsiz bir mektup gelecek ve Nathan da buradan, Sam'in aslında yaşıyor olduğunu anlayacak. (Mektup yerine bir hazine parçası da olabilir.) Çok klişe belki ama Uncharted da hiçbir zaman plot twist'leriyle ünlü, senaryosu şekilden şekle giren bir seri olmamıştır...

Peki, bu sırada Elena ne yapıyor? Elena evinde mi oturuyor, Nathan'ın peşinden mi gelecek? Yapımcılar Nathan'ın ve Elena'nın durumu hakkında henüz bir bilgi vermiyor, ne çocukları hakkında bir şey söylüyorlar, ne de Elena'nın olaylara bakışı hakkında. Ne var ki Elena'nın Nathan'ı bir "ev erkeği" yapma isteği olduğunu biliyoruz ve gitmesinden de hoşnut olmuyor büyük ihtimalle. Eğer yapımcılar oyuna güzel bir ek yapmak isterlerse Elena'yı da adaya yollarlar, oyunun yarısında o da konuya dâhil olur ve işler duygusal boyuta taşınıp hikâyeyi daha heyecanlı takip ederiz.

Nathan'ın bir baba figürü olarak gördüğü Victor "Sully" Sullivan da elbette ki oyunda bulunuyor. E3'teki fragmanda Sully'nin, Nathan'ın macera isteğini son bir kez kabul ettiğini görmüştük. Dolayısıyla Sully kesinlikle oyunda bulunuyor ve bir ihtimal oyunun başından itibaren Nathan'ın yanında olacak. Tabii ki geminin alabora olması, Sully'nin de yanlış bir kumsalda uyanması demek olduğu için belki de oyunda biraz ilerledikten sonra Sully ile buluşacağımız anlamına geliyor ama nihayetinde güvendiğimiz birisinin yanımızda bulunması iyi olacak gibi gözüküyor.

Olayın kötü tarafında, kimseyi öldürmekten çekinmeyen hazine avcısı olarak Rafe bulunuyor. Kendisi bir Vaas, bir Pagan Min değil belki ama kötülük sıralamasında üst sıralarda yer alabilir. Avery'nin hazinesine sahip olmak için her şeyi yapacağı her halinden belli olan Rafe'e siyahi bir kadın, Nadine Ross eşlik ediyor. "Shoreline" adında bir özel askeri şirketin sahibi olan Nadine, şirketi sayesinde sınırsız bir cephane ve askeri güce sahip. Emrin-

deki askerleri adaya taşıyor Nadine ve bu askerler, daha önceki Uncharted oyunlarında görmediğimiz bir yeteneğe, silah gücüne sahipler. Rafe belki kötü olabilir ama Nadine Ross olmadan kendisi hiçbir şey ve Nadine de bunu biliyor... Oyunda olası bir ihanete rastlarsak şaşırılmamız gerekli. Ben olsam senaryoyu şöyle yapardım: Dediğim gibi, Sam bir noktada Nathan'a ihanet edecek ya, işte bu ihanette ortağı Nadine Ross olmalı. Nadine de Rafe'e ihanet ediyor ama Rafe pes etmiyor. Nathan ve Rafe belki bir ortak bile hareket edebilir hatta. Daha sonra Sam, Nadine'e ihanet ettiğinde Rafe de Nadine'e "Hak ettiğin buydu..." desin ve olaylar bu şekilde devam etsin... Bence olur!

Kayalıklar üstünde...

Her ne kadar Naughty Dog oyuna duygusallık getirmeye, karakterlere birer kişilik oturtmaya çalışsa da benim anladığım şu: Bolca adam öldür, gerekirse saklan, kayalıklar arasında halatla ninjacılık oyna, koş, kay, baştan al...

Bunu elbette ki kötü bir şey olarak söylemiyorum ama yapımcıların bu duygusallık konusunu biraz zorladığını düşünüyorum. İşin özünde herkes oyunun sonundaki hazineyi merak edecek, belki aradaki birkaç ihanete şaşırıyor gibi yapacak fakat kimse bu oyunu senaryosu, içeriğindeki duygusal tema için oynamayacak. Bu da bizi oynanıştaki yeniliklere getiriyor...

Uncharted serisinde önemli bir eksiklik vardı: Gizlilik. Birisi kazara sizi görmesin, neredeyse o kısmın sonuna kadar kaçma olanağınız olmuyordu. Düşmanlarınızdan uzaklaşsanız bile her zaman sizin nerede olduğunuzu biliyorlardı ve tek çıkış yolunuz herkesi etkisiz hale getirmektir.

Yeni oyundaysa gizlilik çok daha önemli bir yer tutuyor. Orman kayalıklarından oluşan bölümde yoğun bitki örtüsü dikkat çekiyor. Her yaprağın dokunduğunuzda ayrı ayrı oynaması detayı çok hoşuma gitti fakat bu bitki örtüsünün asıl amacı, Nathan eğildiğinde onun fark edilmesini zorlaştırması. Nathan bitki örtüsünü kullanarak rahatça gizlenebilecek yeni oyunda ve düşmanlarına arkadan yaklaşarak onları sessizce etkisiz hale getirebilecek. Diyelim ki bir çatışmaya girdiniz ama ateş etmekle işi çözemeyeceğinizi anladınız; Nathan artık çatışmadan uzaklaşarak düşmanlarının

Kayalıklar

En sevimsiz yerler büyük ihtimalle bu sarp kayalıklar, uçurumlar olacak. Nathan sahip olduğu halat sayesinde bu tip mekânlarda da hayatta kalmayı başaracak. Zaten kendisi neredeyse düz duvara tırmanmayı bile başarabildiği için uçurumlar onun için sorun olacağına benzemiyor. Yalnız bu defa, bu tip zorlu yerlerde bile düşmanlarının saldırılarına uğrayacak, bir eliyle kayalıklara tutunurken diğer eliyle de ateş etmeye çalışacak.

Nathan'ın ruh durumu:
Gerginlik, dengesizlik

Şelale

Şelâlenin alt kısmında bulunuyorsanız problem yok fakat tepesinde durup aşağı bakarsanız problem olabilir. Oyunda şelalelerin özel bir yere sahip olup olmayacağını bilemiyoruz ama şunu unutmayın: Her şelâlenin arkasında girilebilecek, gizli bir oyuk, bir mağara vardır ve bunlardan Uncharted 4'te bolca bulunacağından emin olabilirsiniz.

Nathan'ın ruh durumu:
Ferahlama, kafa rahatlaması

Mağara

Yapımcılar oyunda bulunan bölgelerin Nathan'ın ruh halini de yansıttığını vurguluyorlar. Dolayısıyla oyundaki mağaralar gizli hazinelere işaret etmenin yanında, karanlık ve kasvetli halleriyle Nathan'ın umutsuzluğunu da sergileyecekmiş. (Bu duygusallaştırma durumu da bana biraz zorlama geldi.) Mağaraların zaman zaman büyük olacağı ve sonunda işe yarar, önemli eşyalar barındıracağı, bazılarının daha küçük ve önemsiz olacağı söyleniyor.

Nathan'ın ruh durumu:
Umutsuzluk, depresyon



Orman Kayalıkları

Sarp, bitki tutmayan kayalıklara oranla daha sempatik olan bu kayalıklardan oyunun oynanış demosunda da bolca görmüştük. Her ne kadar düşmeyi yine affetmeseler de saklanacak bitki örtüsü sağlamaları ve daha yuvarlak yapılarıyla, içerisinde bulunması daha keyifli olacak mekânları oluşturuyorlar.

Nathan'ın ruh durumu:
Heyecanlı, kendinden emin

Orman

Nasıl ki Far Cry'da bir ağacın arkasına geçtiğimizde, yoğun bitki örtüsünde eğildiğimizde sonsuz bir güven duygusuyla rahatlıyorsak burada da aynısını hissedeceğiz. Ormanlar bazı düşmanlarımızı görmemizi zorlaştıracak bir bitki yoğunluğuna sahip olacak olsa da aynı şey onların gözünden, bizim için de geçerli.

Nathan'ın ruh durumu:
Güvenli, tetikte

Analiz

Bu görsel belki anlamamız için yeterli olmayabilir ama Nathan artık daha yaşlı. Gözaltları daha karanlık, saçlarının bazı yerlerinde beyazlıklar var, yüzünde 40'lı yaşların olgunluğu gözüküyor. Artık o evli bir adam ve her gün aklından geçen tek şey, evdeki market alışveriş eksikleri...

Oyunda yine ahlaki değerleri sorgulayacağı belirtilen Nathan, oyun boyunca çeşitli kararlar verecek; kimisi doğru, kimisi yanlış... Tüm kararlarının sorumluluğunu üzerinde taşıyacak olması onun için büyük bir yük olurken, bir yandan da diğer hazine avcularına karşı savaşması gerekecek.

Her ne kadar biraz daha yaşlanmış olsa da atletik yapısından hiçbir şey kaybetmiş değil Nathan; hatta büyük ihtimalle bu oyunu oynadıktan sonra Nathan'in daha fazla hareket yapabilmesinden dolayı, daha tecrübeli bir hale gelmiş olduğunu düşüneceğiz.

Elinde tuttuğu silaha bakmayın, Nathan neredeyse tüm silah türlerinde uzman ve oyun boyunca bolca silah bulup cephanesi biteni direkt yere bırakacak, yerine yenisini alacak. Büyük ihtimalle bir dakika bile silahsız kalmayacak kahramanımız...



Önce - Sonra

Bir dönem PS3'ün grafikleri nasıl iyi gelirdi gözümüze, hatırlar mısınız? Meğer bayağı düşük kalitedeymiş birçok görüntü, ancak şimdi anlıyoruz. Her ne kadar Naughty Dog üçüncü Uncharted oyununda bile PS3'ün gücünü sonuna kadar kullanmış olsa da bu görselden de anlayabileceğiniz üzere detaylar bir hayli eksikmiş. Yeni oyunda Nathan'ın hareket animasyonlarının ötesinde, vücuduyla ilgili de birçok detay gözletiliyor. Çok daha gerçekçi kaplamalarla bezeli yüzü, duruma göre bolca mimiğe ev sahipliği yapacak. Nathan zor bir durumdayken dişlerini sıkacak, bağıracak, acı çektiğinde yüzü buruşacak, nadiren de olsa güldüğünde bunu da yine yüzünde rahatça görebileceğiz zira Nathan'ın

suratında bu defa tam 1.200 tane kemik kullanılıyor. (Önceki oyunda sadece 250 adetti.) Kahramanımız yumruğunu sıkıldığında kaslarındaki değişim gözlemlenebilecek, kolundaki damarlar şişecek. Şelalenin altına girdiğinde su neresine değerse orası ıslanacak, saçları çok ıslanırsa kafasına yapışacak, üstündeki giysisi Nathan'ın hareketlerine göre kırışacak. Yapımcılar Nathan'ın göğsündeki birkaç tane kılı bile düşünmüşler ve bunların rüzgârda ayrı ayrı tepki vereceğini de belirtiyor. (Rüzgârda uçuşan kollar...) Bu neslin grafiksel çitasını bir üst seviyeye çıkarmayı görev bilmemiş gibi duruyor Naughty Dog. Bakalım diğer firmalar bu grafiksel gelişmelere nasıl cevap verecek...

> da sakinlemesine şahit olabilecek. Nathan'ın nereye gittiğini anlamayarak onu bulmaya çalışan düşmanları, Nathan'ın beklenmedik bir yerden belirip onları uçurumdan aşağı itmesine şahit olabilecek. (Film şeridi gibi geçen hayatlar...) Bu da bizi bir başka güzelliğe getiriyor: Çizgiselliğin kayboluşu. Sanıyorum ki artık mekânlar birer kum havuzu olarak sunulacak bize ve bir mekândaki mücadeleyi çözümenin yolunu kendimiz belirleyeceğiz. Mesela ilerideki bir kayalıkta bir düşman askeri duruyor, aramızda da boşluk var. Bu düşmanı öldürmek için dilersek direkt olarak silahımıza başvurabileceğiz, dilersek yeni halatımızla aradaki boşluğu aşip karşısına çıkabileceğiz, dilersek arkadan bir yol bulup adamın kayalığına ulaşıp arkasından gizlice yaklaşacağız veya daha yüksek bir noktaya çıkıp üstüne atlayacağız. "Kayalıkların kenarına asılıp adamın yanına giderek uçuşumun kenarına gelmesini beklemek nasıl olur?" diye mi sordunuz? Evet, bunu yapmak da bir olasılık lâkin bu, kesin çözüm getirmeyebilir. Oyunun demosunda da gördüğümüz üzere birebir kapışmalarda düşmanlarımız bize karşı koyacak ve QTE, yani zamanında tuşa basma oyunlarıyla onların üstesinden gelmeye çalışacağız. O aşağı atmaya çalıştığımız düşman askeri tam düşerken ayağımıza asılıp canını kurtarmaya çalışacak ve zamanında tuşa basamazsak, biz de onunla birlikte uçuşumun dibini boylayacağız. Nathan'ın enteresan silahlara sahip olup olamayacağını henüz bilmiyoruz ama envanterindeki "piton" ve halat oynanışta bayağı bir özgürlük sağlayacak

gibi duruyor. "Piton" adındaki alet çeşitli duvarlara saplanabiliyor ve Nathan'ın Kratos gibi duvarlara bıçak saplayarak ilerlemesini sağlıyor. Bu aleti uzunca bir boşluktan atlayıp karşıdaki duvara tutunmak için bolca kullanacağız. Halatsa boşlukları aşmaya, bunu yaptıktan sonra düşmanımızın tepesine inmeye yarayacak. Oyunda bu halati bolca kullanacağımız alan olacağını tahmin ediyoruz.

Hirsızın sonu

Yapımcılar Uncharted 4'ün serinin son oyunu olacağını söylüyorlar ve aslına bakarsanız yapımcı ekibin bu oyunda çalışmaya başlamasındaki şaşkınlığından, oyunun planların ötesinde, Sony'den gelen büyük bir talep olarak yer aldığını anlıyoruz. (Meali: Zorlama oyun.) PS4'e özel yeni bir başlık yerine, herkesin bildiği bir oyunun yeni nesle uygun halinin çok daha fazla işleyeceğini düşünüyor belli ki Sony ve oyunu da yetenekli ellere bırakarak ortaya başarılı bir yapım çıkacağından emin.

Bizce de oyun çok büyük ihtimalle iyi olacak fakat yazı içerisinde tahminini yaptığım bazı klişeler senaryoyu sıradan bir hale getirirse bu oyunu "yeni nesil için hazırlanmış bir Uncharted oyunu" olarak görmekten ötesini yapamayız. Oynanış açısından heyecan dolu bir görsellik çizen yeni Uncharted, tüm PS4 sahiplerinin beklemesi gereken, yüksek kalitede bir yapım; bunun değişmeyeceğinden emin olabilirsiniz... ■ Tuna Şentuna

POPULAR SCIENCE ŞUBATSAYISINDA

DÜNYA DIŞI YAŞAMIN İPUÇLARI

- ▶ Karşınızda kozmosun 25 harikası.
- ▶ Bilim dünyasındaki en berbat meslekler.
- ▶ Soluduğunuz şeyi hava sanmak hata olabilir.
- ▶ Dron rallisi başlıyor.
- ▶ Kullanım kılavuzlarına fazla güvenmeyin.

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

SADECE
3,90
TL



ŞUBAT SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

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



Shadowmatic

Gölge oyunlarında son nokta

Sayfa 51



P.A.C.O.

Merdiven çıkmaktan
yorulmak yok

Sayfa 51



Gunslugs 2

Gözünü kan bürüyenlere
ilaç gibi oyun

Sayfa 52



WWE Immortals

Kartını çek,
dövüşçünü kap

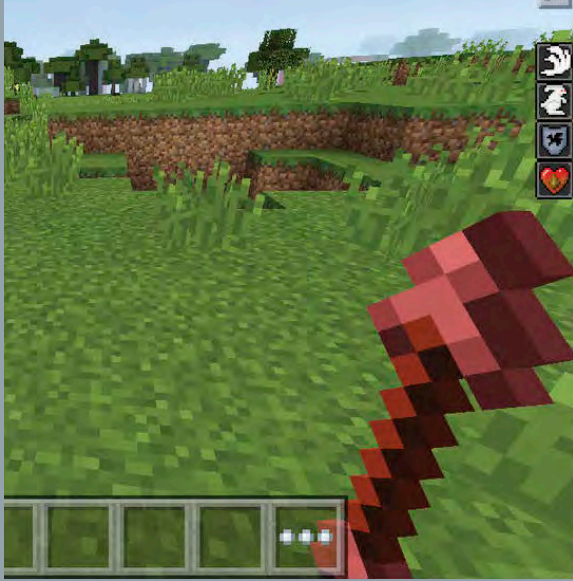
Sayfa 52



MOBA'ya yeni soluk

The Witcher cepte

Yakında serinin üçüncü oyunuyla karşımıza çıkacak olan The Witcher serisinin mobil platformdaki MOBA denemesi artık oynanabilir durumda. Klasik MOBA düzeninde, 3v3 savaşlar halinde oynanan oyunda serinin ana karakteri Gerald'i kontrol etmek de mümkün. Tabii ki bir The Witcher oyunu olmanın getirişiyle karakterlerimizi seviye atlatmak ve gerekli ekipmanlarla donatmak RPG severler için büyük bir keyif olacak gibi. ■



Minecraft güncellendi

0.11.0 sürümüne buyurun

Her güncellemesiyle mobil sürümüyle PC sürümüne bir adım daha yaklaşan Minecraft'in yeni güncellemesi de geleneği sürdürüyor. Bu güncellemeyle birlikte artık krallığımıza ve dünyamıza yollar yapabiliyor, yürümek yerine teknelere binebiliyoruz ve artık yeni bir rakibimiz de var: Mağara örümcekleri! Ama birçok oyuncu için en önemli değişiklik artık karakterimizin tipini değiştirebilme şansımız. ■

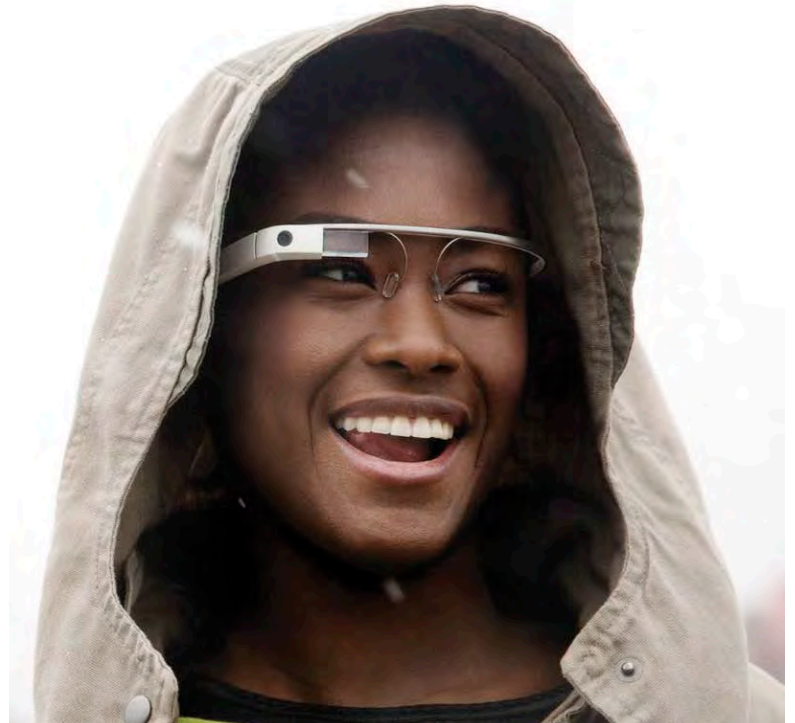


Xbox One'a mobil yolu

Mobil oyuncular, hazır olun!

Microsoft'un Ocak ayında yaptığı konferans birçok oyuncunun yüzünü güldürdü. Xbox One'da sahip olduğumuz oyunları artık Windows 10

oynayabileceğiz! Microsoft'un bu platformlar arası oynanabilirlik yeteneğiyle Sony'nin PS3/PS4 ve PS Vita arasında kurduğu teknolojiyi fazlasıyla ilerlettiğini



Hayaller suya mı düştü?

Google Glass'da değişim

Bütün dünyada büyük yankı bulandıran ve hala test aşamasında olmasına rağmen piyasada bulabileceğiniz Google Glass artık satılmayacak. Google'dan yapılan açıklama, projenin rafa kaldırılmadığı ve projenin yaratıcı ekibinin artık Go-

ogle merkezinde çalışacağı yönünde ki bu da projenin gerçekleşmeye bir adım daha yaklaştığını söylüyor bize. Dünyanın her yerinde tartışma konusu olan gözlüğü bir daha ne zaman ve ne şekilde göreceğimizize merak konusu. ■



Tür Bulmaca Platform iOS Fiyat 6,49 TL

Shadowmatic ★

Karanlıkta bilmeceler

Her gün bu kadar bulmaca oyununun çıkması normal sanırım. Artık birçok platform oyunu bile bulmaca öğeleriyle süslenmiş durumda, bazense bütün hikâye koca bir bulmacaymışçasına yazılıyor ve oynanıyor. Bu bulmece kalabalığının içinde gölgelerden bir oyun çıkıyor karşımıza: Shadowmatic. Oyunun dehâsiysa basit olduğu kadar kullanışlı olan konseptinden geliyor. Oyunun bağımsız ya-

pımcısı Triada Studio Games'i bu konuda kutlamak lazım açıkçası. Oyuna gelmek gerekirse havada asılı olan ve ne olduğuna dair bize hiçbir ipucu vermeyen şekilsiz objelerin, önümüzdeki duvara vuran gölgelerinden anlamlı şekiller yaratarak bulmacayı çözmeye çalışıyoruz. Oyunun kontrolleri, konsepti ve görselleri gibi o kadar rahat ve pürüzsüz ki eğer işiniz yoksa başında saatler geçirebiliyorsunuz. Oynanış o

kadar rahat ve basit ki büyük ihtimalle birçok kişinin bir açıklamaya dâhi ihtiyacı olmayabilir, ta ki bölümlerde ilerleyip iki objeyi birleştirerek gölgeler oluşturmamız gerekene kadar. Burada bulmacaları çözebilmek için mekanikleri iyi anlamanız önemli, çok takıldığınızdaysa her zaman cüzi fiyatlara ipucu alabilirsiniz. Shadowmatic uzun zamandır oynadığım en iyi bulmaca oyunu, şapka çıkarıyorum. ■ Puan: 9

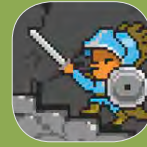
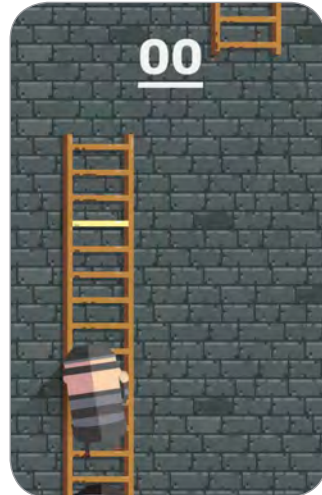
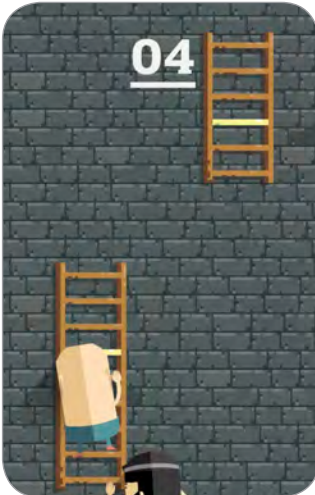


Tür Aksiyon Platform iOS Fiyat Ücretsiz

P.A.C.O.

Kaçış yok

21. Yüzyıl, yeniliklerin yüzyılı ve bunlardan biri de aşırı derecede zor oyunlar. Flappy Bird ile moda olduğunu düşündüğüm bu enteresan durum P.A.C.O. ile devam ediyor. Oyunda tek kollu dört hırslı sırayla kullanarak, önümüze düşen merdivenlere tırmanıp polisten kaçmak amacınız gibi görünse de aslında amaç merdiveni izleyip doğru zamanda ekrana tıklayabilmek. Bir noktada oyunu oynamayı bıraktığınızı ve sadece her başarısız denemenin sonunda önünüze çıkan sayıyla inatlaştığınızı görüyorsunuz. Görselleri estetik ve eğlenceli olsa da yapısıyla sizi kendinden uzaklaştıran bir oyun. Ekstrem zorluklar sevenlere gelsin... ■ Puan: 6



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat 6,49 TL / 7,25 TL

DungeonUp

Cücelerle uğraşmaya değer

Evet, bir kez daha cüceler gerekenden daha derine kazmışlar ve tam ortalarında onları bekleyen bir tehlike var. Bizse onları uyarmaya çalışırken en derin zindanlara atılan ve bu zindandan kaçmakla yükümlü kahramanız. Oyunun kontrolleri "tıkla & yönlendir" şeklinde ve fazlasıyla basit. Bu basitlik; düşmanlar, anahtarlar, kapılar ve o kapıları koruyup açan anahtarlar arasında koştururken bize çok yardımcı oluyor. Amacımızsa dibine atıldığımız zindandan tırmanıp tekrar gün yüzü görebilmek. 50 katlık bu tırmanış; basit görselleri, eğlenceli konusu ve oynanışı ile birleşince bu macera / bulmaca oyunu sevenleri fazlasıyla tatmin edebilir. ■ Puan: 7





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Candy Crush Saga
2. Subway Surfers
3. Asphalt 8: Airborne
4. Candy Crush Soda Saga
5. Sniper 3D Assassin: Shoot to Kill

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Sky Gamblers: Storm Riders
3. Construction Simulator 2014
4. Bike Baron
5. Plague Inc.



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Candy Crush Saga
3. Okey
4. Candy Crush Soda Saga
5. Temple Run 2

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. The Room
3. Modern Combat 5: Blackout
4. Construction Simulator 2014
5. Grand Theft Auto: Vice City



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat 6,49 TL / 7,04 TL

Gunslugs 2 ★

Kanlıcasından

Arcade oyunlarını hep çok sevmişimdir, Abana çocukluğumu hatırlatır, etrafta mermi saçarak koşturan deri ceketli adamlar vesaire... Şimdi de karşımızda Gunslugs 2 var. Elinizde bin bir çeşit silahla, üzerinize gelen milyonlarca düşmanı gözü kan bürümüş bir şekilde ve tabii ki birbirinden eğlenceli görsellerle katletmek ister misiniz? Tam oyununu buldunuz! Tren kovalamacalarından, ormanlara uzanan bu macerada her bölüm değişik karakterler keşfedecek (Birinin adı B.A. Baracuda; hmmm, acaba kim?) ve oradan oraya

zıplayıp bölüm geçmek için dinamik kuleler patlatırken fazlasıyla eğleneceksiniz. Oyunlarda şiddete evet diyenlere! ■ Puan: 8



Tür Dövüş Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

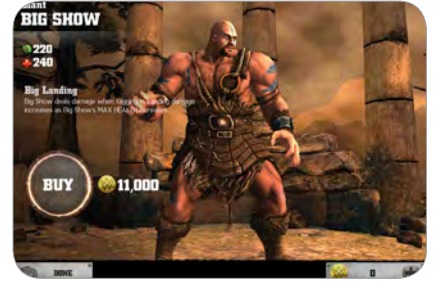
WWE Immortals ★

Süper güreşçiler

WWE'nin ne olduğunu aşağı yukarı hepimiz biliyorsunuz diye düşünüyorum, bilmeyenin varsa bkz. Dwayne "The Rock" Johnson ve John Cena. Bu isimleri biliyor ve seviyorsanız, eğlenceye hazır olun çünkü WWE Immortals'ın güzel bir şekilde yerine getirdiği vaat bu. Bu ve nicesi karakterin süper kahraman benzeri güçlere sahip olduğunu, üçlü gruplara bölündüğünü ve diğer WWE efsanelerinin karşısına atıldıklarını düşünün. İnanılmaz kolay alışılan oynanış tarzı, bağımlılığı arttırmakta büyük etken. Oyunun karakter geliştirme sistemi, son yıllarda özellikle FIFA Ultimate Team'de popüler olan kart

paket sisteminden esinlenmiş. Eğlenceli ve güzel görselleriyle The Rock'ı alıp ona buna biraz kafa atayım diyorsanız, azıcık da harcayacak paranız varsa kesin deneyin derim.

■ Puan: 8



Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Crossy Road

Zıp zıp zıp zıp!

Ne benim, ne de çoğunuzun yaşı Frogger'ı görmeye yetmez ama bu 1981 model oyun, bizi bir kurbağa rolüne büründürüyordu ve oyundaki tek amacımızsa ezilmeden karşıdan karşıya geçmekti. Bu fikir üzerine inşa edilen Crossy Road ise bize birçok karakter sunuyor; kurbağa, kedi, köpek, koyun, boğa, hatta bir Drakula, bir hayalet ve bir basketbolcu! Üstelik bazı karakterleri seçtiğimizde oyunun görseliğinde de bazı değişiklikler oluyor. Örneğin, hayalet olduğumuzda etraf kararıyor ve karanlığı sadece hayaletin yaydığı ışık aydınlatıyor. Amaç aynı, karşıdan karşıya geçmek

ama ne kadar karşıya geçebileceğiniz sizin becerinize bağlı. Ben şu ana kadar 328 adım atabildim ve çevremde beni geçebilen olmadı ama size güveniyorum, yapabilirsiniz!

■ Puan: 9





2015'in Beklenen Oyunları

Bu yıl hangi oyunlar için para ayırmalıyız, hangi oyun, bizi neden heyecanlandırıyor, hepsini bu dosya konusunda derledik, topladık, şahane bir işe imza attık.

“Sayfaları nasıl çevirdiğinizi bilemeyeceksiniz...” - The New York Times

“LEVEL bu dosya konusuyla okurlarını adeta geleceğe götürüyor.” - The Herald

“Sürükleyici, heyecan dolu, şaşırtıcı...” - Daily News



Batman: Arkham Knight

Yapım Rocksteady Studios **Dağıtım** Warner Bros. **Tür** Aksiyon
Platform PC PS4 XONE **Çıkış Tarihi** 2 Haziran 2015

Rekor bir ertelemeye Haziran ayına atılan Batman: Arkham Knight, Arkham City'de olan olaylardan sonrasını konu alacak, Origins'le bir alakası bulunmayacak. Origins'den farklı olarak bu defa oyunun arkasında ilk iki oyundan tanıdığımız Rocksteady bulunuyor ve bu da oyunun boş olmayacağı anlamına geliyor. Yine açık dünya şeklinde olacak oyunda Batmobil'i dilediğimiz zaman çağırıp şehri onunla gezebilecek ve hatta aracımızla savaşa bile girebileceğiz. Her ne kadar araç kullanımı oyuncuları ikiye bölmüş olsa da seriye yeni bir nefes gelecek gibi gözüküyor. Zaten şunun şurasında Haziran'a da ne kaldı... (Çok var, evet.)



Neden heyecanlıyız?

- Rocksteady yapımı bir Batman oyunu!
- Batman'e özlemimiz kabardı.



Neden düşündürüyor?

- Batmobil oynanışı kötüye çekebilir.
- Önceki oyunların bir kopyası olma ihtimali.

Battlefield Hardline

Yapım Visceral **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** FPS
Platform PC PS3 PS4 X360 XONE **Çıkış Tarihi** 19 Mart 2015



Neden heyecanlıyız?

- BF4 çok sağlamdı, Hardline da iyi olacak gibi duruyor.
- Bir kez de polis olalım bakalım...



Neden düşündürüyor?

- BF4'ten daha farklı bir şey sunamayabilir.
- Polislerin günümüzde otorite haline gelmesine yağ sürüyor.

Battlefield 5 yerine, EA farklı bir hamle yaptı bu defa. BF4'ün motorunu, oynanışını koruyarak içinden askeri harekâtı attı, yerine polisleri koydu. Polis - suçlu ikilisini karşı karşıya getiren multiplayer modlarını da oyuna bezedikten sonra köşesine çekildi, şu sıralar oyunun cilası atılıyor. Bir polis olarak görevden göreve koşacağınız oyunda herkesi öldürmeden, kimliğinizi göstererek düşmanlarınızı tutuklama olanağınız da bulunacak ki bunun nasıl işleyeceğini merak etmekteyiz. Bunun dışında yine sağlam bir FPS aksiyonu var gibi duruyor karşımızda. Dead Space'ten tanıdığımız Visceral Games'in yapımçı koltuğunda oturuyor olması da zaman zaman Dead Space atmosferinde karanlık mekânlar göreceğimizin işaretçisi.



Evolve

Yapım Turtle Rock Studios **Dağıtım** 2K Games **Tür** FPS
Platform PC PS4 XONE **Çıkış Tarihi** 10 Şubat 2015

Geçtiğimiz aylarda alfa testine katıldığımız ve canavar tarafı olarak oynamanın bir hayli zor olduğunu gördüğümüz bu online FPS oyunu, bir nevi Left 4 Dead. Yalnız zombiler yerine bu defa dört kişi, bir tane kocaman yaratığa karşı savaşıyor. Bu yaratığın kontrolü de elbette ki bir oyuncuda oluyor. Oyunda sağlam bir öğrenme eğrisi bulunmakta, o yüzden girdiğiniz gibi oyunda başarılı olmanız zor gibi gözüküyor. Haritaları iyi bilmeli, karakterlerin güçlerini iyi öğrenmelisiniz ve takım çalışması olmadan kazanamayacağınızı kafanıza kazımalısınız. Canavar tarafında da seçtiğiniz canavarın özelliklerine hâkim olmak ve bir an önce büyüyüp tehlikeli bir hale gelmelisiniz ki sizi keklük gibi avlansınlar. Evolve, oyun dünyasında çiğir açacak bir oyun olmayacak belki ama alternatif bir online oyun olacağına benziyor.



Neden heyecanlıyız?

- İlginç oyun konsepti.
- Dört arkadaş oynarsanız çok keyif alabilirsiniz.



Neden düşündürüyor?

- Alfa testinde oyun çok zordu.
- Kısa sürede monotonlaşabilir.



Metal Gear Solid V

Yapım Kojima Productions **Dağıtım** Konami **Tür** Aksiyon
Platform PC PS3 PS4 X360 XONE **Çıkış Tarihi** Belli değil



Neden heyecanlıyız?

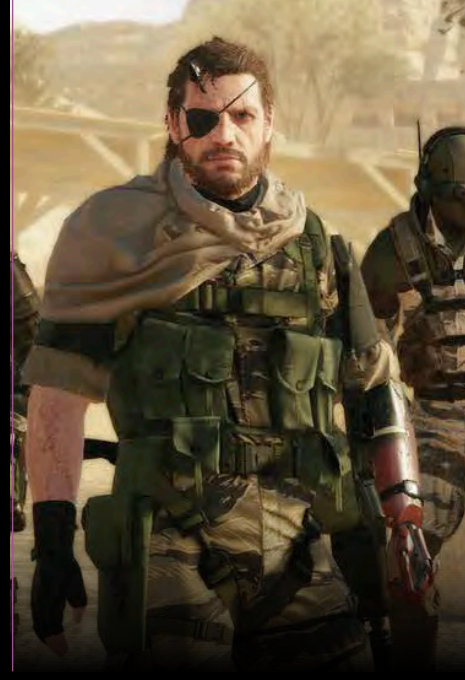
- Üzerinde çok çalışılmış bir MGS oyunu.
- Açık dünya konsepti.



Neden düşündürüyor?

- Açık dünya kurgusu yüzünden senaryo hafif kalabilir.

MGS V'i oynamak için önceden olanları bilmenize o kadar da gerek yok. Elbette ki seriye aşına olanlar oyunda gördükleri karakterleri, olan olayları daha kolay anlayacak ve belki oyunu daha da keyifle oynayacaklardır lakin Kojima-sama bu defa oyunu herkes oynasın diye daha anlaşılır bir hale getirerek oyunculara sunuyor. Bir kere artık oyun açık dünya şeklinde; istediğimiz yere gitmekte özgürüz ve gece - gündüz değişimlerinde görev mekânlarında da farklılıklar görülüyor. Online kısımda düşmanların üslerini ele geçirmeye dayalı bir mod görülüyor ve yine kutunun içine saklanıp düşmanlarımızdan kaçabiliyoruz.



No Man's Sky

Yapım Hello Games **Dağıtım** Belli Değil **Tür** Simülasyon
Platform PC PS4 **Çıkış Tarihi** Belli Değil

Uzunca bir süredir, bağımsız bir oyun firmasından bu kadar iddialı bir oyun çıkmamıştı, güzel oldu. No Man's Sky'i geçtiğimiz ay Haber kısmına davet etmiş-tik ve oyun hakkında elimizdeki tüm bilgileri sizlerle paylaşmıştık. Eğer bu haberi kaçırdıysanız size özet geçelim: No Man's Sky, uzay geminize atlayıp sınırları olmayan evrende istediğiniz gibi hareket edebileceğiniz ve gezegenler keşfedip buradaki yaşamla burun buruna geleceğiniz bir yapım. Keşfettiğiniz gezegenler diğer oyuncular tarafından görüntülenecek ve altında sizin tarafınızdan keşfedildiği bilgisi de yer alacak, gittiğiniz gezegenlerde geminizden inip çevreyi istediğiniz gibi gezebileceksiniz. Diğer oyuncularla ortaklaşa çalışmanızı da gerektiren görevlerin bulunacağı oyun gerçekten çok büyük ve bakalım Hello Games bunun altından kalkabilecek mi...



Neden heyecanlıyız?

- Uzşuz bucaksız bir evren.
- Sonsuz oyun süresi.



Neden düşündürüyor?

- Oyunda bir amaçsızlık gözlemleniyor.
- Sıkma olasılığı var.

Rise of the Tomb Raider

Yapım Crystal Dynamics **Dağıtım** Microsoft **Tür** Aksiyon
Platform XONE **Çıkış Tarihi** 2015'in son çeyreği



Neden heyecanlıyız?

- Tomb Raider gibi iyi olursa eğlenceli olacaktır..



Neden düşündürüyor?

- Tomb Raider da bir yere kadar...
- Bir süre sadece Xbox One sahiplerine hitap edecek olması.

Sadece Xbox One'a özel olarak duyurulan ve Tomb Raider'ın devamı olarak nitelendirilen oyun meğer daha sonra başka platformlara da çıkacakmış, bu özel olma durumu belirli bir zamana kadarmış. (PC ve PS4 sahipleri sevinebilir şimdiden.) Tomb Raider'ın başarısının ardından bir devam oyunu geleceğinden zaten emindik ve oyunun yapım aşamasında olma haberi de bizi çok şaşırtmadı. Bu oyunu genellikle Lara Croft hayranları oynadıkları için eminiz ki yeni oyun, önceki oyundan pek de farklı olmayacak. Yani Crystal Dynamics'in oyuna orijinallik getirme gibi bir çabası olduğunu sanmıyorum. Eğer siz de Tomb Raider'dan keyif aldıysanız, bu oyunu da radarınızda tutun; zaten Xbox One'da çıktığında, diğer sistemlerde bekleyip beklememe konusunda iyice bilgi sahibi olacağız.





Star Wars: Battlefront

Yapım EA DICE **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** FPS

Platform PC PS4 XONE **Çıkış Tarihi** 2015'in son çeyreği

Bu oyunu kapak yapıp delirmemiş olmamızın tek bir sebebi var ve o da oyun hakkında resmen hiçbir şey açıklanmamış olması. Yoksa düşünenecek olursanız DICE ve EA imzalı bir Star Wars FPS'si söz konusu. Şimdi düşünün, en son ne zaman Star Wars temalı bir FPS oyunu oynadınız? Ne zaman Storm Trooper'lara ateş ettiniz, AT-T'lerin devasallığı altında kendinizi ufacak hissettiniz? Bin yıl önceki Battlefront oyunlarıysa cevabınız, bu oyun için de heyecanlı olmalısınız zira şahane bir görsellik, aksiyon dolu bir oyun hazırlanmakta olduğu haberlerini aldık. EA'nın gözümüzü kara çıkarmayacağını düşünüyor ve oyun hakkında elimize bilgi geçtikçe sizle paylaşacağımızı mutlulukla bildiriyoruz.



Neden heyecanlıyız?

- Star Wars temalı bir FPS!
- Yukarıdaki maddeyi art arda okuyun.



Neden düşündürüyor?

- Çok az bilgi sahibi olmamız nedeniyle her an, her şey patlayabilir.

The Witcher 3: Wild Hunt

Yapım CD Projekt RED **Dağıtım** CD Projekt RED **Tür** RPG

Platform PC PS4 XONE **Çıkış Tarihi** 19 Mayıs 2015



Neden heyecanlıyız?

- Her anlamda mükemmel bir RPG deneyimi olacağına benziyor.
- Görsellik muhteşem.



Neden düşündürüyor?

- Sürekli ertelenmesi asap bozdu.

Geçtiğimiz ay yılın en çok beklenen oyunu olarak belirlediğimiz The Witcher 3 ile ilgili düşüncelerimiz değişmedi. Halen bu oyun için çok sabırsız, oyun çıktığında ekran kartlarımızı yenilemeyi düşünüyoruz ve büyük ihtimalle işten izni kapıp 24 saat bu oyunu oynayacağız. The Witcher 3 devasa bir RPG olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Oyun o kadar büyük olacak ki her türlü görevi yapmak için gerçekten 100'lerce saat harcayacağız. Görsel olarak da CD Projekt inanılmaz bir iş çıkıyor; Dragon Age'dekinden iyi veya en az o ayarda bir görsel şölenle karşılaşacağımızı bilmelisiniz. Her ne kadar oyunda bir multiplayer kısmı olmayacak olsa da zaten bu oyunu alacak olanların multiplayer'la ilgisi olacağını sanmıyorum. Heyecanlıyız!



Tom Clancy's The Division

Yapım Massive Entertainment **Dağıtım** Ubisoft **Tür** MMO

Platform PC PS4 XONE **Çıkış Tarihi** Belli Değil

Bu oyun ilk defa açıklandığında pek bir şey anlamamıştım olan bitenden. Şefik çok heyecanlıydı ama ben bilgileri okudukça, fragmanları izledikçe oyunda bir amaçsızlık seziyordum. Meğer Ubisoft; DayZ, H1Z1 ve bu temadaki oyunların çok daha kaliteli bir hali üzerinde çalışmaktaymış. Konsept aslında The Last of Us'a çok benziyor ama bu kurgudan mutasyona uğramış yaratıkları atmalısınız. Yıkımla karşılaşmış olan dünyada hayatta kalmaya çalışıp seçtiği tarafın görevlerini yapmaya çalışan insanları kontrol ediyoruz oyunda. Her bulduğumuz eşya çok değerli, cephane resmen altın değerinde. Bayağı bir süredir oyun üzerinde çalışmakta olan Ubisoft, oyunu bu yıl piyasaya süreceğini söylüyor ama olası ertelemelelere de hazırlıklı olmak lazım.oyun olacağına benziyor.



Neden heyecanlıyız?

- AAA kalitesinde bir online hayatta kalma oyunu.
- Bağımlılık yapma olasılığı yüksek.



Neden düşündürüyor?

- Ubisoft'un oyunları bozuk olarak piyasaya sürmesi.
- En ufak bir sıkıcılıkta oyunu herkes terk edebilir.

Bloodborne

Yapım From Software Dağıtım Sony Platform PS4 Tür Aksiyon Çıkış Tarihi 25 Mart



Neden heyecanlıyız?

- Atmosfer çok sağlam.
- Kolay bir oyun olmayacak, mücadele isteyecek



Neden düşündürüyor?

- Senaryodan yeterli verim alamayabiliriz.
- Dark Souls'dan sonra monoton gelebilir.

Dark Souls fanatiklerinin şu anda bile listelerinde olan, karanlık, acımasız bir aksiyon oyunu Bloodborne. Normalde bu ay içerisinde piyasada olacaktı fakat oyun erteleme furçasına kapılarak 25 Mart'a ertelendi. Halen senaryo kısmı ön planda olmayan oyun, Dark Souls kadar zorlayıcı ve yavaş olmayacak fakat yine de bir Devil May Cry gibi esip ilerleyemeyeceğiz. Oyunun karanlık yapısı bazı oyunculara biraz ağır gelecek belki fakat Bloodborne'un şu haliyle bile sağlam bir atmosfere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Birbirinden farklı cehennem zebanileriyle, bize düşman zombilemiş kasabalarla karşılaşacağımız oyun, PS4 sahiplerinin mutlaka edinmesi gereken oyunlar arasında, en üst sıralarda...



Uncharted 4

Yapım Naughty Dog Dağıtım Sony Platform PS4 Tür Aksiyon Çıkış Tarihi Belli Değil

2015 yılında çıkacağı belirtilen yeni ve muhtemelen son Uncharted oyununda yine, serinin önceki oyunlarında başrolü oynayan Nathan Drake yer alıyor. Öncesine göre biraz daha yaşlanmış olan Nathan, yeteneklerinden bir şey kaybetmiş değil ve son bir maceraya çıkmak üzere A Thief's End'de oyuncularla buluşuyor. Yayınlanan oynanış videosundan gördüğümüz kadarıyla yeni oyun, eski oyuna bir hayli benziyor lakin Naughty Dog olayın aksiyon kısmına ek olarak gizlenebilme özelliğini de getirmiş. (Artık düşmanlarımızdan kaçmak daha kolay olacağı benziyor.) Grafikselsel olarak PS4'e yaraşır bir oyun olacağı belli olan yeni Uncharted macerası bakalım oyuncular tarafından nasıl karşılanacak...



Neden heyecanlıyız?

- Uncharted mükemmel bir seriydi.
- GörSELLİK etkileyici.



Neden düşündürüyor?

- Yeni, orijinal bir şey yok gibi duruyor.
- Önceki oyunları oynayanlar bir noktada sıkılabilir.

The Order: 1886

Yapım Ready at Dawn Dağıtım Sony Platform PS4 Tür Aksiyon Çıkış Tarihi 20 Şubat 2015

Daha fazla beklemenize gerek kalmadı; The Order: 1886 bu ayın sonlarında piyasada olacak, nihayet rahat edebileceğiz. Geçtiğimiz ay betasını deneyimlediğim oyun, oyun dünyasında çiğir açacak bir yapım değil belki ama çok sağlam bir aksiyon getirecek PS4'lerimize. Ayrıca steampunk teması ve sağlam atmosfer de oyunun çok küçük bir kısmını oynamama rağmen beni etkiledi. Mini oyunlarla da bezeli olan oyun, PS4 sahiplerinin kaçırmaması gereken oyunlardan biri olacağına benziyor zira oyun bayağı uzun bir süredir yapım aşamasında ve Ready at Dawn, bu ilk büyük oyununda detaylara çok önem vermişe benziyor.



Neden heyecanlıyız?

- Aksiyon dozajı çok iyi.
- Steampunk temasıyla atmosfer etkileyici.



Neden düşündürüyor?

- Aslında daha önceden gördüğümüz oyun mekaniklerinin toplamından ötesi yok.





Scalebound

Yapım Platinum Games **Dağıtım** Microsoft **Platform** XONE **Tür** Aksiyon **Çıkış Tarihi** Belli Değil

PS4 sahiplerine üzücü haber: Bayonetta 2 Wii U'ya özel oldu, aynı oyunun yapımcısının bu başlıktaki ada sahip oyunu da Xbox One'a özel olarak geliyor. Sony neden Platinum Games ile bir anlaşma yapmıyor, bilinmezken Xbox One sahipleri Scalebound için son derece heyecanlı. Oyunu şöyle özetlemek mümkün: "Ejderhalara sahip bir Devil May Cry..." Şu cümle sizi heyecanlandırmıyorsa bu oyunun adını gördüğümüz yerde kafanızı çevirin lakin az da olsa içiniz kıpraştıysa bu oyunu mutlaka listenize ekleyin. Tam olarak oyunda neler döndüğünden pek haberimiz olmasa da Bayonetta kalitesinde bir aksiyon oyunu bekliyoruz!



Neden heyecanlıyız?

- Ejderhalar!
- Aksiyon dozajı inanılmaz olacak.



Neden düşündürüyor?

- Senaryo diye bir şey olmayabilir.
- Yapımcılar deneysel takılırsa oyun patlayabilir.

Halo 5: Guardians

Yapım 343 Industries **Dağıtım** Microsoft **Platform** XONE **Tür** FPS **Çıkış Tarihi** 2015'in dördüncü çeyreği



Neden heyecanlıyız?

- Master Chief'in hikayesi söz konusu.
- Online maçlar bomba gibi olacak.



Neden düşündürüyor?

- Halo serisi de artık yavaştan bitse mi...
- Online dışında oyunda bir numara olmayabilir.

Master Chief dönüyor! Heyecan var mı? Yok mu? Normal zira biz Amerikalı değiliz... Özellikle Amerika'nın yere göğe sığdıramadığı Halo, zamanında Xbox'ın hayatını kurtarmıştı ve konsollardaki online FPS'nin tanımını olmuştu fakat Halo nedense bu taraflarda ve Avrupa'da pek de tercih edilmedi. Bu demek değil ki Guardians'a karşı boş kalacağız. Özellikle Destiny'nin başarısı ve 343 Industries'in kendini kanıtlama çabasıyla ortaya sağlam bir FPS oyunu çıkacağını düşünüyoruz. 60fps hızında online maçlara hazırsanız, bu oyunu da gözünüzün önünden ayırmayın ve merak etmeyin; Halo serisini bilmiyorsanız bile bu oyundan keyif alabileceksiniz.



Quantum Break

Yapım Remedy Entertainment **Dağıtım** Microsoft **Platform** XONE **Tür** Aksiyon **Çıkış Tarihi** Belli Değil

Bir türlü kimsenin beğenmediği Alan Wake'in yapımcıları, yeni bir Alan Wake oyunu yerine Microsoft'la anlaşıp bu oyunun çalışmalarına başladı. Üstelik bu defa çok daha büyük bir yapım üzerinde çalışıyorlardı. Bayağı uzun bir zaman önce açıklanan oyun, hala bir çıkış tarihine kavuşmamış olsa da yine de heyecanımızı yitirmiş değiliz. Bir çeşit zaman anomalileri yüzünden dünyanın tehlike altında olduğu oyunda zamanı kontrol edebilme özelliğine sahip oluyor ve oyunda zamanı durdurup aksiyonu kendimiz yönetebiliyoruz. Günümüzde geçen oyunda bir bilim-kurgu dizisi havası olduğundan ötürü de yapımcılar tüm bu macerayı bir diziyle de perçinleyeceğini duyurdu fakat bu olayın akıbeti de ne oldu, bilmiyoruz. Şimdilik oyun çıksın, bize yeter...



Neden heyecanlıyız?

- Zamanı durdurabilme özelliği.
- Sinematik aksiyon anları.



Neden düşündürüyor?

- Alan Wake'le pek de iyi bir üne sahip değil yapımcı firma.
- Bu tip oyunlar çok sıradan bir halde karşımıza çıkabiliyor.

DIĞER OYUNLAR

Battleborn

Yapım: Gearbox Software **Dağıtım:** 2K Games **Tür:** MOFPS
Platform: PC PS4 XONE **Çıkış Tarihi:** 2015'in dördüncü çeyreği

Yeni bir Borderlands yerine, online bir FPS oyunu geliştirmeyi seçen Gearbox, büyük ihtimalle bu oyundan iyi eklemek yiyecek. Oyun şu anda bile gayet iyi duruyor.

Overwatch

Yapım: Blizzard **Dağıtım:** Activision Blizzard **Tür:** MOFPS
Platform: PC **Çıkış Tarihi:** Belli Değil

Battleborn'un bir kopyası gibi duran Overwatch, Blizzard'ın online oyun arenasında her türden bir oyunla bulunmak istediğinin net bir örneği.

Amplitude HD

Yapım: Harmonix **Dağıtım:** Sony **Tür:** Müzik
Platform: PS3 PS4 **Çıkış Tarihi:** Mart 2015

Dans oyunları dışında dibe çöken müzik oyunlarına, eskinin klasiklerinden bir ek geliyor. Kickstarter sayesinde ortaya çıkan bu müzik oyununda gamepad'deki yeteneğiniz damga vuracak.

Dead or Alive 5: Last Round

Yapım: Team Ninja **Dağıtım:** Tecmo Koei **Tür:** Dövüş
Platform: PC PS3 PS4 X360 XONE **Çıkış Tarihi:** 19 Şubat 2015

Bir süredir içerisinde bolca güzel kızın bulunduğu bir dövüş oyunu çıkmıyor diyorsanız beklemenize gerek kalmadı. Tam 19 gün sonra Dead or Alive'in son versiyonu karşımızda olacak!

Homefront: The Revolution

Yapım: Crytek **Dağıtım:** KOCH Media **Tür:** FPS
Platform: PC PS4 XONE **Çıkış Tarihi:** 31 Aralık 2015

Önceki oyundan 2 yıl sonrasını konu alarak 2029'un distopik halini gözler önüne sermesi planlanan yeni Homefront, Crytek imzasıyla geliyor.

Mighty No. 9

Yapım: Comcept **Dağıtım:** Belli Değil **Tür:** Platform
Platform: PC PS3 X360 WiiU PSV 3DS **Çıkış Tarihi:** Nisan 2015

Kickstarter sayesinde hayata geçen ve Mega Man'in ruhani takipçisi olarak nitelendirilen bu platform oyunu son derece eğlenceli olacak, demedi demeyin...

Ori and the Blind Forest

Yapım: Moon Studio **Dağıtım:** Microsoft **Tür:** Platform
Platform: PC X360 XONE **Çıkış Tarihi:** 2015'in birinci çeyreği

Mükemmel bir görselliğe sahip olan ve hiç de kolay bir oyun olmayan bu eser için sanat eseri tanımlaması bile yapılabilir şimdiden. Oyunun fragmanını izleyin, ne demek istediğimizi anlayacaksınız.

Dead Island 2

Yapım: Yager **Dağıtım:** Deep Silver **Tür:** FPS
Platform: PC PS4 XONE **Çıkış Tarihi:** 2015'in ikinci çeyreği

Her ne kadar ilk oyun çok iyi olmasa da yeni bir Dead Island oyununa hayır demek pek de kolay değil. Oyun yine yazlık bir ortamda geçiyor; şortumuz, terliğimizle zombi kovalamaya devam edeceğiz.

Assassin's Creed Victory

Yapım: Ubisoft Quebec **Dağıtım:** Ubisoft **Tür:** Aksiyon
Platform: PC PS4 XONE **Çıkış Tarihi:** Kasım 2015

Sızdırılarak haberlere taşınan yeni AC oyunu bu defa bizi Viktorya dönemi İngiltere'sine götürüyor. Atmosfer yine iyi olacak, orası belli fakat bu defa umuyoruz ki oyun hatasız olarak piyasaya çıkar.

PS4

Rime

Yapım: Tequila Works **Dağıtım:** Sony **Tür:** Macera
Çıkış Tarihi: Belli Değil

Bir adanın gizemini tek başına çözmeye çalışacağınız oyunun grafiksel tarzı da çok iyi. Atmosferi ve içerisindeki bulmacalarıyla dikkat çeken oyunu macera meraklıları listesine eklemeli.

Hellblade

Yapım: Ninja Theory **Dağıtım:** Sony **Tür:** Aksiyon
Çıkış Tarihi: Belli Değil

PC'ye de çıkacağı iddia edilen, Heavenly Sword'un ruhani takipçisi olarak nitelendirilen bu aksiyon oyununda bolca yaratık keseceğimizezdenden emin olabilirsiniz.

Persona 5

Yapım: Atlus **Dağıtım:** Square Enix **Tür:** RPG
Çıkış Tarihi: Belli Değil

Dördüncü oyunuyla büyük beğeni toplayan Persona serisinin bu son oyunu da dördüncü oyun sayesinde bayağı büyük bir kitle tarafından bekleniyor. Anime & RPG seviyorsanız sizin de ilginizi çekecektir.

XBOX ONE

Below

Yapım: Capybara Games **Dağıtım:** Microsoft **Tür:** Macera
Çıkış Tarihi: Belli Değil

Minimal grafiklere sahip bağımsız bir oyun. Rastgele hazırlanan zindanlarda dolaşacak ve eğer ölürseniz her şeye baştan başlamanız gerekecek.

Inside

Yapım: Playdead **Dağıtım:** Microsoft **Tür:** Platform
Çıkış Tarihi: 2015'in birinci çeyreği

Limbo'nun yapımcularından yepyeni, benzer tarzda bir oyun geliyor. Daha karanlık ve politik bir atmosfere sahip olan oyunda yine hayatta kalmaya çalışacağız.

Cuphead

Yapım: Studio MDHR **Dağıtım:** Microsoft **Tür:** Platform
Çıkış Tarihi: Belli Değil

1930'ların çizgi-filmlerinin neredeyse aynısı diyebileceğimiz grafiklere sahip olan, eski tip bir platform oyunu. Oyunun kısa fragmanını mutlaka internette izleyin.





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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



RPG okurları, herkese selam olsun. Sizlere bu satırları, ellerim klavyenin üzerinde soğuktan işlevsiz kalacak kadar donmuş halde ve küresel ısınmaya yenik düşmüş İstanbul'dan yazıyorum. İşte bu soğuk ve karanlık günler, bana uzun süredir üzerinde durmam gereken Anadolu Korku Öyküleri kitabının ikinci kısmını hatırlattı. İlkini keyifle okuduğum kitabın ikincisi de bir o kadar muhteşem. Tıpkı ilk kitapta olduğu gibi, içinde birbirinden farklı kısa öyküye ev sahipliği yapan ikinci kitap, yedi farklı yazarın öyküsünü barındırıyor. Bilindiği üzere ülkemiz toprakları korku ve gerilim ögesine bir hayli müsait. Genel olarak sadece Anadolu topraklarında anlatılan "kocakan" hikâyeleriyle bile birbirinden farklı korku teması elde etmek mümkün. Sinema sektörünün uzun süredir beslendiği korku teması, nihayet modern fantastik edebiyat tarafında da kendine Anadolu Korku Öyküleri ile bir köşe kapmayı başardı. Bölge içinde birçok yerde geçen hikâyeler

kimi zaman hayal edilemeyecek, kimi zaman da günlük hayatımızda başımıza gelen olayları bambaşka şekilde karşımıza çıkarıyor. Ben hikâyelerden ziyadesiyle etkilendim ama biraz da onları yazarlardan bir şeyler duymak ister misiniz? O zaman buyurun, karşınızda Anadolu Korku Öyküleri 2 ekibi...

ES: HS oynamak sence zor mu? Kolay gözükürken zor bir oyun mu, yoksa ezberden oynanabilecek bir yapıda mı?

BC: HS'ye başlayıp oyun mekaniklerini kavramak oldukça kolay. Aynen söylediğin gibi, kolay gözükteğü halde aslında o kadar kolay olmayan bir oyun. Sonuçta oyunun esası insanlara karşı oynamaktan geçiyor. Amaç, kurduğun tuzaklara onları düşürmek, onlardan daha zekice davranıp planlar yapmak olduğu için bu durum doğal olarak oyunu zor bir hale getiriyor. Her ne kadar hile yaparsa yapsın, bir yapay zekâyı tuzağa düşürmek başka bir şey, bir insanı kandırmak başka. Oynayanlar bilirler, efor göstermeden, "lay lay lom" şeklinde oynanan bir oyunla varlabilecek yerin üst sınırı yaklaşık olarak Ranked Play için 10. seviye, Arena'da da beş galibiyet. Tabii ki bu değerler oynayabilir ama ana fikir değişmiyor; bir yerden sonra oyunu dikkatli oynayan, destesi düzgün olan insanlarla eşleşiyorsun, bu da "lay lay lom" tarzında oynayan bir kişi için zorlu bir rakip anlamına geliyor. Oyunu daha rahat bir kafayla oynamak isteyen oyuncular için ben Ranked Play modunu tavsiye ediyorum. Bu modda insan, destesini çok oynarsa karşıdan gelebilecek kartları bir dereceye kadar öngörebiliyor ve bu bir yerden sonra otomatikleşiyor.

Ertuğrul Süngü: Öncelikle klasik sorudan başlamakta fayda var. "Anadolu Korku Öyküleri" ismiyle vurgulanmak istenen esas olgu nedir? Okuyucuya işaret edilmek istenen özel bir nokta var mı?

Işın Beril Tetik: Anadolu Korku Öyküleri deyince aklınıza ilk ne geliyor? Bizim aklımıza akşamları bir oturma odasında torunlarını çevresine oturtmuş, titrek sesiyle Anadolu'dan doğmuş ya da bu topraklara gelip zamanla bu toprakların bir parçası olmuş, efsanevi, korkunç bir hikâyeye anlatan dedeler ve nineler geliyor. Bizler bu kadar köklü bir kültürün artık bir başlık altında toplanması gerektiğini düşündüğümüz için Anadolu Korku Öyküleri ismini kullandık fakat araştırmayı seven yazarlar olsak da bu derlemeyi akademik bir amaçla yapmadık. O yüzden bu sözlü hikâyeleri kâğıda aktarıırken kendi hayal gücümüzle harmanlayıp çağdaş bir yorumla sunduk. Batı'nın yıllardır bizlere sunduğu korku yaratıklarını ve mitolojileri kullanmadan, bu topraklarda birikmiş 8.000 - 10.000 yıllık korkulara değinerek oluşturduk öykülerimizi.

ES: Hikâyeler ne kadar fantastik, ne kadar gerçek ya da gerçeklik içinde yaratılmış bir fantastik dünya mı?

Galip Dursun: Öykülerimiz ağırlıklı olarak şehirden köye gelen insanların, alışmadıkları bir ortamda yaşadıkları korkulara değiniyor. Tabii ki sadece köyde yaşayanların korkularını anlattığımız hikâyeler de mevcut. Anadolu'da geçtiği için tümünün yaşadığımız gerçekliği anlattığını rahatça söyleyebiliriz fakat fantastik öğeler bu topraklardaki korkuların doğasında



NE İZLEDİM ✓

Mozart in the Jungle

"Mozart in the Jungle: Sex, Drugs, and Classical Music" isimli kitaptan esinlenen dizi, klasik müzik dünyasının arka planında neler olup bittiğini gözler önüne seriyor. Çarpışan egolardan, hayat mücadelesine, geçmişle yüzleşmekten, bir aşk hikâyesine kadar her türlü konuyu içeriğinde barındıran dizide Rodrigo rolünü oynayan Gael Garcia Bernal muhteşem bir iş çıkarıyor. 20'şer dakikalık bölümler inanır size de yetmeyecek.



NE DİNLEDİM ✓

Om

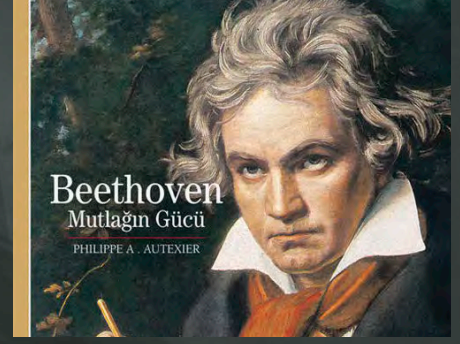
Hinduizm'de ve birçok Hindistan inancında sözcüklerin en yücesi sayılan "hece" anlamına gelen Om, gerçekten tam da bu kafada bir müzik anlayışına sahip. Gitar riff'leri konusunda bambaşka bir dünyadan gezegenimize bağlanan ekip, aynı zamanda kullandığı yaylılarla da müzikteki ruhani yapıyı bambaşka bir şekilde gözler önüne seriyor. "State of Non-Return" isimli parçaları sanırım grubu anlamamanın en iyi yolu.



NE OKUDUM ✓

Beethoven: Mutlağın Gücü

Tıpkı yaptığı müzik gibi, o da dünyamızın her yanında bulunuyor. 1770 yılında Bonn'da dünyaya gelen Ludwig van Beethoven, Christian Gottlob Neefe ve Joseph Haydn gibi isimlerin öğrencisi olabilmış, yetmezmiş gibi dönemin en güçlü aileleri tarafından desteklenmiştir. Besteleriyle klasik müzik dünyasına farklı bir açıyla yaklaşan Beethoven'ın inişler ve çıkışlar ile dolu hayatının öyküsünü anlatan bu eser tek solukta okunacak cinste.



var. Hikâyelerin ortak noktası da bu; yani Anadolu insanının doğaüstü varlıklarla mücadeleleri. Toplum yapısı ve sorunlar gerçek, bu sorunlarla mücadele şekilleri fantastik.

ES: Eskiden sözlü olan korku, günümüzde tamamen görsel. Yani bir filmin yarattığı etkinin, artık yazılı veya sözlü edebiyatla insanları yeterince etkilemediği şeklinde bir kanı var. Sizce bu doğru mu? Anadolu Korku Öyküleri bu tanıma sizce tezat oluşturuyor mu?

Demokan Atasoy: Sinema fevkalade bir sanat, anlatı tarihinde yepyeni ve dev bir basamak bizce. Filmlerin sizin yerinize tüm görselleri ve sesleri oluşturması tabii ki büyük rahatlık ama bizler insan hayal gücünün sınırsızlığına daha çok güveniyoruz. Elinizde Anadolu Korku Öyküleri ile sessiz bir gecede, odanızda yalnız kaldığınızda bizlerin aktardığı öykülerin içine dalarsanız, sizlerin, yani okuyucularımızın hayal güçleriyle nasıl bir dünyada gezineceklerini tahmin bile edemeyiz. Doğrusu hiçbir yönetmen, sonsuz bütçeyle dâhi çalışsa zihninizde oluşturacağınız sonuçlara yaklaşamaz. Anadolu Korku Öyküleri'nin diğer bir avantajı da bizden öyküler anlatıp tanıdık yerlerden bahsediyor olması ki bunlar da okuyucuyla etkileşimi güçlendiren faktörler.

ES: Yazılı bir metinde okuyucuyu etkileyen esas korku faktörü sizce nedir?

DA: Anlatılarda korkuyu oluşturan temel faktörlerin kendine has bir matematiği vardır. Öykülerde gūnah ve trajediyi, dehşeti ve vahşeti, bir de gerilimi kullanmak okuyucu korkuya hazırlar

fakat tüm bunları olay kurgusuna özenli bir şekilde yerleştirmek ve zamanları ile yerlerini özenle seçmek gerekir. Karakterleriniz ne kadar inandırıcı ve ilişkileriniz ne kadar gerçek ilişkilere yakın ise okuyucu da öykünün içine o kadar kolay nüfuz eder. Eğer okuyucunuzun karakterinizle özdeşleşmesini sağlarsanız, daha sonra karakterin başına her ne gelirse okuyucu da bu olanlar kendi başına gelmiş gibi hissedecektir ve korkutursanız korkacaktır, eğlendirirseniz gülümseyecektir. Söylemeden geçmeyelim; bizler bir yandan da "Gerisi Hikâye Korku Konuşmaları" adında haftalık bir podcast hazırlıyor ve tam da bu konuları konuşuyoruz. Şu adresten dinleyebilirsiniz: goo.gl/J0iAEu

ES: Kitaplardaki hikâyeler gündelik hayatlarımızdaki korkulardan ne derece besleniyor?

IBT: Bilinmezden, karanlıktan ve güvensizliklerimizden korktuğumuz oranda gündelik aslında korkular fakat bir yandan da şehirliler insanın pek dâhil olmadığı bir fonda, yani açık arazilerde, toprak yollarda ve tepelerde, mağaralarda ve gizemli korularda geçen olaylar okuyucuyu kısa bir süre için de olsa evinin güvenli huzurundan çekip alacaktır. Ayrıca Anadolu'nun olmazsa olmazı doğaüstü yaratıklar da korkunun dozunu arttıran ve hiç de alışık olmadığımız türde bir tekinsizlik yaratan unsurlar olarak öykülerimizi süslüyor.

ES: Son olarak ikinci kitabın kapak çizimindeki tema hakkında bizi aydınlatabilir misiniz?

GD: Anadolu Korku Öyküleri kitaplarının her ikisi de değerli dostumuz Engin Deniz Erbaş tarafından hazırlandı ve kapakların en büyük özelliği de kendi başına birer yerli korku hikâyesi barındırması. İki kapakta da kullanılan çizimler E.D. Erbaş'ın Üsküdar'da tarihi bir evin duvarına gizlenmiş halde bulunduğu bir belgeden türetilmiş desenler. Bunlardan bazıları, özellikle ilk kitabın kapağında çok daha belirgin bir şekilde görülebiliyor. İkinci kitabımızın kapağında mezar taşının üzerinde stilize edilen desen de yine aynı belgeden bir detay. Belge üzerindeki yazılan ve motifleri araştırdığımızda ne olduğuna dair tam bir bilgiye ulaşamadık. Ancak ilginç bir şekilde biraz da buraya ve bu kültüre mahsus, Davetname gibi gizemli ilimler üzerine yazıldığı iddia edilen kitaplarda geçen çizimleri andırıyor. Kapaktaki, giyimi itibarıyla geçmiş hatırlatan varlık ise E. Deniz Erbaş'ın belgeden yola çıkarak yaratmış olduğu bir karakter. Biraz da Anadolu korku kültürünün bilinmez, eski, tuhaf ve efsunlu tarafını ifade ediyor. Bu yıl içinde yayımlayacağımız Anadolu Korku Öyküleri serisinin üçüncü kitabında yine bizimle olacak.



PCNET ARTIK TABLET VE TELEFONLARDA



"PCNET" UYGULAMASINI YÜKLEYİN,
AVANTAJLI DİJİTAL ABONELİK
FIRSATLARINDAN YARARLANIN



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

Saints Row

Bir seri daha ne kadar tozatabilir?

Sayfa 64



Metal Gear Solid

İlk perdeyi bir de
PC'de görelim

Sayfa 69



Blackguards 2

İntikam peşinde
bir kadın

Sayfa 76



Assassin's Creed

Yeni görev yerimiz
Saint-Denis

Sayfa 80



Yapım **Deep Silver, High Voltage**
 Dağıtım **Deep Silver**
 Tür **Aksiyon**
 Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
 Web **www.saintsrow.com**

8/188

Saints Row: Gat out of Hell ★

Sıra cehenneme geldi

Uzun süredir piyasada bulunan ve çıktığı günden beri "eğlenceli oyun" dendiği zaman akla ilk gelen yapımlardan biri olmayı başardı Saints Row. Açık dünya kavramı üzerine kurulu yapısını, birbirinden farklı eğlence faktörleriyle birleştirerek resmen bir marka haline dönüştü. Elde ettiği gücü çok doğru bir şekilde kullanan yapımcı ekibi, Gat out of Hell'i de sonunda piyasaya çıkardı ve ben de oyuna kelimenin tam anlamıyla yapışarak her bir yanını oynadım.

Burası farklı bir dünya

Kafalardaki ilk soru işaretini hemen kaldırmak istiyorum. Hayır, Gat out of Hell eklentisini oynamak için başka bir oyuna ihtiyacınız

bulunmuyor. Bu yapım tek başına çıkmış bir eklenti, yani gönül rahatlığıyla alıp oynayabilirsiniz. Oyunun konusuna gelecek olursak hah, işte eğlence başlıyor. Saints grubunun lideri, Satan tarafından kaçırılıyor ve kendi kızı olan Jezebel ile evlendirilmeye zorlanıyor. Biz de Johnny Gat ve Kinzie Kensington ile Satan'ın planını durdurmak için atıyoruz cehennemin karanlık yollarına. Evet, oyunun isminden de anlaşılacağı gibi maceramız cehennemde geçiyor. İlk başta biraz garip gelebilir, sandbox temalı bir oyunda cehennem nasıl olur diye merak ediyor olabilirsiniz ama merak etmeyin, yaratılan dünyanın normalde bulunan düzlemde pek farkı yok. Bu noktada yapımcı ekibin bir yandan kolayca kaçtığı ama diğer yandan

eğlence faktörünü üst seviye tuttuğunu söylemek gerek. Etrafta bulunan genel geçer ölü modellemeleri, herhangi bir yapımda göreceğimiz NPC'leri oluşturuyor. Cehennem olmasına rağmen pek bir rahatlar, işinde gücünde zebaniler yani. Trafik yine var ve maşallah zebaniler harika araç kullanıyorlar, hatta dev boyutlardaki ciplere binen polisleri bile var. Fakat arabalar tam da konseptte uygun şekilde yıkık dökük tasarlanmış durumda. Etrafa hâkim olan tonlar kırmızı ve siyah malumunuz; anlayacağınız olabildiğince cehennemleştirilmiş klasik bir dünya prototipinin içinde bir oraya, bir buraya koşturuyoruz fakat tüm bunları yaparken daha önce hiçbir Saints Row oyununda olmayan bir özelliğe sahibiz: Uçmak!



Bir oraya, bir buraya

Gat out of Hell ile seriyeye daha önce görülmemiş güçler dâhil oluyor. "Arcane" adı altında toplanan güçlerimiz zamanla açılıyor ve oyunu bambaşka bir noktaya taşıyor. "Pasif" ve "Aktif" olarak iki başlık altındaki Arcane güçlerinin Pasif tarafında oyunun ilk dakikalarından itibaren Flight ve Super Sprint yetenekleri açık şekilde yer alıyor. Kendi içinde onlarca farklı geliştirmeye sahip olan bu iki yetenek, aslında alışılan Saint Row ve hatta sandbox yapısını baştan aşağıya değiştiriyor. Super Sprint sayesinde mesafeleri çok hızlı kat edebiliyor, boss savaşlarında çok hızlı şekilde yer değiştirebiliyor, hatta aldığımız kalkan geliştirmele-



riyle etrafa çarpa çarpa koşabiliyoruz. Flight kısmındaysa yaptığımız belirli geliştirmelerden sonra tüm haritayı bir baştan, diğer başa tek seferde kat edebiliyoruz. İşin ilginç yanıysa Arcane kısmında kullanılacak geliştirmeleri yapmamızı sağlayan "Soul Cluster" isimli enerji toplarından sadece 10 tanesiyle bir gücümüzü geliştirebiliyor olmamız. Soul Cluster haritanın yüksek noktalarında bolca bulunabiliyor ve "seviye atladım, yeni geliştirmeler açıldı, bir uçup geleyim iki dakika" diyerek anında gerekli tüm geliştirmeleri yapabiliyoruz. Bu sizin ne kadar hoşunuza gider, bilemem ama oyunu gereksiz şekilde kolaylaştırdığını düşünüyorum. Aktif güçlerimize baktığımızdaysa Summons, Stomp, Aura ve Blast gibi başlıkları görüyoruz. Burada bulunan özelliklerimizi cehennemde bize yardımcı olacağı söylenen kişilerin görevlerini yaptığımız zaman ediniyoruz. Her biri tarihi figürler olan bu özel kişilerin görevleri haritada kabak gibi duruyor ve herhangi bir yüksek seviye özellik gerektirmiyor. Örneğin, Blackbeard'ı kendi korsan gemisinde buluyoruz, etrafı Imp'lerle çevrelenmiş ve burada bir süre Imp öldürdükten sonra "Gods Hammer" isimli çekiçe ve Summon Imp özelliğimize kavuşuyoruz. Çok uzak mesafelere bile çağırılabilen Imp'ler, ortalama düşmanları tek seferde ortadan kaldırebiliyor. Stomp ise oyunu gerçekten kolaylaştıran özellik ve onu kâinatın en önemli şairi William Shakespeare'den alıyoruz. Şeytanla anlaşma yaptıktan sonra buralara düşen Shakespeare abimizin hayat hikâyesi de bir hayli eğlenceli, dikkatlice dinleyin. (Adanı bayağı DJ kabininde buldum!) Bu arada Aktif özelliklerin kendi görevleri bulunuyor ve bunları yerine getirdiğimiz zaman çok daha fantastik özelliklere dönüşebiliyor. Imp yerine dev gibi

bir Titan çağırmak sanıyorum sizin de hoşunuza gider.

Civarda neler oluyor

Gat out of Hell'de ana görevimiz şeytanın dikkatini çekmek; bu durumu gösteren bir bar söz konusu ve o bar doluncaya kadar etrafta rezalet çıkarmamız gerekiyor. Saint Row serisinden alıştığımız üzere, haritada işaretlenmiş etkinliklerin peşine düşüyor ve artık bir klasik haline alan Mayhem modunda elde roket, etrafa sıkı sıkı gidiyoruz. Ne kadar çok zarar verebilirsek o kadar çok puan topluyoruz. Extraction Facility görevleriyse bir hayli eğlenceli. Belirli bir alana yayılmış olan üç noktayı elimizde tuttuğumuzda tamamlanan görev modelinde biz tam iki yeri ele geçirmişken, üçüncüyü düşman ele geçirip her yana koşmamıza sebep oluyor. Punishment Mode kısmında da zebani kılığında etrafta koşturuyoruz. Amacımız? Hahaha, tek seferde olabildiğince çok zarar görebilmek! Dört yol ağzında üzerimize gelen arabaların üzerine atlıyor, havada uçuyorken karakterimizi bir başka arabanın geldiği yöne doğru götürerek daha çok zarar görmeye çalışıyoruz. Dev eğlence işte bu! Benim bir diğer favori modum, oyunun uçma mekaniklerini en iyi şekilde öğrenmemizi de sağlayan Salvation. Bu modda havadan yere düşen ruhları toplamaya çalışıyoruz fakat en yüksek puana ulaşmak için "birazcık" çalışmak gerekiyor. Sonuç? Eğer eğlenmek istiyorsanız şu anda piyasada Gat out of Hell'den daha iyisini bulamazsınız. Ha, eğer kafanızda Grand Theft Auto V gibi bir yapım varsa o zaman bu oyundan uzak durun zira adamların hedefi detaylı değil, eğlenceli oyun yapmaktan başka bir şey değil. ■ Ertuğrul Süngü



Silahlar

Konu "sandbox" oyun olunca silah konusunda insan illa bir şeyler olsun istiyor. Çok şükür Saints Row ekibi, oyuna eklediği Arcane mantığının arkasına saklanıp silahları es geçmemiş. Toplamda yedi farklı silah kategorisi var ve her kategori altında birbirinden farklı silahlar bulunuyor, silahların da kendine ait geliştirmeleri mevcut. Yüksek miktarlara mal olan silah geliştirmeleri, oyunun dengesini baştan aşağıya bozabiliyor. Özellikle Ultor LMG gibi bir silahın toplam geliştirmelerinin yarısından fazlasını bile yaparsanız, büyük yararıları takır takır geçebiliyorsunuz. Geliştirme yapmak güzel ama çok pahalı olduğundan bu sefer de yeni seviyeyle gelen özellikleri geliştirmekten geri kalıyoruz. Bu yüzden etraftaki tüm görevleri en üst seviyede geçmekte fayda var.

Saints Row: Gat out of Hell

- ⊕ Eğlenceli oyun yapısı
- ⊕ Bolca ateş etmece
- ⊕ Cehennem konsepti
- ⊕ Bir yerden sonra sıkıyor
- ⊖ Kendini tekrar eden görevler

7,5

Alternatif Grand Theft Auto V



Yapım **Capcom**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Korku, Macera**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web **www.capcom.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

İki Fark

Seçebileceğiniz iki karakter oynanış olarak birbirine çok benzese de aralarında bazı farklılıklar bulunuyor. Bunlardan bir tanesi Jill'in yedi, Chris'in beş parça eşya taşıyabilmesi. Ayrıca hikâyede de ufak farklılıklar gözlemliyorsunuz.

Resident Evil HD Remaster

Yüksek çözünürlüklü, gerçek gerilim

Dünya korku oyunu nedir bilmezken Resident Evil vardı arkadaşlar. Siz belki bu oyunun çıkışında henüz emeklemekteydiniz ama bu oyun vardı ve insanları korkutuyordu. Her ne kadar Capcom'un ikinci RE oyunu çok daha başarılı olup seriyi ileri taşımış olsa da RE fanatiklerinin gönüllerinde ilk RE oyununun da önemli bir yeri vardır.

Bu kısa tanıtımdan sonra 1080p çözünürlüğe sahip bu 20 yıllık oyunda neler olduğuna geçebiliriz. (1080p çözünürlük yeni geldi tabii ki.) Dediğim gibi grafiklerde bir düzelme var ama sanmayın ki her öge tek tek elden geçirilmiş durumda. Günümüzün oyunlarına kıyasla elbette ki detaylarda... Sıkıldım bu konudan, siz demek istediğimi anlarsınız. Ayrıca oyunun 4:3 kare formatı da yerini 16:9 geniş ekrana bırakmış durumda.

Peki oynanış? Bildiğiniz üzere zombilerin ataları bu oyunda karşımıza çıkmıştı. Chris Redfield ve Jill Valentine da Raccoon City'nin kaotik halinden kurtulmak için ellerindeki az sayıda mühimmatla yoğun bir mücadeleye girmişti. İşte bu mücadele tekrar karşımızda. Yeni nesil RE oyunlarını unutun; gerçekten umutsuz bir durumda kaldığınızı hissetmek, mutasyona uğramış birbirinden fantastik yaratıklar yerine daha normal zombilerin kafasına kurşun sıkmak için direkt olarak bu oyunu denemeniz gerekiyor.

Chris veya Jill, hangi karakteri seçerseniz seçin oyunun zorluk seviyesi sizi şaşırtacak zira oyun zor başlıyor, daha da zorlaşarak bitiyor. Her iki karakter de yanında pek fazla eşya taşıyamıyor,

kilitli kapılar, çözülmesi gereken bulmacalar gırla ve nişan almak her şeyden daha zor. RE çok uzun bir süre boyunca oynanış mekaniğiyle eleştirildi; karakterinizin yürüyüp ateş edememesi, mekânların tek bir kamera açısından gösterilmesi bir noktadan sonra büyük sıkıntı yaratmaya başladı ki bu sıkıntının atası da ilk oyundan başkası değil. Haliyle bunlar da düzeltilmediği için RE, HD formata uyarlanmış olsa da oynanış HD olamamış. Bu da günümüz için pek de katlanılabilir bir durum değil açıkçası. Kamera açılarının değiştirilemiyor oluşu da büyük bir probleme yol açıyor: Ekranın kenarından beliren zombilere karşı savunmasız kalabiliyorsunuz. O yüzden bu oyunu oynarken karakterinizi genellikle ekranın ortasında tutmaya bakın ve ateş ederken de sırtınızı duvara verin. Yoksa işiniz zor...

Yaklaşık sekiz saat süren RE HD macerası, eski tip korku oyunlarını merak edenler için alınabilecek en iyi oyunlardan biri fakat oynanış mekaniği gelişmiş, daha rahat oynanan oyunlara alışanlara eziyet gibi gelebilir. Sağlam bir RE fanatığı değilseniz uzak durmalısınız. ■ **Tuna Şentuna**

Resident Evil HD Remaster

- ⊕ Eski RE heyecanı
- ⊕ Grafikler hoş olmuş
- ⊖ Tutuk oynanış
- ⊖ Kayıt imkânı da eski tip kalmış

7,6

Alternatif **Resident Evil 6**

Yapım **Press Play**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Platform**
Platform **PC, Xbox One**
Web pressplay.dk/games/kalimba

Kalimba

Alt alta, üst üste

Platform türüne dair oyunlar şöyle bir düşündüğümde gözümün önüne hep rengârenk grafiklere sahip, eğlenceli ve saatlerce oynanması için tasarlanmış ama işin aslı hiçbir zaman bu kadar masum olmuyor, bunu da söyleyeyim. Nice oyunlara heyecanla başladım ve nice oyunlar nefret haykırışlarıyla son buldu, bilemezsiniz. Max: The Curse of Brotherhood'u ele alalım mesela; grafikleri gayet başarılıydı, rengârenkti, karakterler de pek bir sevimliydi ama türün doğası gereği oyunda ilerledikçe zorluklar arttı, cinnet anı yaklaştı. Bir diğer örnek olarak Rayman Origins ya da Rayman Legends geliyor aklıma; yine mükemmel görsellik, mükemmel oyun mekaniği ve mükemmel cinnet! İşte Kalimba da bu sürecin bir parçası oluyor ve önce sizi kendine çekiyor, ardından duvardan duvara vuruyor.

İlk olarak "Project Totem" ismiyle duyurulan oyun, çıkış tarihine yakın bir vakitte "Kalimba" ismini aldı ve ilk ismine istinaden totemlerden oluşan bir içeriğe sahip. Olay şu ki mutlu mesut bir ada varmış, bu adada herkes gül gibi yaşamış, sonra kötülük gelmiş, ortamı bir güzel dağıtmış, bize de adanın dört bir yanına savrulan totem parçalarını toplamak kalmış. Eh, bundan daha iyi bir hikâye beklemeyin zaten. Kalimba bir platform oyunu, onu baştan söyledim zaten ama çok ilginç bir özelliği var: Aynı anda iki karakteri kontrol ediyoruz ve işin daha da ilginç kısmı, bunu eş zamanlı yapıyor olmamız. Yani analog kolu sağa ittiğimizde iki karakter de sağa gidiyor, zıplama tuşuna bastığımızda iki karakter de zıplıyor. Hal böyleyken

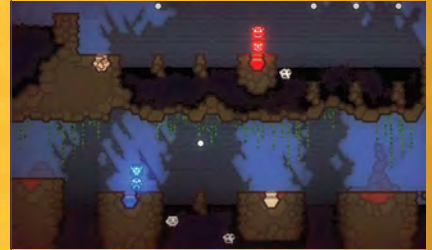
işler nasıl yürüyor peki? Üstelik iki karakterin üst üste çıkması ya da birbirini daha yukarı zıplatması gereken anlar da var. Zor ama kısa sürede kapıyorsunuz olayı çünkü bölümler tasarlanırken hazırlanan yükselticiler ve çukurları kullanıp bir karakteri sıkıştırıyor, ardından diğeriyle buluşturuyorsunuz. Karakterler kimi zaman iki ayrı parkurda ilerliyor, kimi zaman da karakterlerin yolları çakışıyor ve bu süreçte sürekli olarak çevredeki detayları kullanmanız gerekiyor. Etraftaki beyaz noktaları toplayıp minimum sayıda ölürseniz de bölüm sonu skorunuza göre bir totem parçası elde ediyorsunuz. Ha bire ölürseniz elde edeceğiniz şeyse bir odun!

Oyunu tek başınıza oynarken bölüm sonlarındaki lider tablosuna bir göz atıp moralinizi bozabilirsiniz. Öte yandan oyunun iki kişilik modu da mevcut ve bu modda karakter sayısı dörde çıkıyor, işler iyice karmaşık hale geliyor; hele ki oyunu sevgilinizle oynarsanız ilişkiniz tehlikeli sulara yüzüyor, benden söylemesi. Siz en iyisi bu topa hiç girmeyin, oyunu kendi başınıza oynayın ya da beraber oynamak içinse başka oyun bulun.

Toparlamak gerekirse Kalimba gayet başarılı bir oyun, özellikle de oyun mekaniği açısından. Ne var ki oyunu oynarken size eşlik edecek, akılda kalıcı bir müziğin eksikliğini hissediyor insan. Ayrıca iki kişilik oyunun aşırı zorlayıcı olabileceğini de not düşeyim. Eğer her türlü platform oyununun altından kalkabilecek biri olduğunuza inanyorsanız buyurun, dükkân sizin.

■ Şefik Akkoç

✓ Oyunu iki kişi oynamak tahmin ettiğimizden çok daha zor.



Kalimba

- ➕ Başarılı oyun mekaniği
- ➕ Zorlayıcı oynanış
- ➕ Eğlenceli içerik
- ➖ Müzik

8,5

||| Alternatif **Rayman Legends**

ANDROID TELEFON VE TABLET SAHİPLERİ İÇİN

En İyi Android Uygulamaları özel sayısı çıktı!

En iyi **PC** ÖZEL SAYI

Android uygulamaları

Sayı 03 / 2015 / Fiyat: 10 TL

Virüs tehdidi yaşamadan güvenle uygulama kurun

300 HARİKA UYGULAMA VE İNCELEMESİ

Android telefonunuz yepyeni işlevler kazanacak

24 kategoride 300 uygulama

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

ISSN 1303-0914
9 771303 401009
KATÇI PİNİT 12.5 TL

Yapım **Konami Productions**
Dağıtım **Konami**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web **www.konami.jp/mgs5**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Metal Gear Solid V: Ground Zeroes ★

İlk perde şimdi de PC'de

Aradan neredeyse bir yıl geçecek, ben yine bu oyunu incelemiştim. Tabii ki o zaman için sadece konsol tarafıyla ilgilenmişim ki malum, oyun henüz PC için üretilmemişti. Şu an bu satırları yazıyor olmamın tek sebebiyse Ground Zeroes'un artık PC kullanıcılarının da beğenisine sunulmuş olması. Tamam, belki oyun PC için çıktı ama şimdi tutup da size konsola çıkan sürümden çok da farklı şeyler anlatamayacağım. Bu yüzden oyunu konsolda oynayanlar şöyle biraz yer açsınlar da oyunu ilk defa PC'de deneyim edecekler rahat rahat oksijen alabilsinler... Şimdi bilen biliyor, Hideo Kojima abimiz MGS serisiyle büyük işler başardı ve uzun bir aradan sonra yeniden karşımıza çıktı. Fakat bu çıkış önceki yapımlara göre biraz farklı oldu çünkü yeni oyun resmen ortadan ikiye bölündü. Elimizde bulunan Ground Zeroes, serisinin bir manada ilk oyunu, daha doğrusu giriş kısmı. İkinci oyun The Phantom Pain içinse halen beklemedeyiz. Tabii ki serinin vazgeçilmez karakteri Snake yine iş başında ve onu kontrol etmek bir hayli muhteşem. Tıpkı konsol sürümünde olduğu gibi, yine harika bir grafik şöleniyle karşımıza çıkıyor Ground Zeroes. Aradaki en büyük farksa yüksek seviye bir bilgisayarın hem gece, hem de gündüz senaryolarında konsollardan "yine" çok daha muhteşem bir görselliğe sahip olması. Şimdi yalan olmasın, oyunun grafikleri eski nesil konsollarda bile muhteşemdi ama keskinlik PC sürümünde had safhada. "Camp Omega" isimli dev bir bölgede geçen giriş niteliğindeki Ground Zeroes'da iki ana hedefimizi esareten kurtarmaya çalışıyoruz. Gece görevi olarak hazırlanan harita üzerinde hemen her türlü etkileşimde bulunmak mümkün ve bu etkileşimler sadece laf olsun diye konulmamış, aksine ana senaryo üzerinde yaptığımız her türlü hareket, harita tamamlandığı zaman bize "Side Ops" denen görev

silsilesi olarak dönüyor. Tüm oyun tek bir harita üzerinde geçiyor ve normal zorluk seviyesinde bir saatte rahatlıkla bitirilebiliyor. Yine de bu tek seferlik bölümü nasıl bitirdiğimiz önem arz ediyor. Bölüm sonunda aldığımız puanlara göre daha fazla Side Ops açmamız işten bile değil. Side Ops esnasındaysa birbirinden farklı görevi yerine getiriyoruz ve tek bir harita üzerinde kaç farklı oyun modu yapılabileceğini Hideo Kojima yüzümüze vura vura anlatıyor. Grafik kalitesinin haricinde ışıklandırmalar ve efektler rakiplerinden gömleklerce üstün. Yağmur efekti ve rüzgârın oyuna etkileri ise muazzam. Belki de en önemli detay yapay zekâ ve özellikle oyunu Hard modda açtığım zaman gözlemlediğim değişim gerçekten takdire şayan. Normal modda biraz da olsa aptal sayılabilecek düşmanlar, Hard'da gölgeye bile tepki gösterebilecek seviyeye geliyor. Tüm bu hareket kabiliyeti gerektiren işlemleri gamepad yerine klavye & fare ikilisiyle yapmak da çok büyük bir değişiklik getirmedir hayatıma. Ayrıca ekran yenileme konusuna dair de hiçbir sorun yaşamadığımı dile getirmek isterim. Bu iki ince detay haricinde oyun gerçekten konsol sürümünün bir kopyası, haliyle Grand Theft Auto V gibi bir nesil değişimi beklemeyin.

■ Ertuğrul Süngü

MGSV: Ground Zeroes

- ⊕ Yüksek grafik kalitesi
- ⊕ Harika yapay zekâ
- ⊖ Genel geçer fizik motoru
- ⊖ Ölmek çok kolay olabiliyor
- ⊖ Kısa oyun süresi

8,0

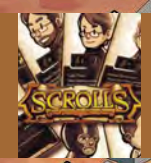
Alternatif Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Seslendirme

Oyun içindeki seslendirmeler kelimenin tam anlamıyla muhteşem! Silah seslerinden, zırlı araç seslerine, helikopterden, bombaların patlamasına kadar her türlü detay ince ince işlenmiş. Ayrıca düşmanların çıkan seslere karşı tepkileri de beni benden almayı başardı. Oyunu bitirenler Hard modu denemeden geçmemeliler!

- ✓ Helikopter üzerinden ölüm saçmak; en çok burada eğlendim.





Yapım **Mojang**
Dağıtım **Mojang**
Tür **Kart**
Platform **PC, Mac**
Web **www.scrolls.com**



Oak Blood
Enchantment



When Breaker deals damage, it gets +1 Attack.

Scrolls

Kart oyunlarına yeni bir bakış

Uzun yıllardır masaüstü kutulu oyun, FRP ve kart oyunları ile haşır neşir durumdayım. Hepsini hakkında iyi - kötü bir fikrim var. Zaman içinde kendini en çok geliştiren masaüstü kutulu oyunlar olurken, işin FRP kısmı hep daha zorlayıcı bir dönemden geçti. Neyse ki D&D 5th Edition bir şeye benzemeyi başardı. Kart oyunları tarafındaysa Wizards of the Coast tarafından üretilen Magic: The Gathering'in üzerine halen hiçbir şey çıkmadı. Hearthstone: Heroes of Warcraft bile sadece kolay erişilebilirlik ve kullanıcı dostu arabirimi ile piyasa yaptı. İşte böylesine zorlayıcı bir alanda biz tam "Hex denen oyun Magic kopyası mı, değil mi?" tartışmasını yaparken, aralardan Scrolls çıkıp geldi.

Farklı mı, yoksa sadece bir kopya mı?

Scrolls, ismini oyundaki temadan alıyor ya da tam tersi, orasını bilemem. Kartlar parşömen şeklinde tasarlanmış ve o yüzden "scroll" olarak isimlendiriliyor. Zaten oyun terminolojisinde de scroll deniyor. Minimum 50 kartlık destelerle deneyim edilen oyunda amaç, rakip tarafın 10'ar puanlık beş idolünü ortadan kaldırmak. Decay, Order, Growth ve Energy olmak üzere dört farklı deste teması bulunuyor ve her birinin kendine has oyun yapısı söz konusu. "Deck Builder" sekmesi üzerinden rahatlıkla deste yapmak mümkün, hatta oyuna yeni başlayanlar için büyük kolaylık sağladığını da belirtmekte fayda var. Hearthstone'dan da etkilenen oyun, "craft" mantığını kendi bünyesine almaktan çekinmemiş. Her kartın -tıpkı MtG'de olduğu gibi- Common, Uncommon ve Rare olmak üzere üç farklı değer kategorisi bulunuyor. Her ne kadar rare kartlar daha önemliymiş gibi gözüksede destede gerekli sinerji olmadığı takdirde pek bir işe

yarayamıyor. Baktınız kart lazım ve hiçbir şey istediğiniz gibi olmuyor, o zaman ya oyunda kazandığınız altınlar ya da direkt nakit para aracılığıyla farklı miktarlarda scroll alabiliyorsunuz. Oyunun temel mekanikleri aslında çok basit ama piyasadaki diğer oyunlardan farklı olmak isteyen yapımçı ekip, hemen her türlü farklı fikri oyuna yansıtmayı başarmış. Gariptir ki bu işi gerçekten harika şekilde yapmışlar. Her tur bir kart çekiyoruz, kartların en üstünde kaynak be-delleri yazıyor. Kaynak almak içinse çektiğimiz bir kartı feda etmemiz gerekiyor. Her kart bir kaynak sağlayabildiği gibi, bu işlem yerine tek kartı feda edip iki kart daha çekebiliyoruz. Fakat tek turda çok hamle yapabilmek ve daha büyük kartları masada kullanabilmek için dengeli bir şekilde ana kaynağımızı büyütmemiz gerekiyor. Creature, Structure, Enchantment ve Spell olarak dörde bölünen kart türleri arasında Creature (yaratıklar) çok daha ağır basıyor. Yaratıklarımızı sahanın bize ait olan tarafına herhangi bir şekilde yerleştirebiliyoruz. Arka arkaya olmaları, aynı sıra üzerinde saldırı yapacakları anlamına geliyor. Ayrıca bir defa yerleştirilen yaratık, her tur bir kare hareket edebiliyor. Yaratıklarımızın da üç ana unsuru bulunmakta: Saldırı, savunma, geri sayım. Geri sayım özelliği MtG'dekin aksine tek turda biten bir işlem değil. Eğer bir kartın iki geri sayımı varsa bu rakam her tur düşüyor ve sıfır olunca yaratık saldırabilir hale geliyor. Saldırıdan sonraki tur, yaratığın esas geri sayım rakamı yenileniyor ve yine bir bir azalıyor. İşte tam da burada işin içine envaiçeşit strateji giriyor sevgili okur. Ücretsiz olarak indirip deneyim edebileceğiniz bir oyun Scrolls ve kart oyunlarıyla aranız iyi olmasa da bir bakın, oynamaya değer bir yapım. ■ Ertuğrul Süngü

Oyun Modları

Scrolls'a tutorial bölümleri yapmadan başlamayı, buradan bolca altın kazanılıyor. Oyunu öğrendiğiniz düşünüyorsanız, Skirmish kısmından yapay zekâya karşı durmaya çalışabilirsiniz. Ayrıca Quick Match kısmından online olarak da oynanabilen Scrolls, Hearthstone'un MtG'den aldığı draft, bir diğer adıyla Arena moduna da sahip.

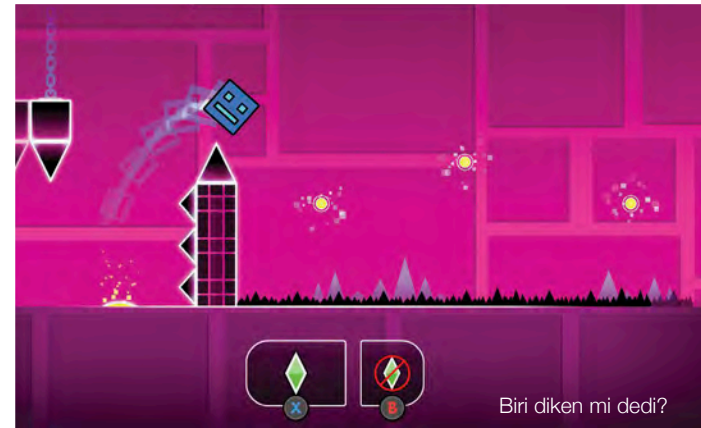
Scrolls

- + Yeni fikirlerle dolu olması
- + Kolay arabirim ve rahat oyun yapısı
- + Kart yaratma
- MtG'den çok geride
- Para ödmeden bir yere kadar eğlenceli

7,0

Alternatif Magic: The Gathering Online





Biri diken mi dedi?

Geometry Dash ★

478'nci deneme...

Mobil platformların oyun piyasasında kendine yer edinmesiyle birlikte bu platformlara çıkan oyunların kalitelerinin daha fazla sorgulandığını görüyoruz. Bu kalite tartışmaları sürerken, mobil platformlardan sonra PC ve Mac için de çıkış yapan Geometry Dash'i hep birlikte inceleyelim. Bir platform oyununa göre oldukça basit bir oynanışa sahip olan Geometry Dash'de oyun boyunca tek bir tuş kullanıyoruz. Bu tek tuşla kare şeklindeki karakterimizi, bölümler boyu süren yolculuğunda türlü engel ve tehlikelerden zıplatarak korumaya çalışıyoruz. Herhangi bir ka-

çı kayıt noktalarını kullanabileceğimiz gibi kendi kayıt noktalarımızı da belirleyebiliyoruz. Bu sayede her bir küçük hata bizleri bölümün en başına dönmeye zorlamıyor fakat bu modda bölüm içindeki yıldızları toplayamadığımızı ve her bir bölümün bitiminde açılan şarkıların açılmadığını görüyoruz. Yine de karakterimizi özelleştirmek için kullanabileceğimiz kozmetik ürünler bu modda da açılıyor. Oyun içinde bulunan harita editörüyle kendi haritalarımızı oluşturarak yayınlatabiliriz ve diğer oyuncuların kulaklarını çınlatmasını sağlayabiliyoruz. Oyuncu topluluğu tarafından yayınlanan haritaların da oldukça başarılı

"Sivri kenarlara çarpmamak için uğraştığımız oyunda bizler için düşünülmüş, oyunu daha zor kılan özellikler de bulunuyor"

ıt noktasının olmadığı bölümlerde her bir hatamız bize pahalıya mal olarak bulunduğumuz bölümün en başına dönmemize sebep oluyor. Sivri kenarlara çarpmamak için uğraştığımız oyunda bizler için düşünülmüş, oyunu daha zor kılan özellikler de bulunuyor. Yerde bulunan parlak çemberlerin içinden geçerek daha yükseğe zıplayabildiğimiz gibi, havada bulunan parlak noktalar sayesinde art arda zıplayışlar gerçekleştirebiliyoruz. Ayrıca her bölümün kendi içinde farklı parçalardan oluşuyor olması, bize tekdüzelikten uzak bir oyun sunuyor. Bir an kare şeklindeki karakterimizle sivri kenarlardan kaçarken, başka bir an karakterimizin uzay gemisine binmesiyle Flappy Bird benzeri bir oynanışa geçiyoruz. Dahası, öyle bir an geliyor ki yerçekimin tersine dönmesine alışırken hata yapmamamız gerekiyor.

18 bölüm içeren Geometry Dash'de her bir bölümü yüzlerce kez denemeden önce bölüm hakkında bilgi sahibi olmak ya da sadece kayıt noktalarına sahip olmak için kullanılabilecek bir antrenman modu bulunuyor. Bu mod sayesinde bölüm boyunca oyunun otomatik olarak belirledi-

olduğunu söyleyebiliriz. Bu haritaları popülerliğine ya da zorluğuna göre sıralayıp beğendiklerimizi seçebiliyoruz.

Görsel tasarımı bir mobil oyuna göre oldukça başarılı olan Geometry Dash, çizimlerdeki keskinliğini ve renklerinin canlılığını koruyarak başarısını devam ettirmeyi başarmış. Oyunun görsel kalitesine, bölümlerle uyumlu ve başarılı bir şekilde senkronize edilmiş müziklerini de eklediğimizde ortaya PC ve Mac için dahi başarılı bir oyun çıkıyor. 8 TL gibi uygun bir fiyattan satılan Geometry Dash'i bir meydan okuma arayan tüm oyun severlere tavsiye ediyoruz.

■ Ahmet Rıdvan Potur

Geometry Dash

- ⊕ Bölüm içinde bölüm olması
- ⊕ Bölümlerin çeşitliliği
- ⊕ Renkli görselleri
- ⊕ Müzikleri
- ⊖ Sinir bozucu şarkı

8,0

Alternatif 140

FİT&SAĞLIKLI&GÜÇLÜ ERKEKLERİN YOL GÖSTERİCİSİ



HEDİYE



50 FITNESS KARTI

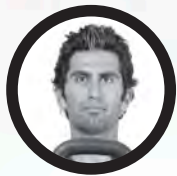
FİT MEN DANIŞMANLARI



MUSTAFA
SAVAŞAN



BARIŞ
ÇUNGUROĞLU



ERCAN
ÇİMENAY



SERKAN
YİMSEL



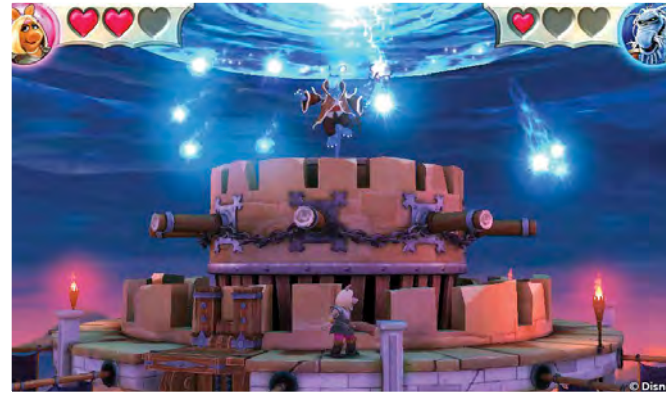
MURAT
MAOSAI



MURAT
BİR



Yapım **Virtual Toys**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PS Vita**
Web lin.kim/VUJmu
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**



The Muppets Movie Adventures

Kermit ve tayfası Hollywood'u işgalin peşinde!

The Muppet Show için "Jim Henson'ın hayatımıza kattığı, 80'lerde çocuk olanların televizyon şovu" desek çok da yanlış olmaz sanırım. Bunu da oyun olarak karşımızda görmek oldukça nostaljik bir his. Karşıma ne çıkacağını merak ederek oyunun içine giriyorum bu aşamada...

Oyunu açtığımızda ilk olarak karşımıza birtakım sahneler çıkıyor. Yönetmen bize oldukça moral verici bir konuşma yapıyor ve aldığımız gazla maceraya atılıyoruz. Filmlerin her biri, The Muppet Show'da gördüğümüz karakterlerin ve birtakım düşmanların bulunduğu filmler. Kermit the Frog, Miss Piggy, Animal ve Ganzo, oynayabildiğimiz karakterler olarak karşımıza çıkarken, ana düşmanlar olarak Sweetums, Uncle Deadly, Timmy Monster, Constantine, Rats ve Chickens, arada bizi oldukça rahatsız edip kafamıza balıkları fırlatan Lew Zealand başta olmak üzere, Scooter, Row the Dog ve The Snowths ile karşılaşırız bu süreçte.

Açık deniz, vahşi Batı, korku, masal ve bilimkurgu konseptlerinde geçen filmleri, bulmacaları tamamlayıp düşmanları mağlup etmeye çalışarak aslında filmlerin içine yolculuk yaparken buluyoruz kendimizi ve oyuna Susam Sokağı'ndan da çok iyi tanıdığımız Kermit ile başlıyoruz. Diğer karakterlerin filmlerini de çekebilmek için sırayla gitmemiz ve oyun içindeki yıldızları tek tek toplamamız gerekiyor. Kısa bir şekilde hikâyenin başlangıcını anlatıcıdan öğrenerek de maceramıza atılıyoruz artık. Bu aşamada aslında birçok platform oyununda karşımıza çıkan yön tuşları ve zıplama şeklindeki en basit oynanış ile ilerliyoruz. Oyunun içinde kendinizi şemsiyeye birilerini öldürürken ya da balık fırlatırken bulabilirsiniz. Sürekli ölünce bile en yakınınızdaki kaydetme yerinden tekrar oyuna devam

edebiliyorsunuz. Oyunda ilerleyebilmemiz için çeşitli eşyaları toplamamız ve bu eşyalarla karşımıza çıkan zorluklara karşı savaşmamız gerekiyor. Çevredeki anahtarları çevirip kendimize yeni yollar açabiliyor, bölümü bitirince de kazandığımız yeni yeteneklerle geri dönüp tüm yıldızları tamamlayabiliyoruz.

Oyunun olumsuz yanlarından biri, derinliği çok fazla anlayamıyor olması. Basılması gereken ön - arka geçiş tuşu çıkmadığı sürece nereden devam etmemiz gerektiği çok fazla ayrılmıyor. Mesela kayalıklardan yürüyebileceğimiz gibi gözükse de kendimizi suyun dibinde bulabiliyoruz. Bir diğer eksiye oyunun öngörmenin pek mümkün olmadığı tuzaklarla dolu olması. Büyük savaşlara gelindiğinde de oldukça zorlaşan bu oyunu çocukların oynayacağını da düşünürsek gereksiz derecede zorlaştırılmış olduğunu düşünüyorum.

Görsel anlamda oldukça tatmin edici grafiklere sahip olan bu oyun -yazıya başlarken de söylediğim gibi- 80 kuşağından olup macera oyunu seven ama çok da bir şey bekleyenler için ideal. Macera ve platform tarzı oyunları sevenler, bu konuda büyük beklentisi olanlar içinse çok fazla keyif alınamayacak ve çocukların oldukça zorlanacağı bir oyun olmuş. PS Vita ile şehirlerarası yolda, otobüste veya birilerini beklerken zaman geçirmek adına oynanabilir.

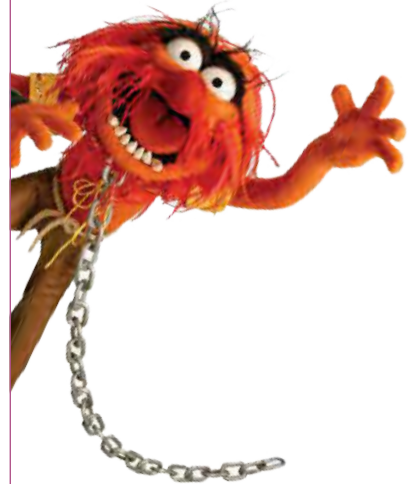
■ **Burcu Aycan**

The Muppets Movie Adventures

- ⊕ Güzel grafikler
- ⊕ Kaydetme olanağı
- ⊖ Boyut karmaşası
- ⊖ Kısa oyun süresi

6,5

|| Alternatif **LittleBigPlanet PS Vita**





Yapım **Rodeo Games, Twistplay**
Dağıtım **Chilled Mouse**
Tür **RPG, Strateji**
Platform **PC, Mac**
Web **rodegames.co.uk/warhammer-quest**



Aha bu kılıç, bu da Night Goblin!

Saldırı Mantığı

Oyun içinde her karakterin farklı miktarda saldırı ve savunma özelliği bulunuyor. Bazı karakterler, içinde buldukları durum yüzünden oldukları yere çakılıp kalabiliyorlar fakat esas önemli olan, karakterlerin saldırı yaptıktan sonra bir sonraki tura kadar hareket edemiyor olması. O yüzden harcaabileceğimiz toplam yürüme mesafesini doğru kullanmakta fayda var.

Warhammer Quest

Yeni dünyadan selamlar

Son zamanlarda en çok şey, eski oyunların yeniden ve günümüz sistemleri için yenileniş sürümleri. Birçok efsane isim, yeniden günümüz oyuncularının beğenisine sunuluyor. Bizler geçmişi yâd ederken, yeni nesil oyuncular da “oyun gibi oyun” oynama keyfine erişebiliyor. Diğer taraftan masaüstü kutulu oyunların yavaş yavaş dijitalleştirilmesiyle ilgili dev bir atılım söz konusu. Geçen ay incelediğim The Witcher Adventure Game duruma verilebilecek en net örneklerden biri. Şimdiyse karşımızda Warhammer Quest yer alıyor ve bu oyunun en ilginç yanı hem geçmişten gelmesi, hem de masaüstü kutulu oyun formatından dijital bir yapıma dönüşmesi.

Eski stil RPG

Warhammer Quest esasen 1995 yılında üretilen, masaüstü kutulu oyun modelinde bir yapımdır. Warhammer dünyasında geçen yapımda karakterlerimizi masaüstündeki zindanlarda gezdirmek suretiyle ilgili görevi tamamlamaya çalışıyorduk. Oyuncuların birbiriyle de mücadele ettikleri yapımda, farklı zindanlardan oluşmaktaydı.

Bugün karşımıza çıkan dijital Warhammer Quest, aslında kutulu sürümünden çok farklı değil. Oyun imparatorluk topraklarında başlıyor ve giderek genişleyen bir haritaya yayılıyor. “Siegfriedhof” isimli şehirle senaryo örgüsüne dâhil olduğumuz yapımda dört kişilik bir grubu kontrol ediyoruz. Oyuna başladığımız andan itibaren bizim için seçilmiş hazır bir grup var ama şehre girdiğimiz gibi buradan grubumuzu değiştirebiliyoruz. Toplamda 11 farklı karakter bulunuyor ve her birinin oyuna yansıyan farklı özellikleri var. Eğer Warhammer Fantasy dünyasına hâkimseniz, ilgili göreve kimlerle gideceğinizi zaten karakterin sınıfından anlayabiliyorsunuz. İskeletlerle dolu bir göreve Witch Hunter’sız gitmez biraz ilginç olacaktır. Her karakterin “common”, “uncommon” ve “rare” olmak üzere, her birinde dört slot bulunan, üç kategoriye ayrılmış eşya giyme düzeni bulunuyor. Savaşlar esnasında

çantadan herhangi bir bandaja ya da iksire dokunmadığımız için her savaş sonrası karakterlerimizin eşya düzenini kontrol etmemiz gerekiyor. Oyundaki görev mantığı esasen zindana girmek demek ve zindanlar temelde ikiye ayrılıyor. Beyaz zindan görevleri tamamlandığı takdirde ana senaryoda ilerleme kaydedebiliyoruz, kırmızı zindanlarsa normalden daha zorlu düşmanlara ev sahipliği yapıyor ama bölüm sonunda çok daha iyi eşyalar kazanmamızı sağlıyor. Karakterlerin zor seviye atladığını da hesaba katarsak zaten bir şehre bağlı zindanları adam akıllı temizlemeden ilerlemenin biraz yalan olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Geçiyorum oyunu dinamiklerine... Tıpkı kutulu oyunda olduğu gibi, her karakterin belli bir yürüme alanı bulunuyor. Kare şeklinde hesaplanan yürüme noktaları genelde sıkışık koridorlardan oluşuyor, bu da yakın savaşçıları önde, menzilli saldırı yapanları arkada tutmak anlamına geliyor. Düşmanlar hep geniş koridorlarda saldırıya geçiyorken, biz hep iki kutu genişliğindeki dar koridorlarda gafil avlanıyoruz ki bu da bir noktadan sonra bayıyor. Genelde tek saldırı yapabiliyor olmak, stratejiyi doğru kurma konusunda oyuncuya bir hayli kafa yorduruyor fakat tek seferde yenen büyük darbeler bir anda her şeyi altüst edebiliyor. Açıkçası saf masaüstü Warhammer Quest ve ağır dozajda RPG deneyim etmek istiyorsanız bu oyun gerçekten güzel fakat öyle herkesin oynayacağı bir yapımdan da kesin. ■ Ertuğrul Süngü

Warhammer Quest

- ➕ Warhammer dünyası
- ➕ Strateji mantığı ve bunun oyuna etkileri
- ➖ Birbirinin kopyası savaş senaryoları
- ➖ Zayıf grafikler ve animasyonlar

7,0

Alternatif **Space Hulk Ascension**

Warhammer 40.000: Armageddon ★

Böyle giderse savaş hiç bitmeyecek

Warhammer 40.000 evreni büyük kitlelere hitap eden, devasa bir senaryo örgüsüne sahiptir. İçinde barındırdığı farklı ırklarından tutun da yarattığı karakterlere kadar hemen her tür bilimkurgu severi kendine bağlamayı başarmıştır. Özellikle yaratılan Space Marine konsepti, serinin çok sağlam bir temel üzerinde yükselmesine yardımcı olmuştur. Bugün birbirinden farklı WH40K oyunuyla çevrelenmiş durumdayız fakat birazdan okuyacağınız Armageddon kadar WK40K olabilen az oyun üretildi, yazıyı okumaya bunu aklınızda bulundurarak devam edin isterim.

Bildiğin WH40K

WH hem Fantasy, hem de 40K olmak üzere iki farklı konseptte üretilen ve esasen masaüstünde oynanan bir oyundur. Figürler aracılığıyla dev masalarda deneyim edilen bu güzide oyunda birbirinden farklı ünite, birbirinden farklı özellikleriyle karşımıza çıkar. Daha önce üretilen birçok WH ve WH40K oyununda elbette ki bu üniteleri gördük, tıpkı masaüstü oyunda olduğu gibi farklı silahlarını ateşlemelerine şahit olduk fakat hiçbiri Armageddon'da olduğu gibi birimlerini, silahlarını ve harita şartlarını oyunda var edemedi.

Ekran görüntülerinden anlayacağınız üzere, Armageddon'da grafik namına günümüz oyuncusu için pek bir şey yok; iki boyutlu bir harita, iki boyutlu birimler, sıfır animasyon. Sadece saldırı esnasında oluşan makineli tüfek efektleri ve patlamalar söz konusu; bu yüzden önceden hazırlıklı olun. Yine de bu oyunda animasyondan fazlası var! Olaylar Second

War of Armageddon döneminde geçiyor. Dev Ork saldırılarının karşısında direnmeye çalışan Imperial Guard'ı kontrol ettiğimiz yapımda, masaüstünden tanıdığımız Commissar Yarrick ve Commander Dante gibi isimlerle karşılaşmak bir hayli etkileyici. Zamanla bu dev savaşın içine karışan Space Marine'lerse olayların tuzu biberi oluyor. İşte böyle bir karambolde, altıgen parçalar halinde tasarlanmış bir haritada mücadele etmeye çalışıyoruz. Her altıgen bir yürüme puanı demek ve her birimin de kendine ait bir yürüme puanı bulunuyor. Aslında oyunun en önemli detayı ve türe yabancı olanların en çok canını sıkacak nokta birimler ve birim özelliklerinden oluşuyor. Yani keşke tek dert birimlerin yürüme mesafesini hesaplamak olsa... Armageddon'da Infantry, Walker, Vehicle, Tank, Artillery, Aircraft ve Titan (Evet, devler bu oyunda mevcut!) olmak üzere birbirinden farklı ana birim ve bu birimler altında da çok farklı miktarda ünite barınıyor. İş daha da eğlenceli hale getiren, kimileri için zorlaştıran şeyse birimlerin birden çok silaha sahip olması ve her silahın farklı bir işlevi bulunması. Bu sayede doğru birimi, doğru düşmana karşı kullanmak çok önemli bir hal alıyor. Her turda belli miktarda üniteyi masaya çıkarıyor ki bu biraz da bize kalmış durumda. Dilediğimiz zaman, eğer elimizde varsa Requisition puanları aracılığıyla izin verilen miktarda takviye birliği çağırabiliyoruz haritaya. Amaçsa çok basit: Harita üzerinde altın rengiyle işaretlenmiş altıgenleri, verilen toplam tur sonuna kadar ele geçirmek! Zamana karşı yapılan yarışta doğru hamleleri yapmadığınız durumda anında kaybettiğiniz bir WH40K oyunu bu, hataya yer yok! Grafik değil de sıra tabanlı taktik strateji arıyorum diyenlerdenseniz, uzun süre başından kalkamayacağınız bir oyuna "merhaba" dediniz demektir.

■ Ertuğrul Süngü

Warhammer 40.000: Armageddon

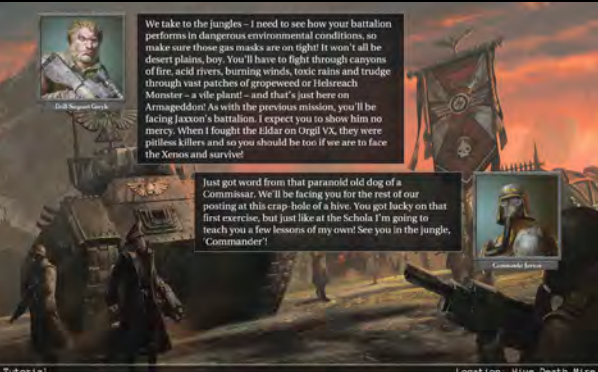
- Derin strateji öğeleri
- WH40K dünyası
- Bol ünite ve bunların oyuna etkileri
- Grafikler günümüz için eski

8,0

■ Alternatif Heroes of Might & Magic VI



Yapım **Flashback, The Lordz**
Dağıtım **Slitherine Ltd.**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web armageddon.slitherine.com





Yapım **Daedalic**
Dağıtım **Daedalic**
Tür **RPG, Strateji**
Platform **PC, Mac**
Web **blackguards2.daedalic.de**



Dört Atlı

Savaşa gireceğiniz karakterleri iki yakın dövüşçü, bir saldırı büyücüsü, bir de destek büyücüsü olarak ayarlarsanız, oyun boyunca rahat edebileceğinizi söyleyebilirim. Okçuların oyunda çok işe yaramadığını gördüm maalesef.

Blackguards 2 ★

“Boyun posun devrilsin senin koca gibi!” - Cassia

Bir kadın, bir gün kendini yerin altında buluyor, Boraya neden atıldığını bilmeden. Oturuyor, düşünüyor, onunla muhabbet etmek istemeyen gardiyanla konuşmaya çalışıyor, örümceklerle arkadaş oluyor ve tam dört sene sonra bir çıkış yolu bulup zindandan kaçıyor. “Cassia” adındaki kadın, güçlü bir imparatorun karısı aslında lakin onu zindana atan kocasından başkası değil; hatta öldü bile sanılıyor Cassia. Buradan çıktıktan sonra da hemen intikam peşine düşüyor kahramanımız ve ekibine güçlü savaşçılardan da katarak büyük bir maceraya atılıyor.

Daedalic Entertainment yapımı olan Blackguards 2, tek kelimeyle bağımlılık yaratan bir oyun. Bunun nedeni de Cassia'nın intikam macerası değil, oyunun sıra tabanlı stratejik oynanışı ve oyundaki RPG öğelerinin son derece iyi kullanılmış olması.

Cassia ve arkadaşları, büyük intikam macerasında imparatorun elinde bulunan önemli noktaları ele geçirmeye çalışıyorlar ve her bölge, bir büyük savaş demek. Mesela Dragon Age'de önünüze çıkan üç - beş tane düşmanla karşılaştığınız o basit savaşların yerinde burada her biri birbirinden zorlu ve dikkat etmezseniz “wipe” yiyebileceğiniz savaşlar bulunuyor. Lakin Daedalic olayı aşırı zorlaştırıp bir savaşı art arda tekrar oynamanızı da engellemiş, işler daha eğlenceli hale gelmiş.

Savaşlara, savaştığınız bölgenin koşullarına göre belirli sayıda adamla katılıyorsunuz. Genelde dört tane kahraman ve sayısı değişen paralı askerler ile giriyorsunuz savaşa. Kahramanlarınız -Cassia dışında- genellikle bir alanda uzmanlık gösteriyorlar. Örneğin, grubunuzdaki Cüce'yi bir büyücüyü dönüştürmeniz mümkün değil. Cassia'yı ise istediğiniz şekilde geliştirebilirsiniz. Dilerseniz güçlü bir savaşçı yapın ya da benim gibi

hasar büyülerinde uzmanlaşan bir büyücüyü...

Her savaşın koşulları da farklılık gösteriyor. Bir savaşta amacınız hızla çıkışı ulaştırmakken, bir diğerinde tüm düşmanlarınızı öldürmeye çalışıyorsunuz. Bazen savaş sonunda bazı kararlar da vermeniz isteniyor ve bu da hikâyenin bazı bölümlerini etkileyabiliyor. Savaşlarda en önemli şey karakterlerinizi nasıl kullandığınızı. Hareketlerinizin altıgenlerle belirtildiği bir düzlemde sınırlı sayıda hareket kabiliyetiniz oluyor ve sıranızı nasıl kullanacağınızı da büyük önem taşıyor. Karşınızdaki düşmanın tam önünde sıranızı tamamlayıp kafanıza baltayı yemek istemiyorsanız örneğin, hareketinizi düşmandan biraz uzakta bitirip onun sizin ayağınıza gelmesini sağlıyorsunuz. Her savaş alanında da mutlaka birtakım, tuzak olarak kullanılacak eşya bulunuyor ve bunlarla düşmanlarınızın stratejisini bozabiliyorsunuz.

Diablo veya Dragon Age gibi, bolca eşya bulup bunlarla karakterlerinizi güçlendirebildiğiniz oyunda çok sağlam bir yetenek geliştirme kısmı da bulunuyor ama karakterlerin farklı özellikleri olsa hiç de fena olmazdı diyorum. (Black Mage diye birini alıyorsunuz gruba ama niye böyle anıldığına dair bir yetenek göremiyorsunuz.)

Strateji ve RPG oyunlarını seviyorsanız, Blackguards 2'den bir hayli keyif alacağınızı rahatlıkla söyleyebiliriz. Bu oyunu kaçırmayın... ■ **Tuna Şentuna**

Blackguards 2

- ⊕ Dengeli ve eğlenceli oynanış
- ⊕ Bolca yetenek ve eşya
- ⊖ Hikâye daha etkileyici olabilirdi
- ⊖ Karakterlerin kendilerine has özellikleri yok

8,3

|| Alternatif **Dragon Age: Inquisition**



Citizens of Earth ★

Herkesin başkanı olmaya hazır mısınız?

Koskoca bir dünyada yaşıyoruz. Birbirinden farklı ülke ve tabii ki birbirinden farklı ülke lideri var fakat günümüz dünyasında bile bu liderlerden bazıları, sanki dünyanın başkanıymış gibi hareket edebiliyorlar. Citizens of Earth de tıpkı bu şekilde hareket eden başkanları tiye alan bir karakterle karşıımıza çıkıyor. Onun adı önemli değil, siz ona kısaca "Vice President of the World" deseniz kâfi. Şaka değil, başrollerde yer alan karakterimiz gerçekten de dünyanın başkan yardımcısı rolünde. Yapılan seçimden yeni çıkan başkanın, tüm dünyayı kontrol edeceği döneme bizi de ortak etmeyi başaran Eden Industries, bu süreçte birçok zorluğa da göğüs germemizi istiyor.

Seçim sonuçları ne derece doğru?

Rengârenk dünyası ve iki boyutlu kamera açısı ile karşılıyor bizi Citizens of Earth. Biraz iki boyutlu, biraz da izometrik RPG havası taşıyan yapımın fazlasıyla geyük olduğunu henüz ilk dakikadan çözüyoruz. Annemizin bizi yataktan kaldırmasıyla başlayan maceramız, kardeşimizle tanışmamıza ve buradan da sokaklara uzanıyor. Yatağımızdan koskoca bir unvanla kalkıyoruz belki ama öyle görünüyor ki dünyanın büyük bir kesimi geldiğimiz konumdan pek mutlu değil; hatta bizi ortadan kaldırmak için ellerinden geleni yapmayı planlıyorlar. Anne ve kardeşimiz dünyaya karşı yapacağımız propagandada en kuvvetli silahlarımız. Nasıl mı? Şöyle ki bu oyun sıra tabanlı savaşlara ev sahipliği yapan, RPG türünde bir yapım. Hal böyle olunca ekibimize ilk katılanlar anne ve kardeşimiz oluyorlar. Başkansa hiçbir şekilde savaşlara dâhil olmuyor. Malum, adam dünyaya hitap ediyor, elini kirletir mi? Evden dışarı çıktığımız anda durumun önemiyetini anlıyoruz. Her

yer, bize karşı yürüyüş yapan protestocularla dolu. Kendilerine değdiğimiz anda oyun sıra tabanlı savaş mekaniğine geçiş yapıyor. Her karakterin kendisine has özellikleri bulunmakta ve özel saldırılar için bir - iki tur "Energy" veren saldırılar yapıp akabinde çok daha güçlü saldırılarımızı gerçekleştirebiliyoruz. Zamanla ya da belirli saldırılarla dolan Energy sistemi, sıra tabanlı savaş kısmını güzel bir kıvama getirmiş. Seviye atladıkça karakterlerin hem güçlerinin artıyor, hem de yeni özellikler kazanıyor olması da cabası... Eğer ana senaryoya odaklanırsanız, oyunu kısa sürede bitirmek mümkün ama etrafta çok fazla yan görev olduğunu unutmamak gerekiyor; hatta bu görevleri yapmadan oyunu oynadım demek inanın çok da doğru olmayacaktır. Oyunun bir diğer ana unsuru da başkanın yanında savaşacak olabileceğince fazla birey toplamak. Etrafta diyaloga girip bize katılmasını talep edebileceğimiz envaiçeşit karakter mevcut ama hiç kimse kara karşımıza, kara gözümüze gelmiyor. Her birey için yapılması gereken bir görev bulunuyor ve oyunun en eğlenceli kısmı da şüphesiz ki bu görevlerde yer alıyor. Sıra tabanlı strateji ve RPG temasını sevenlerin, dünyanın kalaniyla dalga geçen bir oyun deneyimi istedikleri noktada Citizens of Earth yatıyor, bu kadar basit.

■ Ertuğrul Süngü

Citizens of Earth

- Eğlenceli oyun teması
- Savaş sistemi
- Karakter çeşitliliği
- Zorlayıcı düşmanlar
- Sürekli savaşmak

8,0

Alternatif The Banner Saga

Para Lazım

Etrafta bulunan düşmanlar başlangıçta hiç de zorlayıcı değil. Zaten bir onlar vuruyor, bir de biz fakat zamanla bu durum büyük oranda fark ediyor ve karakterlerimizi hayatta tutmak için etraftan eşya bulmamız, gerekirse satın almamız gerekiyor.





**SEN DE
KATIL!**

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



Perez A1

Void Destroyer ★

Hem pilot, hem de komutan olmak

Uzay simülasyonları, özellikle Star Wars serisine ait yapımlar başta olmak üzere, 90'lı yılları açık ara ele geçirmiş bir türdür. Gelgelelim türden geriye pek bir şey kalmadı. Daha doğrusu, döneminde sürekli kırılan joystick ile oynadığımız ve kendimizi pilot olarak ilan ettiğimiz dönemdeki oyunlara istinaden, artık daha fazla uzay stratejisiyle karşılaşıyoruz. Peki, ya size bu iki farklı fikri de birleştiren bir yapım olduğunu söylesem şaşırırsınız, değil mi?

Karanlığın içinde hayatta kalma mücadelesi

Temelde, görmeye alıştığımız Kickstarter projelerinden biri Void Destroyer. 2013'ün ortasında tamamlanan kampanyanın ardından beta aşamasına giren oyun, nihayet tam anlamıyla piyasaya çıkmayı başardı. Karanlık uzay içinde geçen oyunda, bulunan bir maden peşinde koşan birbirinden farklı fraksiyondan birini canlandırıyoruz. Bugüne kadar üretilen tüm uzay simülasyonlarında olduğu gibi, kontrolümüzdeki gemiyi farklı açılardan kontrol edebiliriz fakat Void Destroyer sadece açılarla yetinen bir yapım değil. Hemen her türlü kamera açısı çok ince şekilde işlenmiş ve dilediğimiz açıyla sınırlı kalmaktan bir adım ileri giden oyun, kendi gemimizin herhangi bir şekilde görüş açımızı kapamasına engel oluyor. Oyunda birçok gemi kullanıyor ve hepsinin kendine has kabiliyetleri var. Yine de oyunu benim gözümde ilk etapta harika kılan nokta, en ufak gemiyi bile onlarca tuşla kontrol ediyor olmamız.

Tıpkı eski günlerdeki detaylı oyun yapısını gözler önüne seren yapım, eş zamanlı olarak birçok oyuncu için zor sayılabilecek kontrollere sahip. Tüm bu kontrollerin harika şekilde çalışması için gereken uzay mekaniği de yine muazzam şekilde oyuna yerleştirilmiş. Benden bu iki nok-

tada tam puan aldığını belirtmek isterim fakat Void Destroyer'ı farklı kılan asıl durum, yazının başlığında da olduğu gibi oyuncuya hem pilot, hem de komutan rolünü vermesi. Bir yandan uzay savaşlarında düşman avlarken, diğer yandan RTS modunda kendimize üs yapmamız gerekiyor. "Space" tuşuyla geçtiğimiz Tactical Mode esnasında gemimizin bağlı olduğu bölge, kuş bakışı (Uzayda da zor hareket ha.) bir moda geçiyor ve tüm binalar mavi renkte parlıyor. Baştan aşağı değişen arabirim üzerinden yeni binalar yapılabiliyor, yeni gemiler üretebiliyoruz. Toplamda üç farklı kaynak kullanılıyor ve genelde kaynak sıkıntısı pek çekilmiyor. Bu mod aynı zamanda harita üzerindeki hâkimiyetimizi de büyük ölçüde artırıyor. Düşman birimlerini görme, gemilerimize görev verme, hedefleri rahatça bulma gibi birçok seçenek mevcut. Bir diğer dikkat çeken nokta da Command Mode. Oyunda kullandığımız gemiler büyüdükçe hâkimiyetimiz de bir o kadar azalıyor. Ebatları arttıkça manevra kabiliyetleri düşen gemileri daha rahat savunmak için tek bir tuşla sadece gemi üzerinde bulan silahların kontrolüne geçebiliyoruz. Böylece etrafımızda uçuşan düşman birliklerini daha rahat hedefleyebiliriz, kimin nerede olduğunu kolayca görebiliyoruz. Tek seferde birçok işle meşgul olmamız gereken Void Destroyer'da otomatik takip özelliği de unutulmamış. Böylece düşmanların giderek kalabalıklaştığı ortamlarda daha rahat hareket edebiliriz.

Void Destroyer kesinlikle uzay simülasyonu ve RTS türünü harika şekilde birleştirmiş, buna şüphe yok fakat simülasyon sevmiyorsanız, bu oyun iyi bir başlangıç olmayacaktır. Hele sabırsızsanız, kontroller yüzünden oyunu iki dakikada hayatınızdan çıkarırsınız. ■ Ertuğrul Süngü



Yapım **Iteration 11**
Dağıtım **Iteration 11**
Tür **Aksiyon, Simülasyon, Strateji**
Platform **PC**
Web **www.voiddestroyer.com**



Void Destroyer

- Uzay mekaniği ve etkileri
- Detaylı uzay gemileri
- Harika kontroller
- Kontrollerin "çok fazla" olması

8,0

Alternatif Homeworld 2



Yapım **Ubisoft Montpellier**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **assassinscreed.ubi.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Assassin's Creed: Unity - Dead Kings

Ölü kralların mabedinde...

Büyük bir eleştiri tufanına uğrayan Assassin's Creed: Unity'nin nihayet ilk ek paketi de elimize ulaştı. "Dead Kings" takısıyla gelen paketin en önemli özelliğini baştan söyleyeyim ki incelemenin başından, bu oyunu alıp almamaya karar verin: Önceki oyunun üzerine bir sekiz saat daha. Evet, aynı özellikler, aynı bug'lar, aynı oyun mekaniği ile dolu bir sekiz saat daha...

Bu defa oyunumuz Paris'te değil, atmosferi daha karanlık olan, sislerle kaplı Saint-Denis'de geçiyor. Paris'in daha ufak hali olarak nitelendirebileceğimiz bu oyun alanındaysa yine görevler alıyor, yan görevleri yerine getirmeye çalışıyor ve nihayetinde -sadece kendisini takip ederseniz- pek de uzun olmayan ana senaryoyu tamamlayıp oyunu bir kenara koyuyorsunuz.

Senaryoya göre Arno şehirden çıkmanın yolunu arıyor ve ona Marquis de Sade yardımcı olabileceğini söylüyor. Tabii ki bir isteği var: Basilica'nın altındaki mahzenlerde yer alan önemli bir parşömen. Bu vesileyle oyun da genel olarak yeryüzünde değil, yeraltında geçiyor. Dead Kings'e özel üç tane konu var: Yağ lambası, Guillotine Gun ve Raider'lar. Raider'lar bu oyuna özel, mahzenleri bizden önce kazmaya başlayan bir çeşit çapulcu grup. Normal Fransız askerlerine göre daha dayanıksız olan bu düşmanlar grup halinde saldırınca yine zorluyorlar fakat onları def etmek pek de zor değil. Üstelik Raider'ların lideri savaştaysa onu yenerseniz diğer askerler de kaçıyor.

"Lantern" adıyla anılan yağ lambasıysa mahzenleri

aydınlatmamızı sağlayan, böcekleri ve yarasanın yoldan çekerek bize geçiş sağlayan bir çeşit eşya. Yağ bittiğinde doldurmak da gerekiyor bu zimbiriyi ama neyse ki bolca yağ testi buluyoruz etrafta.

"Guillotine Gun" adındaki yeni silahımızsa hem yakın dövüşte işe yarayan ağır bir silah, hem de bir çeşit bomba atar görevi görüyor. Oysaki isminden ötürü keskin bıçaklar atacağını düşünmüştüm... Bu silahı bir noktaya bomba fırlatmak için de kullanabiliyorsunuz, yakınına gelen düşmanlara roketatarla ateş edeceğine bomba atmak için de. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken bir konu var ki o bomba size de zarar verebiliyor. Guillotine Gun genel anlamda fena bir silah olmamış ama oynanışı kökten değiştirecek bir yapıda da değil.

Askerlerin yapay zekâsı yine saçma bir halde fakat yanlışlıkla "parry" tuşuna bastığınızda direkt olarak saldırımları çok güzel ayarlanmış; her hatamda kafama kılıcı yedim. Bu defa asker gruplarının sayısı da bir hayli fazla olduğundan sakın aralarına atlayıp kahraman olmaya çalışmayın, anında ölüyorsunuz.

Yine bol bol hazine sandığı açacağımız, Napolyon'un şapkası benzeri "collectible"ların peşine düşeceğimiz, Outpost görevlerine çıkarak Fransız halkına umut ışığı olacağımız Dead Kings ancak ve ancak Unity'yi keyifle oynamış kişilere hitap edebilecek yapıda bir oyun. Eğer Unity'den pek de memnun kalmadıysanız, bu DLC'yi de boşuna almayın. ■ **Tuna Şentuna**

Oyunu Bitirmeden

En önemli soru şu olmalı belki de: Bu eklenti paketini Unity'yi bitirmeden oynayabilir misiniz? Cevap evet. Zaten DLC'yi yükledikten sonra oyun otomatik olarak sizi bu yeni bölgeye taşıyacak yerde karşılıyor ama burayı bulamazsanız da İle Saint-Louis bölgesini ziyaret etmeniz gerektiğini bilin.

ACU - Dead Kings

- ⊕ Yeni silahımız eğlenceli
- ⊕ Unity'deki hatalar aynen burada da yer alıyor
- ⊖ Çok da eğlenceli bir şey yok

7,2

Alternatif **Assassin's Creed: Rogue**

Grim Fandango Remastered★

Eski bir dost

Takvimler 1998 yılını gösterdiğinde, LucasArts imzasıyla oyuncularla buluşan Grim Fandango çoğu otorite tarafından tam puanla ödüllendirilmişti ve birçok oyun severin gönlünde de taht kurmayı başarmıştı. Oyunun başındaki isim olan Tim Schafer'in LucasArts'tan ayrılarak Double Fine Productions'ı kurması ve oyunun isim haklarının LucasArts'ta kalması, yeni bir Grim Fandango oyununun önündeki en büyük engel olmuştu. 2014 yılında Sony'nin de desteğini alarak Grim Fandango'nun isim haklarına kavuşan Tim Schafer'in ilk hamlesiyse Grim Fandango'yu "Remastered" takısıyla bizlere sunmak oluyor. Grim Fandango'da hayattayken işlediği günahlar nedeniyle Ölüm Departmanı'nda Azrail olarak çalışmaya mahkûm edilen Manuel Calavera'nın, Manny'nin hikâyesine ortak oluyoruz. Müşterileri olan ruhların kalplerinin iyiliğine - kötülüğüne ya da gömülürken yanlarında bulunan paraya bakarak onların son yolculuklarını seçmesine yardımcı olmakla görevli olan Manny'nin işleri son zamanlarda iyi gitmemektedir. Bütün pahalı satışları çalışma arkadaşı Domino Hurley'nin gerçekleştirmesi, Manny'yi Ölüm Departmanı'nın patronu karşısında zor durumda bırakır. Patronunun kovmakla tehdit ettiği Manny, pahalı bir satış yapabilmek adına Domino'nun müşterilerinden birini çalmaya karar verir ve Ölüm Departmanı'nda başka pis işlerin döndüğünü fark eder.

Bir macera oyunu olan Grim Fandango'da bulmacaları çözmek kadar doğru karakterlerle, doğru diyalogları kurmak da önemli rol oynuyor. Diyalogların da bulmacalar kadar zorlayıcı olabildiği oyunda geçilen her bir zorluk yerinde bir tatmin duygusu uyandırıyor. Ayrıca eski oyunu oynamış olanların hatırlayacağı asansöre yakinen oluşan hataların da önüne geçildiğini

görüyoruz. Oyunun geçtiği El Marrow şehrinde bulunan ruhların her biri iskelet olarak görünmesine rağmen hem seslendirme kadrosunun genişliği, hem de karakter tasarımlarının başansı sayesinde her bir iskeletin farklı birer karakteri olduğunu fark ediyoruz.

Oyunda orijinal ve Remastered olmak üzere iki farklı grafik seçeneği bulunuyor. Orijinal grafik seçeneğinde 1998 yılındaki görseller kullanırken, Remastered grafik seçeneğinde yenilenmiş ve yüksek çözünürlüklü görsellerle birlikte dinamik aydınlatma özelliği kullanılıyor; dahası, geniş ekran formatı da bu sürümde yer alıyor. Orijinal oyunun iyi yanlarından biri olan müzikleri, Remastered sürümü için Melbourne Senfoni Orkestrası'yla tekrardan hayat bulunca bizlere de bu işitsel şölenin tadını çıkarmak kalıyor.

İlk oyunun yapım sürecinin ve karşılaşılan zorlukların dile getirildiği yapımcı yorumları da oyuna renk katmış. Oyundaki her bir sahne için kısa kısa hazırlanan bu yorumlar yaklaşık olarak iki saat sürüyor. İyileştirilmiş görselleri, yeniden kaydedilmiş müzikleri ve yapımcı yorumları ile Grim Fandango Remastered, aslına sadık kalan ve Grim Fandango deneyimini en iyi şekilde bizlere sunan bir "yeniden yapım" olmuş. Amacımız hatıralarımızı zihnimizde yeniden canlandırmak da olsa, farklı bir hikâyeyi tecrübe etmek de olsa Grim Fandango Remastered doğru adres olacaktır.

■ Ahmet Rıdvan Potur

Grim Fandango Remastered

- ⊕ Orijinal / Remastered seçeneği
- ⊕ Yenilenen müzikler
- ⊕ Aslına sadık kalması
- ⊖ Kontroller daha iyi olabilirdi

9,5

Alternatif Randal's Monday



Yapım **Double Fine Productions**
Dağıtım **Double Fine Productions**
Tür **Macera**
Platform **PC, PS4, PS Vita, Mac**
Web **grimremastered.com**



War
the Game

Yapım GabberGames
Dağıtım GabberGames
Tür Strateji
Platform PC
Web www.warthe game.net

War, the Game

Dünya bir harita, bizse bir komutan

Strateji türü, yıllar içinde büyük değişiklikler yaşamadan günümüze kadar gelmiş bir türdür. Birçok farklı detaya ev sahipliği yapmıştır ama temel mantık hiçbir zaman değişmemiştir. Total War gibi serilerde görmeye alıştığımız büyük ordu kontrolleri, bu kez de karşımıza bu ufak oyunla ve çok daha farklı şekilde çıkıyor. "Ufak" dedim çünkü War, the Game sabit diskte sadece 1 GB yer tutuyor. Beş - altı yıllık sistemlerde bile rahatlıkla çalışmayı başaran oyun, her alt türdeki strateji severe hitap etmek için geliştirilmiş.

Koskoca bir harita

Oyundaki harita yerküreden oluşuyor. Orta Doğu'da başlayan ilk görevlerden sonra dünyanın birçok yerindeki göreve iştirak edebiliyoruz. Başlangıçtaki görevler ile sonlara doğru olan görevler arasındaki en büyük farklılık, kontrol edilen birimlerin çoğalması. Oyunda piyade, zırhlı, uçak ve deniz birimleri yer alıyor. Nitekim üniterin gücü 100 üzerinden rakamsal bir değerle hesaplandığı için aslında zırhlı ya da piyade arasında hiçbir fark bulunmuyor. Özetle birim sayısı fazla olan savaşta kazanıyor. Savaşlar iki düşman birliği birbirini üzerine geldiğinde başlıyor ve oyundaki zaman çizelgesine bağlı kalarak sürüyor. Böylece devam eden bir savaşa etraftan takviye birlik getirmek gibi bir şansımız da bulunuyor. Üniter arasındaki en büyük farkı yaratan durumsa hız. Zırhlılar piyadelere göre biraz daha hızlı, uçaklar gerekli noktalara çok daha seri ilerleyebiliyor. Deniz birimlerinin gücüse tartışılmaz; hem askeri personel taşıyabilmek, hem de denizden karaya zarar verebilmek büyük fark yaratıyor. Yine de tüm bu savaş temasının ardında, birçok farklı oyunun da kullandığı "piyade" gerçeği yatıyor.

İstediğiniz şehri, istediğiniz kadar bombalayın, üzerinde zıplayın, acı biber tarlası ekin, hiç fark etmez; eğer o bölgeye piyade yollamıyorsanız, hiçbir şekilde ele geçiremezsiniz. Piyadelerin bir diğer artıysa şehri savunurken iki katı güce ulaşmaları ki bir noktada gerçekten zorlayabiliyorlar.

War, the Game gerçek zamanlı strateji türünde bir strateji oyunu ve buna bağlı olarak birim üretmek de mümkün. Sayıları çok fazla olmasa da değişik birimler üreterek savaşa ortak olabiliyoruz. Yine de değinmekte fayda var ki her bölgede farklı bir senaryo bulunuyor ve biz her seferinde farklı bir işle meşgul oluyoruz. Orta Doğu'da Irak'ın Kuveyt'i işgali üzerine bölgeye koşturan Amerikan askerlerini kontrol ediyoruz, Fransa ve Almanya bölgesinde taraflardan birini seçip diğerinin başkentini ele geçirmeye çalışıyoruz ve hatta Dünya Savaşı'na ortak olmak da işten bile değil.

Oyunu dilediğimiz gibi hızlandırıp yavaşlatabili-

yoruz fakat yapay zekâ genelde zayıf kalıyor, bunu bir köşeye not alın. Belirli bölümler birden fazla kişi istiyor ve oyun harita üzerinden direkt olarak online bir oyuncuyla ilgili haritayı deneyim etmemiz için kolları sıvıyor. Açıkçası başka birinin dâhil olduğu bir haritayı deneyim etmek normalden katbekat eğlenceli. War, the Game'in en büyük özelliği kesinlikle düşük sistem gereksinimleriyle keyifli bir strateji oyunu sunmak fakat detaylı bir oyun arayanlardansanız, bu yapımın videosunu bile izlemenize gerek yok. ■ Ertuğrul Süngü

War, the Game

- ⊕ Düşük sistem gereksinimleri
- ⊕ Dikkat çeken harita mantığı
- ⊖ Dengesiz strateji öğeleri
- ⊖ Tekdüze oyun yapısı

6,6

Alternatif Command: Modern Air





Yapım **DoubleBear**
Dağıtım **DoubleBear**
Tür **RPG, Strateji**
Platform **PC**
Web bit.ly/1Lb54Jt



Dead State

Zombisiz bir gün geçmiyor

Zombi kavramı insanlara neden bu kadar çekici geliyor, hiç düşündünüz mü? Yani hangi has-talklı ruh haliyle, ağzından yediği insanların kanı akan, etleri çürümüş, beyni ölmüş, düşünme yeteneğini kaybetmiş saldırgan insanların varlığından bu kadar keyif alıyoruz da bütün dünyayı zombi filmleri, zombi dizleri, zombi kitapları ve zombi oyunları ile doldurduk? Bizler nasıl manyaklara dönüştük, hiç düşündünüz mü? Öldükten sonra bedeni dünyaya geri dönen ve yaşayan insanları yiyen canavar insanlar yaratmak gibi sapıkça şizofren bir fikir acaba ilk kez kimin aklından çıktı? Bu sorulara cevaplarımız olmayabilir ama önümüze gelen zombi oyunlarını büyük keyifle tüketmeye devam ediyoruz. Microsoft'un State of Decay'ini oynamaya doyamıyoruz. Sony'nin yeni piyasaya çıkan zombi oyunu H1Z1, daha erken erişiminde büyük ilgi gördü. Askeri bir simülasyon olan Arma'dan, bir zombi simülasyonu olan DayZ'yi yaratmayı başardık ve oyun yıllardır alfa aşamasında olmasına rağmen 80 TL fiyat etiketini ödeyip oyunu satın alan milyonlarca zombi hayranı var. Call of Duty gibi oyunların en beğenilen modlarının yine zombi modu olduğunu saymıyorum bile. İşte bu zombi manyaklığı içinde karşımıza bu kez, zombi konulu bir taktik / strateji oyunu olan Dead State çıktı. Zombi salgını sonrasında hayatta kalma amacını taşıyan oyun, bir liseye konuşlanmış bir grup insanın, bir yandan zombi salgını içinde hayatta kalma çabası verirken, diğer yandan kişisel problemlerle uğraşmak zorunda kalmalarını konu alıyor. Oyun, RPG özelliklerine sahip bir strateji olarak tanımlanabilir. Oyun boyunca günlük işlerinizi takip etmelisiniz, okul binasını ayakta tutmalı, grup üyelerinin kişisel sağlık problemleriyle uğraşmalı ve çevredeki yerleşim birimlerine giderek erzak toplamalısınız. Elbette ki bölgede hayatta

kalan tek insanlar siz değilsiniz ve diğer gruplar da son derece saldırgan biçimde ortadaki sınırlı erzakı toplamak için sizinle savaşıyor. Bağımsız bir yapımın standart problemi olan, düşük bütçe yüzünden eksik kalan bazı detaylar bu oyunda da dikkat çekiyor. Grafik kalitesi biraz sade ve zayıf kalıyor. Ses efektleri ve müzikler, bir zombi salgınının korkunç yüzünü yeterince aktaramıyor. Oyunun oynanışında da ufak tefek sorunlar göze çarpıyor. Dev bir lise binası içinde sürekli o odadan, bu odaya koşturmak zorunda kalmak oyuncuyu bir süre sonra yoruyor. Oysaki aynı State of Decay'de olduğu gibi, bazı işlemlerin merkezi bir panel üzerinden yürütülmesi oyunu çok daha pratik hale getirebilirmiş. Yine de çok sık bulunmayan taktik strateji türünde bir zombi oyunu olarak Dead State, zombi severleri mutlu edebilir ve uzun saatler boyunca oyunun başına bağlayabilir zira büyükçe bir haritası ve sürekli ortaya çıkan sürprizleri ile kendini zevkle oynatıyor oyun. Benzer zombi oyunlarının sayısının artmasını diliyor ve mottomuzu tekrarlıyoruz: Zombiler, sadece virüs kapıp hasta olmuş masum insanlardır. Nasıl ki grip olan arkadaşlarımızın kafasını baltayla kesmiyorsak, zombilerin de kafalarını patlatmak etik değildir. Lütfen daha duyarlı olalım ve zombi kardeşlerimizi iyileştirmenin yollarını arayalım.

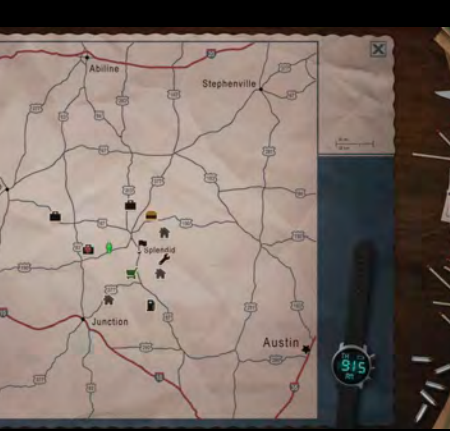
■ Cem Şancı

Dead State

- ⊕ Sürprizlerle dolu oyun yapısı
- ⊕ Zengin içerik
- ⊖ Angarya oyun düzeni
- ⊖ Zayıf grafik, ses ve müzik
- ⊖ Ufak tefek teknik sorunlar

6,5

|| Alternatif **State of Decay**




ANARŞİST

Anarchy in LEVEL!



Blackguards 2


Yapım **Daedalic Entertainment**
Dağıtım **Daedalic Entertainment**
Tür **RPG, Strateji**
Web www.blackguards-game.com

Daedalic... Kimdin sen yavrucuğum? Ayrıca ismin nasıl telaffuz ediliyor? Sen çeşit çeşit adventure oyunları yapan firma değil miydin? Daha fazla türde oyuna imza atmışsın, anladım. Bir çeşit bağımsız gibisin ama bıraksak kesin Ubisoft'un tahtına göz dikersin; bilmez miyim ben sizi! Bu son RPG mi, strateji mi, ne idüğü belirsiz oyununda oyunculara ne vermeye çalıştığını açıklamak ister misin? İstemezsin çünkü ne yaptığın belli değil! Herkes büyüler yapıyor, yine cüceler, yok hırsızlar, zindanlar, çeşit çeşit eşya... Sıkılmadınız mı arkadaşım bundan? Ben bıktım büyük büyük örümcekler kesmekten, bir tuşa basıp edindiğim büyülerini rahatça yapabilmekten! Şurada kaç yıldır çalışıyoruz biz, ne seviye atladık diye yetenek puanı kazandık, ne bir şey... Kazansak ben de hemen puanı Fireball'a vereceğim yani ama fırsat tanınmıyor. Hadi al oyununu da git başka yerde oynat Daedalic, haydi evladım... 



Dragon Age: Inquisition

Yapım **BioWare**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **RPG**
Web www.dragonage.com

Ne oldu EA, panikledin bir? O yerlere göklere sığdıramadığın oyununu şimdi buraya aldık diye titriyor musun, nedir o hareketler? Tamam, güzel bir şeyler yapmışsın, herkes aldı oynadı bu oyununu da sen prodüksiyon nedir, bunu biliyor musun acaba? Bak o bir saraya davet edildik hatırlarsan; giydik Formal Attire'larımızı, süslenedik. Şimdi oradaki görkemi anlamak için neden ben yırtındım? Sen sadece o kısmı Square Enix'in eline verseydin oradaki görkemli havayı öyle sinematiklerle verirdi ki kaç gün kendimize gelemezdik. Sen ama eski tip takılacağım diye öyle... Git biraz ara sahne çalış, biraz prodüksiyon öğren, hadi çocuğum. Ha dur! Gitme! PC'deki o bug'lar nedir, onu da söyleyebilecek misin? Quest'ler patlar, hilelerin bini bir para, diyaloglar ekrana gelmez... Journal'da dolaşırken oyun mu kilitlenir arkadaşım? Şşş! Kime diyorum?! 




Isyanmetre



Saints Row: Gat out of Hell


Yapım **Volition**
Dağıtım **Deep Silver**
Tür **Aksiyon**
Web www.saintsrow.com

Allah'ım ya rabbim! Volition, Deep Silver, sevgili arkadaşlar, neden bir önceki siğ oyunun ekmeğini yemek adına yine siğ bir oyun yapıyorsunuz? Böyle çok zenginlikler içerisinde de canınız ne isterse onu mu yapmak istiyorsunuz acaba? Gitmişsiniz bir önceki oyuna cehennem - cennet temasını oturtmuşsunuz, silahları falan değiştirmişsiniz, yeni oyun diye bize iteliyorsunuz. Yedik mi biz bunu? YEDİK Mİ?! Geriyorsunuz bakın beni burada... Oysaki bu saçma oyun yerine daha ayakları yere basan, Saints Row'un o espirili halini gerçekten hissettirecek, daha ince düşünülmüş bir oyun yapmanız olmaz mıydı? Olmazdı tabii, hepimiz kolay paranın peşindeyiz. Yetmezmiş gibi bir de oyunu PS3'lere, Xbox 360'lara da çıkarmışsınız... Off, nasıl belli amacınızın sadece satış olduğu! Gidin gözümüze gözükmeyin, gidin! Gitsene evladım! Hala bakıyor... 



Assassin's Creed: Unity - Dead Kings

Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Web assassinscreed.ubi.com

Şimdi Ubisoft'cuğum, yapılması gereken şey bu değil... Daha doğrusu sırası bu değil. Sen ilk önce bozuk bir oyun yapmayacaksın, bunu bir öğren. Hadi yaptın diyelim, hiç kendine şöyle dönüp bir bakmadan, o zaman önce, bak en önce o oyunu düzelteceksin. Düzeltmeden, yamalarla durumu toparlayamadan DLC sunmak nedir, hasta mısın arkadaşım?! Plansızlığın, umursamazlığın burada da bitmiyor ki hem. Dead Kings sence olmuş mu? Sekiz saatlik içerik sundun diye hepimiz "Hurra!" diyerek -ki bunu da diyen yok Türk halkında, çok saçma bir nida- DLC'nin üstüne atlayacak mıyız? Yok ya? Aynı hatalar, aynı sıkıcı olaylar, aynı ruh hastası NPC'ler yine var burada? PC sürümünü yüklemek için de debugger falan olmak gerekiyor zaten. Debugger diyorum Ubisoft, de-bug! 



2014'ün En İyi Online Oyunları

Koskoca bir yıl daha geride kaldı ve oyun dünyası, kadrajını çoktan 2015 yılına çevirmiş durumda. Birbiri ardına çıkacak efsane isimler heyecanla bekleniyor ama geride bıraktığımız

yılın MMO dünyasındaki sürecine son bir kez bakmak boynumuzun borcu. LEVEL olarak 2014'ün oyunlarına selam çakarken, diğer yandan bizler için en değerlilerini seçmek bü-

yük bir keyifti. Pek tabii ki bu seçim esnasında tağlandırdığımız isimlere gelinceye dek bir hayli ter döktük. Ve işte karşınızda 2014'ün en iyi online oyunları!



En İyi MOBA

Dota 2

Yapım **Valve** Dağıtım **Valve Platform PC, Mac**

Günümüzde MOBA türünün bu kadar tutacağı kimin aklına gelirdi? Bir anda ortaya çıkan tür, artık en çok ilgi gören oyunları bünyesinde barındırıyor. Dünya çapında milyonlarca insan aktif olarak MOBA türünde oyunlara vakit harcıyor. Pek tabii ki birçok firma, türün ne kadar değerli olduğunu kavradı ve birbirinden farklı isim piyasada kendine yer buldu. İlk olarak 2003 yılında

kendini gösteren DotA ise başlangıçta sadece Warcraft III ve eklentisi için üretilmiş bir moddan başka bir şey değildi. Kısa sürede büyük ilgi çeken oyun, aynı zamanda günümüzdeki birçok MOBA'nın da var olma sebebidir. Başlangıçta ikinci oyunuyla aradığını bulamayan Dota 2, aradan geçen zaman içinde oyun içi dengeyi hiçbir rakibinin yapamadığı kadar ince bir hale getire-

bildi. Oyunun ne çok yavaş, ne de çok hızlı olmaması da şüphesiz ki onun gözümüzdeki değerini bir tık daha arttırdı. "Pay-to-win" yerine "play-to-win" tarafına da fazlasıyla eğilen Dota 2, genel geçer oyuncu kitlesine nasıl hitap edilebileceğini göstermiş oldu. Yarattığı yeni koridorlar ve oyuna eklenen yeni kahramanlar ile sürekli zinde kalmayı başaran Dota 2'ye En İyi MOBA ödülünü veriyoruz!

En İyi MOBA Teması

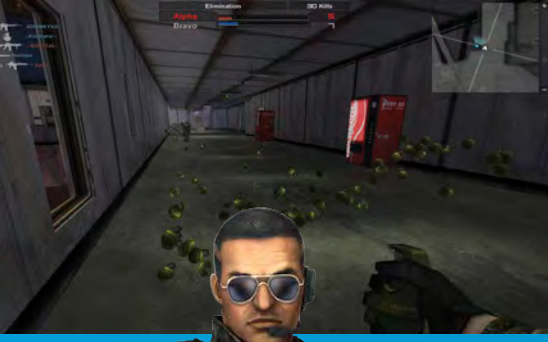
Smite

Yapım **Hi-Rez Studios** Dağıtım **Hi-Rez Studios Platform PC**

Tamam, MOBA türü diğer türlere göre daha yeni olabilir ama tüketim dünyasında yaşadığımızdan artık herkesçe bilinen ve tekdüze oyun modelinden başka bir şey değil. Geçen zaman içinde o kadar çok MOBA oyun piyasaya çıktı ki artık bu türe yabancı olan ya da sadece bu tür yüzünden alakalı olana zaman harcayacak insan sayısı bir hayli azaldı. İzometrik kamera açısına takılı kalan, kendi yarattığı "yeni" kahramanlarla ilgi çekmeye çalışan MOBA dünyasını çalkalayan yegâne isim bize göre Smite oldu. Tüm

MOBA'larda en çok aranan özelliklerin başında bulunan "denge" konusunda harika bir iş çıkaran Smite, aynı zamanda görsellik konusunda da hiçbir MOBA'nın yapamadığını yaptı. Onu bizim için özel kılan durumların başında birinci şahıs / üçüncü şahıs kamera açısı yer alıyor. Oyunu tepeden kontrol etmek yerine, oyunun direkt olarak içine dalmamıza önayak olan Smite, kesinlikte MOBA konusunda dev bir adımı büyük bir cesaretle atmaya başardı. İlk dönemde çok fazla sayıda kullanıcıya ulaşamasa da zamanla değeri anlaşılan yapımın. Şüphesiz ki en özel yanlarından biri de mitolojik tanrıları kahraman olarak kullanmamız. Tasarım olarak harika şekilde oyuna nakledilmiş olan tanrılar, aynı zamanda kullandıkları özellikleriyle dikkatimizi çekmeyi başardı. Özellikle böylesine tekdüze hale gelmiş MOBA oyunları içinde yarattığı temayla harika bir iş çıkaran Smite'a En İyi MOBA Teması ödülünü layık gördük. ■



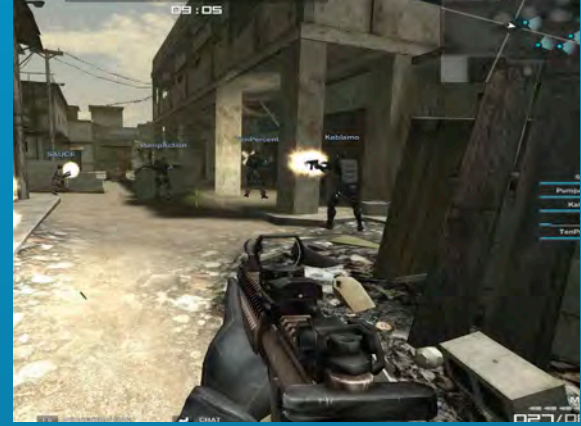


En İyi FPS Combat Arms

Yapım **Nexon** Dağıtım **Nexon** Platform **PC**

Koskoca bir Counter-Strike geldi, geçiyor, geçecek derken bir türlü geçmek bilmedi. Şimdi yalan değil, adamlar Counter-Strike için bir hayli uğraşıyorlar ama her ne olursa olsun birazcık da farklı oyunlara yönelmek gerekiyor. Özellikle yeni üretilmiş ya da yakın zamanda piyasaya girmiş oyunlara olabildiğince yakından bakmak hem diğer oyunların, hem de incelenen oyunun değerini arttırıyor. 2014'e şöyle bir bakıldığında akla gelen en net MMOFPS ismi Combat Arms oldu. Peki, neden? Açıkçası onun böyle bir ödüle layık olmasının birbirinden farklı sebebi var. Oynanabilirlik konusunda resmen zirvede olduğu kesin ve bu özelliği bizi esas cezbeden nokta oldu. Hiç FPS oynamayan birinin bile kısa sürede alışıp başından kalkamayacağı yapıya sahip olan oyun, aynı zamanda barındırdığı modlarıyla dikkatimizi çekmeyi başardı. Elimination ve Search & Destroy gibi klasik oyun modlarının yanı sıra Quarantine Regen gibi, son yılların en re-

vaçtakı Zombie modu gibi dokuzdan fazla moda sahip. Bu modları deneyim edebilecek 18'den fazla haritayla karşımıza çıkan Combat Arms'ın tek can sıkıcı noktası, satın alınan silahların belli süreliğine cepte kalabilmesi fakat genele baktığımız zaman 2014'ün FPS konusunda kesinlikle en iyisi olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. ■



En İyi Grafik ArcheAge

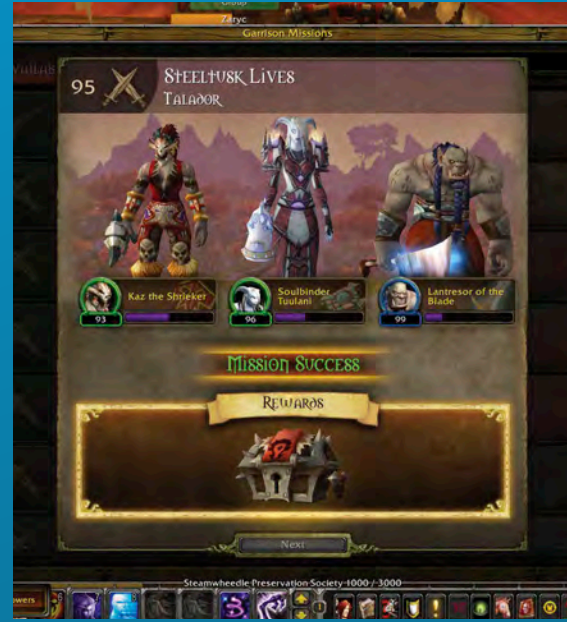
Yapım **XL Games** Dağıtım **Trion Worlds** Platform **PC**

MMORPG dendiği zaman aklın gelen firmaların başında Trion Worlds gelir. RIFT, Defiance, End of Nations gibi oyunların altında imzası bulunan firmanın bizim için son bombası ArcheAge oldu. Lineage gibi bir döneme damgasını vurmuş oyunun yapımcılarından biri

olan Jake Song ve firması XL Games, ArcheAge ile harika işler başardı. 2013 yılında Kore pazarında, 2014'ün Eylül ayında da Avrupa ve Kuzey Amerika pazarında boy gösteren yapım, "sandpark" modelini benimsemiş bir MMORPG olarak karşımıza çıktı. "Themepark" ve "sandbox"

fikirlerini tek potada eriterek, daha önce görülmemiş bir deneyim yaşamamıza imkân sunan yapım, şimdiden hatırı sayılır miktarda oyuncuya ev sahipliği yapıyor. Geleneksel savaş mantığının yanına bir de deniz savaşlarını eklemeyi başaran oyunda PvP de büyük yer tutuyor. Her oyuncunun içinde kalelerin de bulunduğu binalar yapabildiği ve bu binaları yıkmak için dev kuşatma cihazları inşa edebilmesi, oyunun en kritik noktalardan biri. Bizim için oyunun ön plana çıktığı noktaysa şüphesiz ki grafik kalitesi. Bugüne kadar Aion'un hiçbir şekilde önüne geçemeyen MMO dünyası, ArcheAge'in kullandığı CryENGINE 3 ile resmen seviye atladı. Hemen her türlü grafik detayının sanki tek kişilik üst seviye bir oyun oynuyormuşçasına gözümüze sokulduğu yapımda, sadece doğayı seyretmek bile muazzam bir keyif. Karakter animasyonlarının, fizik motorunun ve her türlü görsel etkileşimin resmen şölene dönüştüğü ArcheAge'e En İyi Grafik ödülünü gözümüzü kırpmadan veriyoruz.. ■





En Çok Gelişim Gösteren World of Warcraft

Yapım **Blizzard** Dağıtım **Blizzard Platform PC, Mac**

MMO sektörü aslında Ultima Online'dan beri çok da fazla değişmedi. Bizim gözü-müze hitap eden birçok farklılık söz konusu ama temelde bulunan arabirim, karakter yönetimi ve oyun mekanikleri hep aynıydı. Bugün MMO dünyasının açık ara en büyük ismi olan World of Warcraft da birçok diğer MMO gibi bu mirası devam ettiren oyunlardan sadece biri. Nitekim şu bir gerçek ki Wrath of

the Lich King geliştirme paketinden sonra Blizzard tarafından yapılan köklü değişimler oyunu olumsuz yönde etkiledi. Yıllardır sahip olduğu 13 milyon civarı kullanıcı nüfusu sekiz milyona kadar gerilediği gibi, çıkan son iki paketle de oyun giderek kolaylaştı. Rekabetin hiç olmadığı kadar arttığı MMO pazarındaki bu kötü gidişata resmen bir dur demek isteyen Blizzard, Warlords of Draenor ile sonunda aradığını buldu

ve World of Warcraft'a istediği sıçramayı yaşattı. Değişen grafik teknolojisi, kişiye özel şehir kurma ve yepyeni bir dünya haritası ile oyun severleri kalbinden vurmaya başardı. Oyuna eklenen yenilikler sadece yeni olmamakla kalmadı, "farklı" bir ivme de yarattı. Son paketle yaptığı her değişimle bizden tam not almayı başaran World of Warcraft, aynı zamanda bu ödülünün de sahibi oldu. ■

En İyi Uzay Teması DarkOrbit Reloaded

Yapım **BigPoint** Dağıtım **BigPoint Platform PC, Mac**

Bugüne kadar konu MMO olduğu zaman hep kılıçlar, kalkanlar, büyüler ve ejderhalar anıldı. Üretilen bol miktardaki oyun, bu fantastik ortaçağ temasına sıkışıp kalmıştı. Arada bazı isimler çıkmadı değil ama piyasayı ele geçiren içerik belliydi. Ayrıca "kaliteli" olarak nitelendirilen oyunlar, genelde iyi sistem gereksinimlerine sahip oluyordu. DarkOrbit ise bu iki kıstasa da tezat oluşturacak şekilde piyasaya çıktı. OGame efsanesinden büyük ölçüde esinlenen DarkOrbit, çok daha basit bir oyun yapısıyla piyasaya çıktı. Ortaçağ temasını tamamen bir köşeye atmayı başaran oyun uzayda geçiyor ve oyuncuya sonu gelmeyen galakside harika bir macera vaat ediyor, hem de bu deneyimi internet tabanı üzerinden sunuyor. Evet, herhangi bir üst seviye sistem gereksinimine ihtiyaç duymayan DarkOrbit, her türlü bilgisayarda deneyim edilebiliyor. OGame'deki filo mantığını da beraberinde getirmesi, her türden oyuncunun dikkatini çoktan çekmiş durumda. Savaşın bir an bile eksik olmadığı oyunda devasa

uzay üsleri kurabiliyor, farklı görevlerin peşinde galaksinin içine dalabiliyoruz. Diğer oyuncularla uzay görevlerine çıkabiliyor olmaksızın gerçekten heyecan verici. Hem savaş, hem üretim, hem de karanlıklar içinde hayatta kalmak isteyen bizler için 2014 yılında ondan daha iyi bir uzay temalı oyun yok. ■





En İyi RPG/RTS Legend Online II

Yapım **Oasis Games** Dağıtım **Oasis Games** Platform **PC, Mac**

MMO dünyasına girdikçe kulağımıza çalınan oyunlardan fazlası olduğunu görürüz. Bizler daima her türlü oyunun peşinden koşarız, kıyıda köşede kalmışsa arar buluruz fakat Legend Online gibi hem adını duyurmuş, hem de kendi kulvarında resmen tek başına koşan bir oyuna da ödülünü yapıştırmaktan geri kalmayız. Legend Online II hem RPG, hem de strateji öğelerini bünyesinde barındırmayı başaran ender yapılardan. Üç farklı sınıfla çıktığımız yolda bir yandan şehir kuruyor, diğer yandan kahramanlarımızı geliştiriyoruz. Şehirlere yapılan yatırımlarla, katılacağımız savaşlar esnasında saflarımızda bulunacak birim miktarını arttırabiliyoruz. Karakter gelişimi konusunda da bir hayli iddialı olan Legend Online II, herhangi bir RPG oyununda aradığımız her türlü detayı bize sunuyor. Savaşlar esnasında sıra tabanlı strateji şekline bürünen oyunda kimin, nereye saldırdığı büyük önem arz ediyor. Şehir kurmakla başlayan, üretimle devam eden ve son olarak ana karakteri doğru

kullanmak suretiyle devam eden oyun mekanikleri hiç şüphe yok ki takdire şayan. Oyunun bir diğer önemli özelliği de internet tarayıcısı üzerinden rahatlıkla oynanabilmesi. Herhangi bir sistem gereksinimi istemeden, harika bir MMORPG/RTS şöleni yaşadığı için oyuna bu ödülü layık görüyoruz. ■



En Eğlenceli MOBA

WildStar

Yapım **Carbine Studios** Dağıtım **NCSOFT** Platform **PC**

Bir oyundan ne istersiniz? Grafik kalitesi? Senaryo derinliği? Zorlayıcı bulmacalar? Sürükleyici diyaloglar? Kim bilir! Oyunlardan beklentilerimiz genelde o kadar fazla ve o kadar çeşitlidir ki kimin, ne istediğini kestirmek imkânsızdır. Yine de şu bir gerçek ki ne şekilde bir oyun oynuyorsak oynayalım, esas olan eğlencedir. Bir oyunu ne mi eğlenceli kılar? İşte onu biz sizin için cevaplayamayız fakat bu yıl bize en çok eğlenceyi yaşatan oyunu bulmakta açıkçası hiç de zorlanmadık: WildStar! Her karesinde espri ögesi barındıran yapımda 15v15'lik savaşların arasına daldık, hem de bineklerimizin üzerinde! Kimimiz canavarları sürdürdü, kimimiz uçan kaykayın tepesinden inmedi. Her iki tarafın da birbirinin üssünü yıkmaya çalıştığı yapım, temelde genel geçer bir MOBA gibi gözüksede de özelliklerle etrafta bulunan bombalar tüm mekanikleri değiştiriyor. Alışılmış kuleleri tek seferde patlatabilen bombalar, aynı zamanda etraftaki oyuncuları da tek seferde haritadan silmeyi başarıyor.

Belirli bir süre sonunda patlayan bombalar, kimi zaman oyunculara zor zamanlar yaşatıyor olsa da elinde bomba, kendi arkadaşlarının üstüne koşan bir oyuncu her zaman eğlenceli

oluyor. Rengârenk dünyası ve mizahın en üst seviyede seyrettiği oyun yapısı ile bizden En Eğlenceli MOBA ödülünü kolaylıkla kazandığını söyleyebiliriz. ■



En İyi Uyarlama

Defiance

Yapım **Human Head Studios** Dağıtım **Trion Worlds** Platform **PC, PS3, Xbox 360**

Oyunların kendine has kurguları, senaryoları ve karakterleri vardır. Yapımcılar genelde bu unsurlar üzerinde fazlasıyla dururlar. Sadece tek kişilik oyunlar değil, MMORPG'ler için de bir hayli önem arz eden bu unsurlar, günümüzde oyunu oyun yapan niteliklerin başında yer almaktadır. Malum, birçok sinema filmi ya da televizyon dizisi oyunlardan ilham alıyor. Birbirinden farklı süper kahramanı çoktan beyazperdede gördük, Syfy gibi kanallar için üretilen diziler de cabası. Artık alışlagelen bir durum olan "oyundan, beyazperdeye" senaryosu Defiance için biraz daha farklı. Neden mi? Çünkü Syfy kanalı için yapılan dizi, eş zamanlı olarak Trion Worlds aracılığıyla oyun formatına da büründü de ondan. 2013 yılından beri hayatlarımızda olan dizi ve oyun, bugün karşımıza çıkan en iyi uyarlama olmayı rahatlıkla başarıyor. Yakın gelecekteki bir uzaylı istilasının ortasında deneyim ettiğimiz dizi ve oyun, birçok noktada harika şekilde kesişmeyi başarıyor. Özellikle istila altında resmedilmiş

olan dünya, her iki tarafta da muazzam şekilde beğenimize sunulmuş durumda. Karakterlerin yaşadığı etkileşimleri olabildiğince oyuna aktarmaya çalışan ekip, her daim olmasa da bir şekilde diziyi izleyenlerin daha büyük heyecana kapılmalarına yol açabiliyor. TPS

olarak hazırlanan Defiance, MMO türüne ait harika bir örnek teşkil ettiği gibi, diziyi kurduğu bağlantıları sayesinde bizden bu ödülü almayı hak ediyor. Umuyoruz ki gelecekte bu ödülü verebileceğimiz birbirinden farklı isim ile karşılaşırız. ■



En İyi Geri Dönüş

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

Yapım **Square Enix** Dağıtım **Square Enix** Platform **PC, PS3, PS4**

Final Fantasy serisinin garip bir hikâyesi var, bilen bilir fakat günümüzde halen Final Fantasy XI'in online olduğunu bilmeyen çok fazla insan var; hatta üretilen en zor MMORPG'lerden biri olduğunun farkında olan kişi sayısı da bir hayli az. Daha da ilginç, Uzak Doğu pazarındaki kalabalık oyuncu nüfusunun yıllarca telafüz dâhi edilmemiş olması... İşte böyle dev bir oyunun devamı niteliğinde piyasaya çıktı Final Fantasy XIV. Önceki oyunda o kadar net bir denge

kurmuştu ki yeni oyunun çıkacağı haberini aldığımızda gerçekten şaşırılmıştık, sanki aynı oyun sonsuza dek devam edecekmış gibi düşünüyorduk. Nitekim vakti zamanında yazıp çizdiğimiz gibi, FFXIV piyasaya çıktı ve çıktığı gibi denizin dibine gömüldü, oyun tutmadı. İlginçtir, tıpkı firmanın batmaktan, efsane olmaya uzanan hikâyesi gibi, FFXIV de sunucularını kapattıktan üç yıl gibi uzun bir süre sonra yeniden aramıza katılmayı başardı. İlk denemede

başarısız olan Square Enix, ikinci denemede FFXI'in hemen her şeyiyle uğraşan ekiple yoluna devam etti ve başardı. Grafik motoru yenilendi, sunucu yapılan baştan aşağıya düzenlendi, oyun yapısı tamamen değiştirildi, kullanıcı arabirimi eskiye benzer hale getirildi ve oyuna yeni hikâye eklendi. "A Realm Awoken" olarak adlandırılan ilk dev yamanın yayımlanmasıyla birlikte de FFXIV en iyi geri dönüşü yapmış oldu. Hiç tereddüt etmeden bu ödülü kendisine veriyoruz. ■



ÜCRETSİZ VE İNTERAKTİF TEKNOLOJİ DERGİSİ TAMAMEN YENİLENDİ



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





En İyi Devam

TERA: Rising

Yapım **Bluehole Studios** Dağıtım **Gameforge Platform PC**

Dev firmalar için herhangi bir MMO'yu üretmek ve akabinde karşılaşılabilecek sorunlarla baş etmek ufak firmalara göre daha zordur. Bu bir gerçek ama bazen öyle büyük firmalarla karşılaşıyoruz ki sanki ürettiği oyun umurunda bile olmuyor. İşte bu duruma tezat oluşturacak isimlerden biri olarak karşımıza TERA: Rising çıkıyor. Avrupa pazarına 2012 yılında merhaba diye oyun, "seç ve saldır" olarak bilinen klasik MMO savaş sistemini ortadan kaldırarak adından çokça söz ettirmeyi başarmıştı. Tabii ki böyle bir farklılık oyunun adını duyurdu ama önemli olan bu adın sürekliliğini sağlamaktı. TERA: Rising, durumun oldukça farkında

olduğunu üst üste çıkardığı güncellemelerle bizlere gösterdi. Her yeni güncellemede oyuna bir şeyler ekleyen ama aynı zamanda kullanıcıların rahatsızlıklarını dikkate alarak bir anda zindanları sürebilecek kadar ileriye gidebilen TERA, MMORPG'lerin en önemli noktalarından biri olan sürekliliği sağlamayı başardı. 2014'ün son günlerinde kendi gösteren Fate of Arun güncellemesi, TERA'nın en önemli hamlelerinden biri oldu. En üst seviyenin 65'e çıktığı güncellemeyle hem oyuna dört yeni bölge eklendi, hem de ana hikâye kaldığı yerden devam etti. İşte bu yüzden TERA: Rising bizim için En İyi Devam ödülünü hak ediyor. ■

En Dinamik

Orcs Must Die! Unchained

Yapım **Robot Entertainment** Dağıtım **Gameforge Platform PC**

MMO oyunlarının son kullanıcı tarafından bırakılmasının ana nedenlerinin başında oyunun tekdüze olması yer alır. Hep aynı görev silsilesi içinde dönen, sürekli aynı yaratıklar kesen ya da aynı yerlerde gezmek zorunda kalan oyuncu, nihai olarak ilgili oyunla ilişkisini keser. Dinamik olmak, bir MMO'nun hayata tutunabilmesini sağlar. Kimi MMO'lar bu dinamizmi oyun içi etkinliklerle sunuyorken, kimileri de yaratıkları oyunun yapıyla bu dinamizmi ayağımıza kadar getiriyor. Tek kişilik oyunlarıyla her iki başlığı bir araya getirebilmeyi başaran Orc Must Die, bu MMO uyarlamasıyla bir MMO'nun nasıl olması gerektiğini herkese gösteriyor. Tarz

olarak çokça oynanan "kule savunma" modelini benimseyen oyunda, üzerimize gelen düşmanları, belirli bir yolu bitirip varmak istedikleri noktaya erişmeden durdurmaya çalışıyoruz. Bilinen kule savunma oyunlarının aksine izometrik kamera açısı yerine üçüncü şahıs kamera açısı kullanıyor olması zaten başlı başına bir olay. Karakterimizin gelen düşmanlara bizzat saldırıyor olmasıysa dinamizmi en üst seviyeye taşımaya yetiyor da artıyor. Oyun içinde düşmanları yok etmek için kurabildiğimiz tuzaklar da cabası. Bir yandan farklı stratejiler yaparak tuzaklar kummak, diğer yandan oyunun içine bizzat dâhil olmak Orc Must Die! Unchained'e En Dinamik MMO ödülünü kazandırmayı başarıyor. ■

Yılın Hayal Kırıklığı

The Elder Scrolls Online

Daha önce böyle bir hayal kırıklığını Star Wars: The Old Republic ile yaşamıştık. Şimdi de benzeri durumu TESO için geçerli. Tek kişilik oyunlarıyla başta RPG severlerin olmak üzere tüm oyun camiasının sevgisini, saygısını kazanmış olan The Elder Scrolls serisi, yarattığı online oyunla ne yazık ki aradığını bulamadı. Aslında sadece oyuna kızmak yersiz zira World of Warcraft'ın egemen olduğu bir dünyada oyuncular artık tekdüze ve alışılmış bir sisteme o kadar bağlandılar ki ne Star Wars: The Old Republic, ne de The Elder Scrolls Online sektörde kendine yer edineemedi. Dev gibi bir ismi olmasına rağmen, TESO ne yazık ki MMORPG sektöründe fena çuvalladı. Sebeplerin en başında pek tabii ki oyunun pahalı olması yatıyordu. Yetmezmiş gibi çıkışı takip eden hatalar, aylık ödeme yapılan oyunu kötü şekilde etkiledi. Ayrıca bu aylık ödeme, Skyrim oynatarak devasa bir dünya içinde kaybolan insanları da cezpt etmedi. "Zaten Skyrim var, neden her ay 40 TL vererek benzeri bir oyun oynayalım?" dedi insanlar. Savaşlardaki tutarsızlık da tek kişilik oyunda eğlenceliyken, konu online ortam olunca ıstıraba dönüştü. Anlayacağınız, oyunu severek oynayanlar olsa da bugün bizlerin de WoW'a döndüğünün altını çizmek lazım. Keşke daha iyi olsaydı da The Elder Scrolls ismini yılın oyunu kısmına yazabilseydik...



Merakla Beklediklerimiz



EverQuest Next

Yapım **Sony Online** Dağıtım **Sony Online Platform PC**

Ultima Online'ı takip eden yıllarda, daha World of Warcraft etrafında yokken, MMORPG'den, MMORPG'ye atladığımız yıllarda bolca oynadığımız EverQuest, yeniden aramıza katılacak diye haber çıkar da biz panik yapmaz mıyız? Vallahi yaparız. İlk olarak Ağustos 2010'da adından bahsedilen yapım bu zamana dek çıkan tüm EverQuest oyunlarını deneyim etmiş son kullanıcı anketleri temel

olarak hazırlanıyor. Daha önceki yapımların öncesini ya da sonrasını konu almayacağı açıklanan oyun, paralel bir evrende geçecek. PlanetSide 2'de kullanılan ForgeLight grafik motoruyla karşımıza çıkmaya hazırlanan oyunun sınıfları şimdiden belli olmaya başladı bile. Bir noktaya kadar Oculus Rift desteği vereceğinin de altı çizilen yapım, MMORPG dünyasını hareketlendirebilecek fikirlere sahip. ■

Star Citizen

Yapım **Cloud Imperium Games** Dağıtım **Cloud Imperium Games Platform PC**

Beklenen tüm oyunlar arasında belki de en çok Star Citizen'i bekliyor olabiliriz. Wing Commander ve Privateer gibi serilerin yapımlarında büyük rol oynamış Chris Roberts'ın uzun yıllar sonunda gündeme getirdiği Star Citizen, Kickstarter üzerinde kısa sürede topladığı 2.134.374 dolar ile büyük bir başarıya imza attı. Bugüne

kadar yaratılmış tüm oyunların ötesine geçmeyi hedefleyen Star Citizen, koskoca bir galaksiyle son kullanıcının karşısına çıkacak. "Sandbox" temasını hayal bile edilemeyecek bir noktaya getirmek için çalışan yapımcı ekip, her oyuncuya resmen bir hayat yaşatmayı hedefliyor. Devasa gezegen üzerinde, birbirinden farklı rolde

karakteri canlandırıp birbirinden farklı gezegeni ziyaret edecek, her gittiğimiz yerde o gezegene özel bir ortamla karşılaşacağız. Daha önce görülmemiş kalitede grafik teknolojisiyle oyun dünyasına adım atacak olan oyunu heyecandan delirmiş şekilde bekliyoruz. Videolarına göz attığınızda eminiz ki siz de bizim gibi düşüneceksiniz. ■

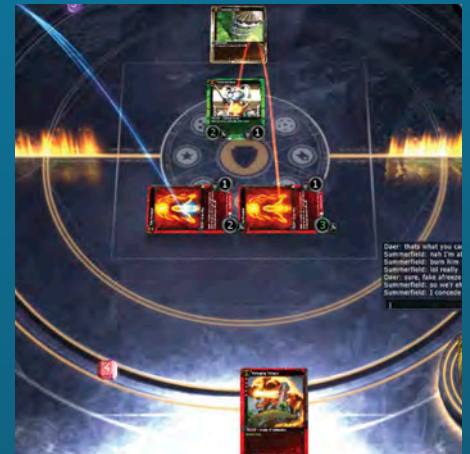


HEX: Shards of Fate

Yapım **Cryptozoic Entertainment** Dağıtım **Gameforge Platform PC, Mac**

2012 yılının sonunda kendini Kickstarter'da gösteren yapım, Ekim 2013'e gelindiğinde tam tamına 2.278.255 dolarlık fonuyla Kickstarter üzerinde en çok destek gören 11. oyun olmayı başardı. Nisan 2014'te başladığı beta serüvenine halen devam eden oyun, Magic the Gathering'e olan benzerliği yüzünden davadan davaya koşmakla meşgul. Evet, oyunun yapısı fazlasıyla MtG'ye benziyor ama bu onu çok iyi bir dijital kart oyunu yapmaktan alıkoymuyor. Strateji öğelerinin derinliği, kart takibi ve binlerce farklı kart ile başına oturunu uzun saatler boyunca kendine bağlamayı başarıyor. Sadece bir kart oyunu olmanın ötesine geçmek için oyun içinde kullanılan animasyonlar

ve özenle seçildiği daha ilk dinleyişte anlaşılabilir müzikler de cabası. Oyunun betasına göz atmadan geçmeyin. ■



Arena of Fate

Yapım **Crytek** Dağıtım **Crytek** Platform **PC**

Arena of Fate, klasik MOBA fikrini temel alıyor ama üs yıkmaktansa belirli bir süre içinde en yüksek puanı alan tarafın kazanacağı bir oyun teması yaratarak bizi bizden almayı başardı. 20 dakika sonunda en yüksek puana ya da ilk olarak 10 puana ulaşan tarafın kazandığı Arena of Fate'te takım oyunu esas alınıyor. Piyasadaki birçok MOBA'yı elinin tersiyle itmeyi hedefleyen yapımda 5v5 maçlar yaparak, organize şekilde rakipten puan kazanmaya çalışıyoruz. Türüne göre biraz yavaş belki ama kısa sürede her karaktere hâkim olmak ziyadesiyle kolay olacağı benziyor. Takım olarak hareket etmekse apayrı bir keyif yaşatacak. ■



Shards of War

Yapım **BigPoint** Dağıtım **BigPoint** Platform **PC**

MOBA'lar öyle görünüyör ki 2014 yılında olduđu gibi, 2015 yılında da rüzgâr gibi esecek. Tabii ki esas olan yine "farklılık" olacak ve 2015 yılında kendini gösterecek olan MOBA'lar arasında en çok dikkatimizi çekenlerin başında Shards of War yer alıyor. Beşer kişilik takımların birbirine üstünlük kurmaya çalıştığı oyun, olabildiğince fütüristik temeller üzerinde yükseliyor. "Yeni nesil MOBA" motosuyla yola çıkan Shards of War, birbirinden farklı karakterle hayatlarımıza girmeye hazırlanıyor. Aksiyonun hiç durmayacağı yapım,

Arena of Fate gibi belirli bir süre içinde gerçekleşen savaşlara ev sahipliği yapacak. Onu benzerlerinden ayran esas noktaysa şüphesiz ki oyun dinamiklerine WASD kontrolünü ekleyecek olması. Savaşın sadece mouse yardımıyla değil, refleksleri daha fazla ön plana çıkarmaya dayalı WASD tuşları aracılığıyla deneyim edilecek olması bizim için hayli meraklandırmayı başardı. Bol aksiyon, bol animasyon ve farklı bir MOBA arayan herkesin bu oyunu deneyim edeceğine eminiz. ■



Phantomers

Yapım **Dream Execution** Dağıtım : **NTTGame** Platform **PC**

Herkes gibi biz de MMOFPS'lere bir hayli meraklıyız. Özellikle Counter-Strike'in uzun süredir taşıdığı bayrağı alabilecek potansiyeldeki her oyun bizi heyecandırmayı başarıyor. İşte bu isimlerden biri de Phantomers oldu. Kore'de bir süredir yayın hayatına devam eden yapım, War

Rock'ın geliştiricisi olan Dream Execution tarafından geliştiriliyor. Oyunda beş karakter olacağı ve bu karakterlerle birbirinden farklı 13 ayrı haritada koşurabileceğimiz kesinlik kazanan detaylar arasında. Beş farklı oyun modunu da beraberinde getirecek olan

Phantomers'in dikkat çekici özellikleri arasında karakterlerin ana silahlarıyla sınırlı kalmayacak olmaları dikkat çekiyor. Hızlı ve aksiyon dolu bir oyun olacağı yayımlanan videolarıyla kesin gözükken yapım, siz bu satırları okuyorken çıkmış bile olabilir. ■





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 Ocak 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



Acer

Multimedya konseptli dizüstü bilgisayar

Sayfa 99



Philips

G-SYNC destekli monitör
arayanlara

Sayfa 100



Asus

Oyunculara özel "baykuş"
kulaklık

Sayfa 101



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltas,
dertlere derman oluyor...

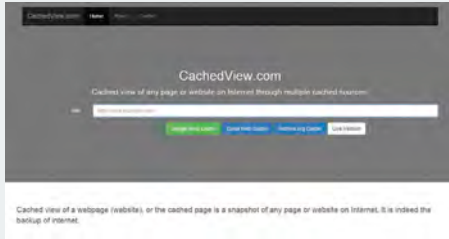
Sayfa 102



Büyük transfer

WhatsApp artık bilgisayarda

WhatsApp'ın web sürümü, bazı kısıtlamalarla da olsa geldi. Şu an sadece Google Chrome'da çalışan işlev, iOS'lu cihazları şimdilik desteklemiyor. WhatsApp'ı web üzerinden kullanmak için web.whatsapp.com adresini ziyaret ettikten sonra telefonunuzdaki WhatsApp uygulamasını açıp ekrandaki QR kodunu taratmanız gerekiyor. Web'den sohbet edebilmemiz için telefonunuzun internete bağlı olması ve bağlantıyı kesmememiz gerekiyor. QR kodunu taratabilmek için WhatsApp'ın son sürümüne ihtiyacınız var ancak güncellemeler kademeli olarak dağıtıldığından henüz telefonunuza ulaşmamış olabilir. Bu işlevin Android, Windows Phone, BlackBerry ve Nokia S60 platformlarında kullanılabilirliğini belirtelim. ■



İnternet arşivi meraklılarına

CachedView ile geçmişe dönün

Eski, kapanmış veya hâlihazırda işlevsel olmasına rağmen çökmüş web sitelerine arşiv kayıtlarından ulaşmak ve sitenin içeriğini incelemek uzunca bir zamandır mümkün ve bunun için de bilinen en iyi üç arşiv; Google Web Archive, Corel Web Archive ve Archive.org olarak sıralanıyor. Ancak bu servislerin üçü de aynı anda, aynı web siteleri için aynı arşivleri tutmadıkları için çoğu zaman hepsini ayrı ayrı kontrol etmek gerekebiliyor. "CachedView" isimli web servisiyse bu arşivlerden istediğinizi hızla taramanızı sağlayan bir hizmet veriyor. Yapmanız gerekense sadece incelemek istediğiniz web sitesinin adresini yazmak ve hangi arşiv servisinde aramak istiyorsanız onun butonuna basmak. ■



Microsoft'tan bomba duyuru

HoloLens ile dünyamız değişecek!

Microsoft, hakkında uzun zamandır konuşulan Windows 10 işletim sistemini düzenlediği etkinlikte tanıttı ancak etkinlikte en az Windows 10 kadar konuşulan bir başka yeni ürün de Microsoft'un akıllı gözlüğü HoloLens oldu. Oculus Rift'e göre daha minimal bir tasarıma sahip olan HoloLens, Microsoft'un tanıtımında gösterdiği üzere sanal gerçekliği ve artırılmış gerçekliği aynı potada ediyor. Gözünüzün önüne holografik

görüntü taşıyabilen gözlük, böylece baktığınız yönde sanal bir dünya yaratabiliyor. Arttırılmış Gerçeklik noktasındaysa bu sanal dünyadaki objelerle direkt etkileşimde bulunabiliyorsunuz. Gözlüğün kullanılabilmesi içinse herhangi bir telefon veya PC bağlantısına ihtiyaç yok; yalnızca gözünüze takıyor ve kullanmaya başlıyorsunuz. HoloLens'in çıkış tarihiyle ilgili henüz net bir bilgi yok ancak heyecan yaratan bir ürün olduğu aşikâr. ■



Daha kaliteli yayın

Tivibu'dan uydu hamlesi

Televizyon izleme alışkanlığını tamamen değiştirerek kullanıcıya farklı bir televizyon izleme deneyimi sunan Tivibu, IPTV'den sonra uydu yayınlarına da başlayarak daha geniş kitlelere ulaşacak. Tivibu; uydu üzerinden 4K çözünürlüğe

kadar çıkabilecek yayınları, IPTV'nin Durdur İzle - Geri Al İzle, Tekrar İzle gibi özellikleri ve dört ekrandan sunacağı farklı destekleyici uygulamaları ile Türkiye'de televizyon yayıncılığında yeni bir dönemi başlatacak. ■



Acer Aspire V17 Nitro ★

Multimedya konseptli dizüstü bilgisayar

Acer'in yeni modeli, özellikle tasarımıyla dikkat çekiyor. İnce bir gövdeye sahip olan Aspire V17 Nitro Black Edition, özellikle sırt yüzeyiyle farklı bir hissiyat sağlıyor. Yumuşak bir dokunuş hissi veren kapak, NIL, yani Nanoimprint Litografi teknolojisiyle işlenmiş. Böylece tasarımıyla özel bir dizüstü bilgisayara sahip olmak isteyen kullanıcılar, bu yönüyle V17 Nitro Black Edition'u beğeneceklerdir.

Aspire V17 Nitro Black Edition'ın ekranı 17.3 inç. Tasarımın tamamını çevrelediği üzere siyah mat malzemeyle kaplanmış olan ekran, böylece yansımaları önüyor. Ekranın TFT LCD panelden oluştuğunu söyleyelim. Öte yandan LED arka aydınlatmaları kullanıyor ve Full HD çözünürlük sunuyor.

Ekranın hemen altında uzanan klavye üzerinde numerik tuş takımını bulunduyor. Geniş bir palm rest bölgesinin sahibi olan klavye alanında ışıklandırmalar da unutulmamış. Kırmızı renkli ışıklandırma süslenen klavyenin bu ışıklarını isterseniz kapatabiliyorsunuz fakat başka bir renk sunulmamış olması üzücü.

V17 Nitro Black Edition'ın incelediğimiz modeli Aspire VN7-791G. Dizüstünün farklı konfigürasyona sahip farklı modelleri oldu-

ğunu hemen belirtelim. İncelediğimiz model, orta segment kullanıcılara uygun yapıda. Intel i5 işlemciyle gelen cihaz, çift çekirdekli işlemcisiyle 2.9 GHz frekansta çalışıyor fakat turbo modda 3.5 GHz hıza dek geliştirebiliyor. 8 GB RAM'le çalışan dizüstü, bu alanı isteğe göre arttırmak isteyenler için 16 GB'a kadar destek sunuyor.

Aspire V17 Nitro Black Edition, multimedya noktasına hizmet ettiği için harici bir grafik işlemci kullanıyor. NVIDIA GeForce GTX 860M grafik işlemcinin kapasitesiyse 2 GB. Ayrıca Intel HD grafik birimini de üzerinde taşıyan dizüstünün Intel işlemcisiyle ilgili eklememiz gereken bir diğer noktaysa 2014'ün üçüncü çeyreğinde piyasaya sunulmuş olduğu. Windows 8.1 işletim sistemiyle çalışan dizüstü, 1 TB'lık disk sahibi. Böylece geniş disk alanını çözüyor fakat ayrıca üzerinde bir SSD yok. Bu seçenek V17 Nitro Black Edition'ın diğer modellerinde sunulmuş.

V17 Nitro Black Edition, kullanım itibarıyla memnun edici bir cihaz. Beraberinde pek çok yararlı uygulama da getiren dizüstü, ayrıca "Acer DustDefender" adında bir uygulamayı da çalıştırıyor. Bu uygulamayla dizüstünün havalandırma kanalını temizleyebiliyorsunuz. DustDefender, içeride biriken

tozu ortadan kaldırmak için fanları ters yönde çalıştırabiliyor.

V17 Nitro Black Edition'la ilgili söylememiz gereken diğer bir nokta da üzerinde Dolby Digital Plus Home Theater ses desteği sunması. Böylece film ve müzik keyfi için kullanılabilir olan dizüstü, üzerinde bir DVD sürücüsü de bulunduyor. Bu arada çevre bağlantıları arasında iki USB 3.0 ve iki USB 2.0 bulundurduğunu da söyleyelim. Aspire V17 Nitro Black Edition'ın pil ömrü izleniminden aldığımız sonuçta 10 saat civarında oldu. Eğer dizüstünü yanınızda sürekli taşımayı düşünüyorsanız, nispeten ağır ve yaklaşık 3 kilogram civarında olduğunu söyleyelim. ■ **Ercan Uğurlu**

Acer Aspire V17 Nitro

İthalat: Acer

Web: www.acer.com/tr

Art: Tasarım, uygun performans, ekran, DustDefender uygulaması

Eksi: SSD yok, nispeten ağır, klavye ışıklandırması yalnız kırmızı renkte

8,1



Philips 272G5DYEB ★

G-SYNC destekli monitör arayanlara

Bir süredir özellikle oyun severlerin ilgisini çeken bir konu G-SYNC. Genel olarak monitörler 60 Hz tazeleme oranına sahip ve bu da saniyede 60 kare, oyuncuların tabiriyle 60fps görüntüledikleri anlamına geliyor. Öte yandan ekran kartları farklı hızlarda görüntü tazeleyebiliyor. Hal böyle olunca ekran kartları görüntüyü monitörlerin tazeleme hızından daha hızlı görüntüleyerek görüntüde bozulmalara sebep oluyor. Bunu düzeltmek için bugüne kadar V-Sync kullanıyorduk ancak bu defa da senkronize için ekran kartı üzerine ek yük bindiğinden takılmalarla karşılaşabiliyorduk. Şimdi G-SYNC var ve bu teknoloji sayesinde monitörün tazeleme hızı ile ekran kartının tazeleme hızı tamamen senkronize çalışabiliyor ve bu kez yükü monitörün içine yerleştirilen G-SYNC işlemcisi karşılıyor. Böylece titremeyen, yumuşak bir oyun deneyimi yaşayabiliyor ve 144 Hz'e kadar farklı frekanslarda senkronize görüntü tazeleme hızlarına erişilebiliyoruz. 27 inç boyutunda bir ekranın sahibi olan monitör, ayrıca Full HD görüntü üretebiliyor. Bu noktada ekranın IPS panel olmadığını söyleyelim. Oyuncuların daha fazla ilgilendiği TFT - LCD panelin bulunduğu monitör, böylece daha düşük tepki süresi sunabiliyor. 1 milisaniyeyi bulan tepki süresine

ek olarak arka aydınlatmaların da W-LED olduğunu da söyleyelim. Philips'in 272G5 modeli, G-SYNC desteğiyle oyunculara hitap etmekle kalmıyor, öte yandan esnek yapısıyla profesyoneller tarafından da tercih edilebilecek bir monitör olarak karşımıza çıkıyor. Kendi çevresinde 90 derece dönebilen ekran, yine esnek standı sayesinde 65 derece sağa ve sola yatabiliyor, 5 ila 20 derece kadar öne ve arkaya eğilebiliyor. Ayrıca monitörün yüksekliğini 150 mm'ye kadar arttırılabilmemiz mümkün. Öte yandan tasarım, oyuncular adına ek özellikler içermiyor. Monitörün bağlantıları arasındaysa dört adet USB 3.0 bulunuyor, ayrıca DisplayPort bağlantısını da monitörde görebiliyoruz. İncelememiz süresince 4 GB kapasiteli Asus ROG Striker GTX 760 ekran kartı bulunan sistemimizde monitörü deneme şansımız bulduk. Bu süre zarfında G-SYNC'i hem açık, hem kapalı olarak denedik. Gözle görülür bir değişiklik olduğunun farkına varmak gayet açık ancak bunun için elbette ki monitörün yazılımını yüklemeniz ve NVIDIA sürücülerini güncellenmeniz gerekiyor. Biz G-SYNC'i deneyimlerken Alien: Isolation'ı oynadık. G-SYNC kapalıyken, tipik monitör görüntüleme oranı olan 60 kareye kadar görüntü alabildiğimiz oyunda,

dikkatle baktığımızda görüntüdeki kırılmaları da görmek mümkün oluyor. Bunun sebebi, monitör saniyede 60 kare görüntülemeye çalışırken, ekran kartının monitöre saniyede daha fazla kareyi göndermesi. Bunu kırmak ve daha yüksek sayıda fps görüntülemek için V-Sync'i açtığımızda bu defa da bu ekran kartına ek yük biniyor ve bu da performansı olumsuz etkiliyor. Aynı sahneyi G-SYNC ile kullandığımızda görüyoruz ki 140fps civarında kare sayısı karşımıza çıkıyor. Böylece hem ekran kartı ve monitör arasındaki senkron darboğazı aşımış oluyor, hem de performans olumsuz yansımıyor. Son olarak şunu da söyleyelim. G-SYNC'li monitör almak için ekran kartınızı mutlaka değiştirmenize gerek yok. Eğer elinizdeki ekran kartı GeForce GTX 650 Ti Boost ve üzeri bir modelse G-SYNC keyfinden yararlanabilirsiniz. ■ Ercan Uğurlu

Philips 272G5DYEB

İthalat: Philips

Web: www.philips.com.tr

Artı: G-SYNC performansı, ergonomik tasarım, dört USB bağlantısı, sanal crosshair eklentisi

Eksi: Yüksek fiyat, İngilizce menü

9,1

Asus Strix DSP ★

Sadece oyunculara özel

Baykuş imajıyla dikkatleri üzerine çeken Strix ailesi, fazlasıyla göz alıcı bir kulaklık. Asus Strix DSP'yi özel yapan şeyse yalnızca baykuş gözlü sürücülerini değil, beraberinde getirdiği USB ses istasyonu. Bu USB ses istasyonu 7.1 kanal ses performansı alabilmenizi sağlarken, bu istasyona aynı anda hem ses sisteminizi, hem kulaklığınızı bağlayabiliyor ve her ikisi arasında yalnızca bir tuşa basarak sesi aktarabiliyorsunuz. Ses istasyonu ayrıca çeşitli ses özelleştirme seçenekleri de sunuyor. Dolby Headphone ve Dolby Pro Logic IIx teknolojilerini içeren kulaklık, ses istasyonu üzerindeki modlarla oyunculara performans noktasında farklı seçenekler sunuyor. Surround ile sese çevresel derinlik katabilir, AMP ile sesteki sinyal gücünü arttırabilir, MIC ile mikrofonu aktif hale getirebilir ve Speakers ile ise sesi kulaklık ve hoparlörler arasında dağıtabilirsiniz. Dört adet özel oyun profili de Strix DSP'de yer alıyor. FPS, yarış, aksiyon ve RPG oyun türleri için sesi revize edebilen USB ses istasyonu, böylece oyuncuları oyunun atmosferine sokma konusunda büyük iş başarıyor.

Biz inceleme süresince ürünün performansından oldukça memnun kaldık; özellikle FPS türünde deneyimlediğimiz kulaklık, bu noktada bizden tam not aldı.

Strix DSP aynı zamanda PS4 uyumuyla konsolda da kullanılabilecek bir kulaklık. Öte yandan mobil cihazlar için de uygun kablo çeviricisiyle gelen kulaklık, böylece müzik çalar veya cep telefonu ile de kullanılabilir fakat yapı itibarıyla pek mobil ortamlarda tercih edileceğini düşünmüyoruz. Son olarak Asus Strix DSP'nin kafa bandının genişlemediğini ve kulaklığın pek esnek olmadığını da söylemek lazım. Kenarlarından tutup başınıza yerleştirirken pek germemenizi öneririz. ■ **Ercan Uğurlu**



Asus Strix DSP

İthalat: Asus

Web: www.asus.com/tr

Artı: USB ses istasyonu, mikrofon gürültü engelleme, tasarım, oyun türlerine özel modlar

Eksi: Herkese uygun değil

8,3

Samsung SSD 850 EVO ★

SSD ailesinin yeni üyesi



Samsung SSD 850 EVO

İthalat: Samsung

Web: www.samsung.com/tr

Artı: Yüksek performans, Rapid mod, düşük güç tüketimi

Eksi: Garanti süresi bu üründe kısıtlanmış

9,3

“Performans ve dayanıklılıkta yeni bir standart” sloganıyla satışa sunulan 850 EVO, elimizdeki modeliyle 1 TB kapasitesinde ama yalnızca bu kapasiteyle satın alınmıyor. Diskin ayrıca 128, 256 ve 512 MB'lık model seçenekleri de mevcut durumda.

850 EVO, 3-bit 3D V-Nand teknolojisiyle üretilmiş. Bu özellikle birlikte daha çok dizüstü bilgisayarda ve oyun amaçlı kullanılan bilgisayarlarda, son kullanıcıya hitap eden disk, yüksek performansıyla dikkat çekiyor.

Samsung 850 EVO, yine 6.8 mm'lik ve 66 gramlık minik bir kasayla geliyor. SATA 6GB/s arayüzünü kullanan diskini kutusunu açtığımızda içinde Samsung'un üç çekirdekli MEX kontrolörünü görüyoruz. Yine önceki modellerde olduğu gibi enerji tasarrufu bu modelde de dikkat çekiyor. Bu arada diskini 128, 256 ve 512 GB'lık modellerinde Samsung'un MGX kontrolö-

rünün kullanıldığını da söyleyelim.

SSD 850 EVO da Samsung'un önceki disklerinde olduğu gibi yüksek performans göstermeyi başaran bir disk. Hem SSD'ye, hem de yüksek kapasiteye ihtiyacı olanların beklentisini karşılayabilecek seviyede olan disk, Rapid teknolojisini destekliyor. Diski bilgisayara taktıktan sonra Samsung'un resmi sitesi üzerinden Magician yazılımını indirdikten sonra aktifleştirebileceğiniz Rapid mod ile okuma ve yazma hızlarında yüksek hızlara erişilebiliyor. Özellikle Rapid mod aktifken diskten alabileceğiniz okuma ve yazma performansı sıralı okumada 540 MB/s, sıralı yazmada 520MB/s'ye erişebiliyor. Bu arada diskini garanti süresi beş yıl. Bu süre de uzun ancak PRO modelinde bu süre 10 yılken, EVO modelinde kısıtlamaya gidilmiş.

■ **Ercan Uğurlu**



TEKNİK SERVİS

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

S: Ben biraz oyun manyağım. (Aslında bayağı fazla.) iMac 21.5 (2.7 GHz i5, çift slot 4x2 GB RAM, 1 TB HDD 7200 RPM, Intel Iris Pro) tam olarak bir iş canavarı, 3.449 TL'ye aldım. Neden? Çok güzel bir görünümü var. Sonuçta elma yani! Bunun yerine MSI GT60 2OD-026US 15.6 da alabilirdim ama almadım. (Kim NVIDIA GTX 780M'de 1920x1080 ultra grafiklerde bir oyun oynamak istemez ki?) Sebebi Xbox One'ımın olmasıydı, ona bayağı oyun aldım. Hani sonuçta yeni nesi konsol, en az 30fps oynatması lazım. Öyle de mesela Forza Motorsport 5 1080p60fps. Neyse, sorum şu: iMac alarak iyi etmiş miyim? Birkaç oyun denemesi yaptığımda yine de Battlefield 4'te High ayarlarda 30fps gördüğümü söyleyebilirim.

(İşlemci sağ ola çünkü ekran kartından pek bir şey beklemem o iMac'te. İşlemci oyunlarda ekran kartından daha fazla işe yarıyor gibi.) Oğuz Demircan

C: Mac'ler hiçbir zaman "oyun manyakları" için uygun sistemler olmadı. Aldığın cihazda Intel Iris Pro olması iyi. En azından GT 740M'e eşit olan bu GPU ile birçok oyunu oynayabilirsin. Tabii ki şöyle ufak bir sorun var. Her yıl PC için 100 oyun çıkıyorsa konsol için 25, Mac için 10 oyun çıkıyor; şimdilik durum bu. Yani güzel cihaz, güle güle kullan fakat oyun konusunda seçeneklerin kısıtlı.

S: Öncelikle selamlar ve iyi çalışmalar. Benim 2011'den kalma Asus N53JF model bir dizüstü bilgisayarım var. Intel i5 480m işlemci, NVIDIA 425M ekran kartı var. RAM 4 GB normalde ama ben 8 GB'a çıkardım. Peki, dizüstü bilgisayarımın ekran kartını değiştirebilir

miyim? Eğer değişirse hangi model bir kart önerirsiniz? Berke Karagül

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

S: Merhabalar, ben bir Acer V3-571G kullanıcısıyım. Ekran kartım yüzünden çoğu oyunda kasmalar yaşıyorum. Örneğin, Watch_Dogs'u 1fps'de oynamıştım. Çıktığı zaman Grand Theft Auto V, Assassin's Creed: Unity, Batman: Arkham Knight gibi oyunları en düşük ayarlarda oynayabilir miyim, yoksa yeni bir sistem mi toplamalıyım? Efe Güçlü

C: Acer hiçbir zaman bir oyuncu dizüstü bilgisayarı yapmadı. Kullandığınız cihazda da GT 640M, zamanında orta sınıf fakat artık giriş seviyesi olan bir GPU mevcuttur. Buradaki asıl sorunun cihazın aşırı ısınması ve işlemcinin sıcaklık eşliğine ulaşarak frekans düşürmeye başlaması. "Throttling" denilmekte buna. Çözüm ise cihazın içini açıp, fanları ve ızgaraları temizleyip termal macunu yenilemek. Öte yandan her halükarda GT 640M'in bahsettiğini AAA oyunları ağız tadıyla oynatması pek olası değil.

S: Ben oyun için en fazla 3.000 TL bütçeli dizüstü bilgisayar arıyorum. Lütfen masa-

üstü önermeyin. Ben MSI GE60 2PC Apache modelini buldum. Sizce nasıl? Önerir misiniz? Egehan Antalyalı

C: Cihazda GTX 850M Maxwell mimarili GPU mevcut ve birçok oyunu rahatlıkla oynatabilecektir. Tavsiye edebileceğimiz bir üründür.

S: İlk defa kendi PC'mi toplayacağım ve kolayıma geldiği için bütün bileşenleri Vatan'dan sipariş etmeyi düşünüyorum. Sistem şöyle: MSI GTX 970, Corsair Carbide 300R, 80 Plus 600W, G.SKILL 2x8 GB Ripjaws X, Seagate 2 TB Barracuda 7200 RPM, i5 4690K 3.5 GHz, Samsung 120 GB 840 EVO SSD, MSI Z97 Gaming 3. Bu konuda çok deneyimsizim. Sadece incelemelerinizden ve forumlarda okuduklarımdan biliyorum. Zaten bileşenleri alıp bir bilgisayarıcıda toplatacağım. Kendi bilgisayarım Middle-earth: Shadow of Mordor'da düşük ayarlarda bile kastiği için toplamaya karar verdim. 4.000 TL bütçem var. Her türlü öneriye açığım. Ozan Yalçın

C: Gayet güzel bileşenler seçmişsin. Montajı bir bilgisayarıcı yerine aldığın yere yaptırmanda fayda var zira mahalle aralarındaki bilgisayarıcılar kutu içeriğinden, hatta bazen parçaların kendisinden eksiltebilirler.

S: Ben bir yıl önce Asus G75VX almıştım. Bu bilgisayarla daha kaç yıl oyunları High ayarlarda oynatabilirim? Genelde oynadığım oyunlar Battlefield, Call of Duty ve Total War serisi. Bu bilgisayarla Tom Clancy's Rainbow Six: Siege'i en az High ayarlarda oynatabilir miyim? Ahmet Buğra

C: GTX 670MX ekran kartı olan bir dizüstü bilgisayar. Birçok oyunu orta ayarda oynatabilmeniz gerek. Tek engel cihazın panelinin

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 MHz	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX 4x4 GB 2400 MHz DDR4
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	650\$ + KDV	1060\$ + KDV	1945\$ + KDV

1080p ve bunun da ekran kartına yük bindirecek olması. 2015'te çıkacak oyunları da öyle ya da böyle oynarsınız fakat 2016'da değiştirme zamanı gelmiş olabilir.

S: Bilgisayarımın FIFA 15'i çalıştıramamasıyla birlikte yeni bir sistem kurmaya karar verdim. Bilgisayarımda Gigabyte EP45C-DS3 anakart, Intel Core 2 Quad Q6700 işlemci, GeForce GTX 295 ekran kartı, DDR3 8 GB RAM mevcut. Sanırım ekran kartını ve işlemciyi değiştirmem gerek öncelikle fakat yerine alacaklarım anakartla muhtemelen uyumlu olmayacak. Bu yüzden anakart da gerekli. Sizce teker teker bu üç parçayı mı almalıyım, yoksa direkt komple bilgisayarımı mı değiştirmeliyim? Kasam devasa boyutta bir Thermaltake ve su soğutma sistemi de var, bunu da ekleyeyim. Sistem önerilerinize de açtığım, bütçem 1.000 lira. Can Ruşan
C: Sisteminiz halen daha güçlü bir ekran kartını kaldırabilecek nitelikte. Tavsiyem 1.000 TL'ye biraz daha ekleyip GTX 970 gibi bir ekran kartı almanız. GTX 295 her ne kadar çift GPU barındırsa da artık miadını doldurdu ve birçok DirectX komut setini desteklemiyor.

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



mayacaksınız. GTX 860M GPU'lu MSI GS60 Ghost SuperR 2PC-078TR'a veya GTX 970M GPU'lu modellere yönelebilirsiniz.

S: Asus N750JK almayı düşünüyorum ama arkBen iki senedir para biriktiriyorum. Bu sene sonu param 2.500 - 3.000 arası olacak ve bir oyun bilgisayarı alacak paraya denk gelecek. Fakat ben ne kadar araştırsam da alacağım oyun PC'si konusunda kararsızım. İstedğim eski ve yeni çıkacak oyunları kasmadan, iyi grafiklerde oynayacak bir oyun bilgisayarı. Bu konuda bana önerilerde bulunursanız çok memnun olacağım. Şimdiden teşekkürler. Emir Oral

C: Şöyle bir sistem toplayabilirsin: Core i5-4690K, Z97 Gaming 5, R9 285, 8 GB (2x4

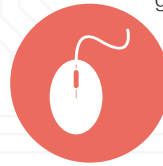
sabit diskim, Everest Elegant 341 model kasam, Windows 8 64-bit işletim sistemin var. Sizce 1.600 TL'lik bütçemle yeni bir bilgisayar mı alayım, yoksa bazı bileşenlerini mi değiştireyim?
C: HD 5570 ekran kartı giriş seviyesi kalıyor. 4 GB bellek de artık oyunlar için yeterli olmama-ya başladı. Tavsiyem ekran kartını R9 285 ile değiştirmen. Belleği de 8 GB yaptığında epey performans artışı olacaktır. Tabii ki buna uygun 500W bir PSU almak da şart, 80 Plus sertifikalı olanlardan.

S: Intel Core i7-4710MQ, HM87 Chipset, 2 GB GDDR5 NVIDIA GeForce GTX 860M 128-bit DX 11.2, 15.6" Full HD 1920x1080 mat LED ekran, 8 GB (1x8 GB) DDR3L 1600 MHz SODIMM, 1 TB Hitachi Travelstar 7K1000 32 MB 7200 RPM HDD SATA-III 6GB/sn özelliklerine sahip bir bil-

GTX 860M ile oyunları rahatlıkla oynayabilirsiniz. Yine de bütçeniz el veriyorsa GTX 970M'e bakmanızda fayda var zira Maxwell mimarisi daha az ısınıyor ve daha düşük güç tüketiyor.

GB) 1600 MHz, 1 TB 7200 RPM disk, AOC 23" i2369V, Cooler Master RC-430 500W ATX kasa.

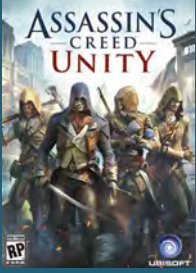
S: Son günlerde bilgisayarımın ekranı turuncu - kırmızı gösteriyordu, sanırım artık yeni bir bilgisayar alma vaktim geldi. Sizce bilgisayarımı değiştirmeli miyim, yoksa bazı bileşenlerimi değiştireyim? Radeon 5570 ekran kartım, Asus M5A78L-M LX anakartım, 4 GB RAM'im, AMD FX-4100 Quad-Core işlemcim, 1 TB



gisayar almayı planlıyordum. Bu bilgisayar beni ne kadar idare eder veya yeni nesil oyunları çalıştırır mı? Hangi parçalarını geliştirebilirim? Bilgisayar parçaları hakkında pek bilgim bulunmuyor, yardım ederseniz sevinirim. Fiyatı 2.600 TL civarında. Karahan Vehbi O.
C: GTX 860M ile oyunları rahatlıkla oynayabilirsiniz. Yine de bütçeniz el veriyorsa GTX 970M'e bakmanızda fayda var zira Maxwell mimarisi daha az ısınıyor ve daha düşük güç tüketiyor. Bu bilgisayarda bellek ve sabit disk / SSD değişimi yapabilirsiniz. İşlemci de değişir fakat fazlasıyla yetecektir uzun yıllar boyunca.

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Battlefield 4

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

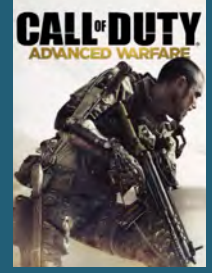
Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

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

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Advanced Warfare

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Grand Theft Auto V

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

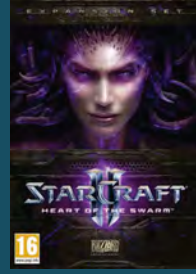
Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



StarCraft II

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

OCAK 2015

Assassin's Creed: Rogue	79
Door Kickers	85
Draft Day Sports: Pro Basketball 4	75
Elite: Dangerous	87
Escape Dead Island	55
Game of Thrones (Episode 1)	83
Geometry Wars 3: Dimensions	85
Lara Croft and the Temple of Osiris	70
Metrocide	75
Never Alone	85

Neverending Nightmares	70
Tales from the Borderlands (Episode 1)	78
The Binding of Isaac: Rebirth	90
The Crew	60
The Old City: Leviathan	65
The Talos Principle	90
The Witcher: Adventure Game	73

ARALIK 2014

Assassin's Creed: Unity	76
Assetto Corsa	88

Call of Duty: Advanced Warfare	75
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes	72
Dragon Age: Inquisition	92
Far Cry 4	75
Football Manager 2015	85
Freedom Wars	63
Grand Theft Auto V	97
Halo: The Master Chief Collection	85
Kraven Manor	55
LEGO Batman 3: Beyond Gotham	70
LittleBigPlanet 3	90



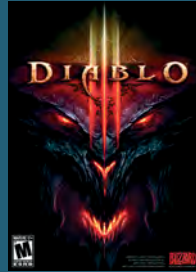
Destiny

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



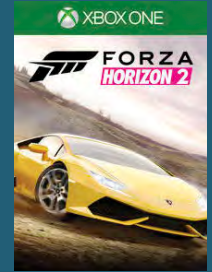
Far Cry 4

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 başış 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

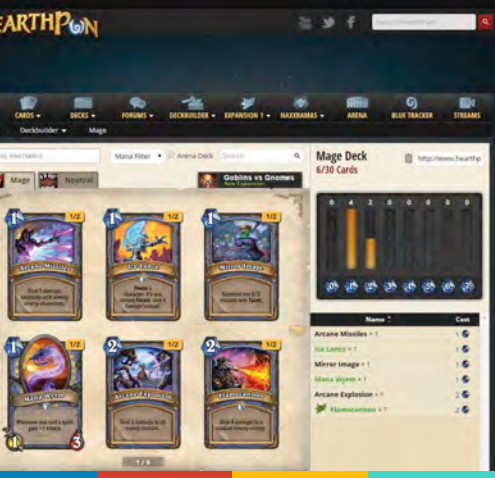
Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2014

Lords of the Fallen	70	DG2: Defense Grid 2	81	Sleeping Dogs - Definitive Edition	80
Pro Evolution Soccer 2015	80	DriveClub	60	Spintires	85
Randal's Monday	70	F1 2014	70	Sunset Overdrive	80
Styx: Master of Shadows	75	Forza Horizon 2	90	The Evil Within	68
The Legend of Korra	55	Gabriel Knight 20th Anniversary Edition	75	The Vanishing of Ethan Carter	83
This War of Mine	76	Legend of Grimrock II	85	TransOcean - The Shipping Company	70
World of Warcraft: Warlords of Draenor	95	Middle-earth: Shadow of Mordor	80	TRI: Of Friendship and Madness	85
		Natural Doctrine	77		
KASIM 2014		NBA 2K15	90		
Alien: Isolation	79	Ryse: Son of Rome	70		
Civilization: Beyond Earth	85	Shadow Warrior	80		

KÜLTÜR & SANAT

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



www.hearthpwn.com

Tamamıyla Hearthstone fanatiklerine yönelik bir site tanıtımı yapmaktayım şu an, eğer bu oyunu ilginiz yoksa bu site de size oyunu sevdirecek nitelikte değil pek zira daha çok profesyonellere hitap ediyor. Eğer bir Hearthstone oyuncusuyunuz, büyük ihtimalle deste araştırması yaparken bu siteye de rastlamışsınızdır ama henüz keşfetmediyseniz ve yeni desteler için desteğe ihtiyacınız varsa HearthPwn'dan daha iyisini bulmak zor. Forum niteliğinde çalışan deste sayfaları o kadar faydalı ki eğer elinizde kart eksikliği yoksa burada yayımlanan desteleri hemen denemek istiyorsunuz. Destelerin dışında oyunla ilgili tüm gelişmeler de sitede yer alıyor. Mesela Goblins vs. Gnomes eklentisiyle gelen tüm kartları, resimleriyle birlikte görmeniz mümkün kılınmış. Deck Builder sayesinde yeni desteleri site üzerinden oluşturabileceğiniz, Hearthstone hakkında istediğinizine kavuşabileceğiniz bu siteyi bookmark'larınızdan ayıramayacaksınız. ■



9



Üç
Sarah Lotz

Hadi bu ay çizgi roman yok, iyisiniz yine. Onun yerine resmen kitabın dış görünüşüne aldanarak satın aldığım Üç'ü tanıtayım dedim. Kitabın simsiyah olması ve kâğıdın yan kısmından da siyah boya geçilerek siyah bir kutuya dönüştürülmesine ek olarak elbette ki kitabın konusu da ilgimi çekti ve kitabı toplamda beş günde bitirdim. Sarah Lotz bu mistik romanda aynı anda düşen dört tane uçak ve bu uçaktan kurtulan üç tane çocuğun hikâyesini anlatıyor bize. Yalnız anlatımda çok ilginç bir teknik kullanmış ve direkt olarak yarattığı bir haberinin topladığı bilgileri bizlerle paylaşmış. Yani kitabın tümünde ya ses kayıtlarını dinliyor, ya internet yazışmalarını okuyor ya da yapılan röportajları görüyoruz. Bu alışılmadık tarz hiç de fena olmasa da kitap maalesef bir türlü yükselmiyor. Ben olsam kitabın yarısından sonra olayları biraz daha heyecanlı ve merak uyandırıcı hale getirirdim. Yine de ilginç bir deneme olmuş; çok kafa yormayan bir kitap peşindeyseniz Üç'e göz atabilirsiniz. ■



7

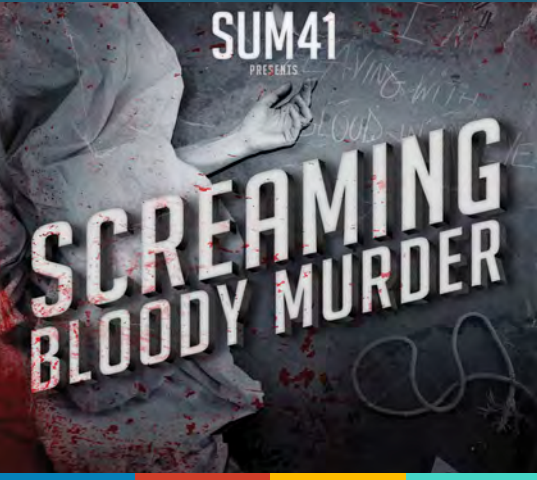


Jack White
Lazaretto

The White Stripes'ı sever misiniz? Seviyorsanız grubun solisti Jack White'ı da zaten tanırırsınız. Bu ünlü müzisyen gruptan ayrı, solo bir proje olan Blunderbuss albümüyle 2012 yılında kendi müzik kariyerine adım attı ve geçtiğimiz yılın yaz aylarında da Lazaretto ile solo kariyerine devam edeceğinin sinyallerini verdi. Blunderbuss çok sağlam bir albümdü, beğenmeyen yoktu diyebiliriz. Lakin aynı şeyi Lazaretto için söylemek mümkün değil. Bence Lazaretto da kötü bir albüm değil ama herkesin seveceğini düşünmüyorum zira Jack White bu defa farklı tatlar, farklı tarzlar denemek istemiş. Örneğin, albümün üçüncü parçası olan Temporary Ground country havalarında seyreden bir düet. David Bowie'yi çağırıştırdı bile diyebilirim. Biraz daha deneysel, farklı bir rock tecrübesi isteyenlerin dinlemesi gerekiyor bu albümü ama uyardığım gibi, albüm herkese göre değil... ■



8



Sum 41 Screaming Bloody Murder

Dört yıl öncesine geri dönüyor ve rock ayı ilan ettiğim bu ayda, favori albümlerinden birine göz atıyoruz. Sum 41'in solistinin karaciğer problemleri yaşamasından ötürü bir süredir yeni bir albüm göremiyoruz belki ama grubun son yayımladığı albüm de -bence- eskimek bilmiyor. 14 parçadan oluşan bu albüm bir gaz başlıyor ve o gaz bir türlü azalmıyor, heyecan dorukta kalıyor. Albümdeki parçaların neredeyse hiçbiri boş değil, hepsinin bir dönem favoriniz olması muhtemel. Kafanız iyi değilken dinlerseniz başka bir keyif alıyor, eğlenmek istediğinizde farklı bir tecrübe yaşıyorsunuz ve sırf bu yüzden de albümü farklı zamanlarda dinlemeyi sevdiğimi fark ettim. (Elbette ki spor çıkışı arabada dinlemenin verdiği keyif apayrı fakat orada da ibre kontrolünü sağlamak zor oluyor, sakın denemeyin!) Şöyle sağlam bir rock albümünü ne zamandır arıyor ve Sum 41'e de uğramadıysanız bu albümü mutlaka deneyin. ■



9



Predestination

Zamanda yolculuğa ilgi duyuyor musunuz? O zaman izlemeniz gereken film budur arkadaşlar. Öyle kapsamlı bir bilimkurgu filmi değil Predestination, aksine az sayıda karakteri ve az sayıda mekânı konu alıyor; hatta filmin başlarında hafif sıkılmanız bile muhtemel. Lakin olaylar bir noktadan sonra o kadar ilginç hale geliyor ve film öyle bir final yapıyor ki suratınızda kocaman bir soru işareti kalıyor. Ben filmi izledikten sonra oturup bir zaman çizelgesi çıkarmadım, eminim bir yerlerde bir sakatlık vardır fakat yine de filmin sonunu gördükten sonra kamyon çarpmışa dönmüş ifadem kolayına geçmedi. Ethan Hawke'ı çok sevmeseniz de rahatlıkla izleyebileceğiniz film, çok ilginç bir kurguya sahip. Belki olaylar mantık sıralamasında yarı yolda kalıyor olabilir ama sonuç gayet iyi. Interstellar'la karşılaştırmayacağım elbette ki ama Interstellar'ı sevdiyseniz, bu filmi de izlemekten keyif alacaksınız. ■



8



The Hobbit: The Battle of the Five Armies

Koşarak gittik bu filme hepimiz, değil mi? Gitmeden önce de şunu söylüyorduk: "Gelecek Aralık'ta ne izleyeceğiz?!" LoTR serisini ve önceki iki Hobbit filmi büyük bir beğeniyle izlemiş olan ben maalesef filmin finali olan Beş Ordunun Savaşı'ndan keyif alamadım. Film resmen zorlama olmuş, eksik olmuş, beş ordunun savaşı da olabildiğine sönük olmuş. Elbette ki Yüzüklerin Efendisi'ndeki devasa, Orta Dünya'nın kaderini etkileyecek savaşlar kadar görkemli olmalarını beklemiyordum ama etkileyici yıllerdiki maalesef. Legolas'ın hiç bitmeyen oklarının bitmesi, oyun misali düşen taşlardan sekmesi falan... Zaman zaman gerçekten gülmek istedim ama yine de filme ve emeğe ayıp etmek istemedim. Eğer ilk iki filmi izlediyseniz bunu da izleyin ama bilin ki tatmin olmanız güç olacak. Keşke yönetmenimiz biraz daha detaya inseymiş, biraz daha hissetseymiş... ■



7

ELEKTRONİK SPORLAR

“Sporun geleceği”
Christopher Leo Kaan Willekens



Ayin Olayı

Türkiye'nin iki ünlü LoL oyuncusu Muhammed "Theokoles" Işık ve Anıl "HolyPhoenix" Işık'ın aldığı cezalar bu aya damgasını vurdu. İki eski takım arkadaşından Theokoles'in Twitter'da birkaç tweet atarak başlattığı tartışma, HolyPhoenix'in ağır ithamlarda bulunmasıyla devam etti. Bu gelişmenin üzerine Riot Games iki oyuncuya da bir maç oynamama cezası verdi. Henüz bu olaylar sıcaklığını korurken ortaya çıkan ve HolyPhoenix'in "elo boost" yaptığını iddia eden bir ses kaydı ortalığı karıştırdı. Riot Games, yaptığı araştırmalarda HolyPhoenix'in herhangi bir elo boost yapmadığını kanıtlaya da ünlü oyuncuya bu davranışı sebebiyle bir maç ve 500 TL para cezası vererek profesyonel bir eSporcu olmanın beraberinde sorumluluk getirdiğini göstermiş oldu.

Dolu dolu bir eSpor ayı geçirdik. Elektronik sporlar için devrim denebilecek bir ay yaşadık. Asıl sürprizin dışında ayın en çok konuşulan olayları şüphesiz ki The International 5'in duyurulması, League of Legends Şampiyonluk Ligi'ndeki transferler ve Uluslararası Özel Turnuva oldu. CSGO sahnesindeyse bütün ünlü Amerikalı organizasyonlardan yeni takım haberi geldi. Önce The International 5'tan başlayalım. Bu yıl yine Seattle'da yapılacak olan dünyanın en büyük ödüllü eSpor turnuvası The International, 3 - 8 Ağustos tarihleri arasında 16 takımın katılımıyla gerçekleşecek. Turnuvanın ödül havuzu geçen yılki 10 milyon doları geçer mi, bilinmez ama yine inanılmaz bir meblağa ulaşacağı kesin. LoL ile devam edelim. LoL Şampiyonluk Ligi takımları arasındaki transferlerle yer yerinden oynadı. "Off-season" olarak adlandırabileceğimiz sezon öncesi dönemde gerçekleşen en büyük transfer şüphesiz ki HolyPhoenix'in Dark Passage'a

geçmesiyle oldu. Aces High'dan ayrılan HolyPhoenix, eski takımı Dark Passage'a dönerek eleştiri oklarının hedefi oldu. Dünya Şampiyonası'ndaki ekürisi Touch ile birlikte DP'ye katılan HolyPhoenix, böylelikle Aces High'ı iki kişi bırakmış oldu. Bunun üzerine Aces High takımı gözünü yabancı oyunculara dikerek teklî derecelerde yeni yetenekler aradı ve Norveç'ten Energy IceCold'u ve Çek Cumhuriyeti'nden Nardeus'u transfer etti. Destek rolüne de Dumbledoge'u alan takım yine iddialı bir kadro oluşturmayı başardı. Riot Games'in düzenlediği 10 bin Euro ödüllü Uluslararası Özel Turnuva gelip çattığında kimse Aces High'a şans tanı-mıyordu. 16 takımlı turnuvada sekiz Türk takımı, sekiz yabancı takıma karşı mücadele etti. Favori Dark Passage'ın SK Prime'a yenilerek elendiği turnuvada önce SK Prime'ı, ardından da HWA'yı yenen Aces High hem



LoL ▾

Origen'in üst koridor oyuncusu belli oldu. İspanyol yıldız xPeke önderliğinde kurulan Origen, yarattığı efsane kadroyla LCS'in korkulan takımı olacak gibi gözüküyor. Mithy, Zvanilla ve Amazing ile kurulan takım, son olarak üst koridora eski Fnatic oyuncusu sOAZ'i ekledi. Origen şu anda EU LCS Challenger Series'e çıkmak için elemelerde mücadele ediyor.



CSGO ▾

Space Soldiers resmileşti. Türkiye'nin tek profesyonel CSGO takımı Space Soldiers, takım koçu marqne'nin yaptığı açıklamaya göre resmileşti. Oyuncularıyla iki yıllık kontrat imzalayan ve "gaming house" açan Space Soldiers ekibi, bu yıl içerisinde Avrupa ve dünya çapında başarı elde etmek istiyor. Takımın kadrosuysa e1, XANTARES, Only, Tugux ve despe gibi isimlerden oluşuyor.



Smite ▾

Elektronik spor sahnesinin yeni MOBA'sı Smite, 2,5 milyon doları geçen ödül havuzuyla dudak uçuklattı. Tam 2.612.259 dolar ödülün dağıtıldığı Smite Dünya Şampiyonası'nın finalinde sekiz takım bir araya geldi. COGNITIVE organizasyonunun iki takımından Prime birinci olurken, Red ise üçüncü olarak turnuvaya damgasını vurdu. Avrupa ekibi Titan ise turnuvayı ikinci tamamladı.



5 bin Euro'luk ödülün sahibi oldu, hem de gücünden hiçbir şey kaybetmediğini gösterdi. İkinci olan HWA 3 bin Euro kazanırken, dereceye giren tek yabancı takım SK Prime ise üçüncü olarak evine 2 bin Euro ile döndü. Bu önemli turnuvanın ardından Riot Games'ten önemli bir duyuru daha geldi. Bu yıl ilk kez resmi bir uluslararası Riot Games turnuvası

katarak bu yola adım attı. Thaldrin, Theokoles, Energy IceCold, Nardeus ve Dumbledoge isimlerinden oluşan kadrosuyla Beşiktaş'a dâhil olan Aces High ekibi, bundan böyle BJK çatısı altında mücadele edecek. Şampiyonluk Ligi mücadelesine BPI ve NR1 maçlarıyla başlayan Beşiktaş, haftayı iki galibiyetle kapatarak bu sezon için iddialı olduğunu da gösterdi. Geçtiği-

Göze Çarpan Haberler

Doublelift de ceza aldı

CLG'nin dünyaca ünlü nişancısı Yiliang "Doublelift" Pen, sezon öncesi dönemde Dignitas'ın kontratlı oyuncusu ZionSpartan'ı takıma katılmaya ikna ettiği için 2.500 dolar cezaya çarptırıldı.

Fnatic'ten muhteşem geri dönüş

Dört oyuncusunu kaybettikten sonra bu sezon güçsüzleşmesi beklenen Fnatic, yeni kadrosuyla EU LCS birinci haftasında ikide iki yaptı. YellOwStaR önderliğindeki kadro, Elements ve H2k'i mağlup etti.

AdreN eSpor için işini bıraktı

Amerikalı CSGO oyuncusu Eric "AdreN" Hoag, CSGO'ya tüm zamanını verebilmek ve en iyi olabilmek için işinden ayrıldı. Ünlü oyuncu şu anda Team Liquid bünyesinde oynuyor.

Kinguin'den bağış turnuvası

Oyun satış platformu Kinguin, bağış için bir Hearthstone turnuvası başlattı. Toplanan tüm bağışların dört farklı ülkedeki hastanelere dağıtılacağı turnuvada dünyada ünlü birçok isim yarışıyor.

NiP'den önemli başarı

İsveçli Dota 2 takımı NiP, Area-51 turnuvasından şampiyonlukla ayrıldı. VP Polar, Empire ve VP gibi güçlü rakipleri egale eden ekip, birincilik ödülü olan 4.500 doları da evine götürdü.

Seattle'da yapılacak olan dünyanın en büyük ödüllü eSpor turnuvası The International, 3 - 8 Ağustos tarihleri arasında 16 takımın katılımıyla gerçekleşecek

Türkiye'de yer alacak. "International Wild Card Invitational" (IWCI) adı verilen turnuvada altı takım bulunacak. Türkiye şampiyonunun yanı sıra Japonya, Doğu Asya, Brezilya, Avustralya ve CIS bölgesi (Bağımsız Devletler Topluluğu) şampiyonlarının katılacağı etkinliğin kazananı MSI'a, yani Mid-Season Invitational organizasyonuna katılacak. Minik bir dünya şampiyonası diyebileceğimiz MSI, tüm profesyonel bölgelerin (Kore, Çin, Avrupa, Amerika, Güneydoğu Asya) şampiyonlarından oluşacak, turnuvanın altıncı takımıysa az önce bahsettiğimiz gibi IWCI galibi olacak. Evet, LoL turnuvalarından bu kadar çok haber vermemizin ardından asıl olaya geçelim. Beşiktaş, bir elektronik spor takımı kurdu. Yanlış okumadınız, Beşiktaş Jimnastik Kulübü elektronik sporlara adım atarak dünyada bir ilki gerçekleştirdi. Dünya çapında ilk kez bir spor kulübü, bünyesine elektronik spor branşını

miz hafta başlayan LoL Şampiyonluk Ligi'ndeki diğer maçlarda Dark Passage ve HWA Gaming iki galibiyet alan diğer takımlar olurken, ZONE ve Atlas bir galibiyet - bir mağlubiyet ile tamamlandı. BPI, NumberOne ve Team Turquality ise galibiyet alamadı. Kötü fikstür kurbanı olan BPI, gelecek haftalarda toparlanacak bir oyun sergiledi. Son olarak CSGO sahnesinden önemli takım haberleri geldi. Hâlihazırda takımı bulunan Cloud9'a cevap vermek isteyen ünlü organizasyonlar Liquid, CLG ve TSM, bünyesine CSGO takımı katarak sahneye katıldı. CLG ekibi ptr ve Tarık ile iddialı bir kadro kurarken, Team Liquid de AdreN ve nitro ile güzel bir ekibi bir araya getirdi. Son olarak TSM ise asıl bombayı patlattı ve son olarak dignitas bünyesinde oynayan ve beş Danimarkalı oyuncudan oluşan kadroyu bünyesinde kattı. Dignitas, son olarak MLG X Games 2015'te üçüncülük olarak yeteneğini gözler önüne sermişti. ■

İpek Atcan

ipek@level.com.tr



Köşesiz Köşe

Müzelere gömün beni, gide gele yoruludum

Oldu mu 2015? Oldu valla... Görüşmeye-
li 229.350 adım yürüdüm. Bu da günde
7.645 adım gibi bir şey yapıyor ki, "Bu şehir
insanı yürütüyor." demişim. Saymışım değil
mi bütün adımlarımı?

Hala New York'tan bildirmeye devam edi-
yorum. Bir müddet daha böyle olabilir ama
olmayabilir de. Böyle de kararsız, manyak
bir insanım. Peki, neler oluyor?

Bir kere Christmas ve yılbaşı atlattık ki
benim gibi yılbaşı ağacına bayılan, o ruhu
seven biri için oldukça keyifli bir süreçti. Her
yer ışıl ışıl, cıvıl cıvıl... Christmas'ı herkes
aileleriyle diye yalnız geçiririm diye düşün-
yordum ama Jesse Harris (Kendisi Grammy
ödüllü ve Norah Jones'un bildiğiniz hemen
hemen bütün şarkıları ona ait.) beni yemeğe
davet edince hiç de öyle olmadı. Filmler-
de gördüğümüz kıvamda bir Christmas
geçirdim. Ardından da St. Paul the Apostle
Kilisesi'nde Christmas Carol'a götürdüler
beni ki bence tam bir müzikaldi. Yılbaşı
mı? Evde kendime yemek yapıp, şarabımı
açıp tek başıma Arrow izleyerek karşıladım.
Tarihte bir ilk! Neyse, fazla büyütme gerek
yok, geldik işte 2015'e.

"Yediğin içtiğin senin olsun, gördüklerini
anlat" temamızdan yola çıkarak yemek-
lerden bahsetmeye girişmeyeceğim ama
birkaç mekân önerisi de yapmadan olmaz.
Malum, silüetiyle meşhur şehir, Jimmy at the
James ve Beşinci Caddenin 230 Rooftop
"şöyle bir şehrin ışıklarını göreyim" dediğiniz

noktada size yardımcı olabilir.
Yine kendimi müzelere boğdum elbet. Her
ne kadar daha önce gitsem de yenilenen
sergiler için bir MoMA çıkarması daha
yaptım. Kesinlikle Brooklyn Müzesi'nde ya-
şamaya (!) karar verdim. Özellikle eski Mısır
dönemi beni benden aldı. Mumyalar, papi-
rüsler ve dahası. Güncel sergilerden Killer
Heels (Öldüren Topuklular) ise görülmeye
değer sergilerdendi. Aklınıza gelebilecek
tüm markaların en uçuk topuklu ayakkabı-
larının sergilendiği, "bunlar zaten sadece
sergilenmeli, giyilmemeli" hissini veren bir
sergiydi. Cidden giymeyin topuklu ayak-
kabi, yapmayın bu işkenceyi kendinize.
American Museum of Natural History ise
kendinizi 10 yaşında bir çocuğun dino-
zorları gördüğündeki mutluluk derecesine
ışınlayacağınız cinsten. Tabii ki her şey ayrı
ayrı mükemmel, sadece dinozorlara takılıp
kalmayalım. Siz en iyisi müzeye gömün
beni, gide gele yoruludum.

Yine birçok konsere de gittim tabii. Caz
dinleyen biri olmasam da bu şehirle bütün-
leşen bu müziğe ayak uydurmamak elde
değil, hatta sevmeye bile başlıyorsunuz.
New York Winter Jazz Festivali kapsamın-
da dört konsere gittim. Bunlardan en güzeli
"The Bitter End" isimli mekândaki Mad
Satta konseriydi. Henüz bu ismi duymadıy-
sanız, hemen bir Google lütfen! Nublu'da
İlhan Ersahin's Istanbul Sessions'ı izlemiş
olmam da "ben neredeyim?" hissi ya-

ratmadı değil. Peki ya kilisede caz konseri?
Böyle de büyüdü olabiliyor bazen bazı şeyler...
Yine yeni keşiflerimden biri Shiipa Ray oldu.
"Baby's All Right" isimli mekânda gittiğim
konserde sahnede deli bir kadın gördüğüme
sevindim. Biraz PJ Harvey esintili ama şahsına
münhasır. Ve son olarak albümlerinden ve aşırı
antipatik solistlerinden ötürü pek ısınmasam
da canlı performanslarıyla kalbimi fetheden
Future Islands. 3.000 kişilik mekânda iki gün
üst üste sold-out diyeyim, siz anlayın.
Onun dışında son günlerde en mutlu olduğum
şeylerden biri de çok sevdiğim yazarlardan
Philip K. Dick'in adını taşıyan The Philip K.
Dick Science Fiction Movie Festival oldu.
Hollywood filmlerini aratmayacak kalitede kısa
filmler izlemiş oldum. Hangi birini önersem
acaba size? Mesela yüzlerce ödül alan Voice
Over'ı mutlaka izleyin. "Keşke ben de bir kısa
film çeksem" diye içim kıpır kıpır olmadı değil.
Yoksa çekecek miydim?

Ben mi nasılım? Valla ayıptır söylemesi bol
bol geziyorum. Kafamda bin bir düşünceyle
şehrin bir tarafından, diğer tarafına atıyorum
kendimi. Bir yandan da okula gidiyorum.
Bilenler bilir, instagram'daki "Up" serisinin
azalmasına üzüldüyorum. (Tek derdim buymuş,
değil mi?) Ama yani o Up kendi kendine
olmuyor. Her ne kadar New York'la aramızda
büyük bir bağ oluşsa da arada bir kendime
dönüş tarihi belirlemeye çalışıyorum. Sonra
bakıyorum ki işin içinden çıkamıyorum gidip
bir kahve içiyorum. ■



There and back again...

Size bugün küçük bir sayfada, aslında onlarca sayfa doldurabileceğim bir hikâyeden ve oyunların bu hikâyede kendine nasıl yer bulduğundan bahsedeceğim. Her şey yaklaşık bir sene kadar önce, yüksek ateşle yattığım hastane odamda, doktorumun bir sabah gelip "Rahatsızlığınızı bulduk, lösemi..." demesiyle başladı. O günden bugüne 10 aylık bir süre geçti. Kemoterapiyi, 38 günlük bir "yoğun bakım" serüvenini, sıfırdan tüm becerilerimin (nefes alma, yeme - içme, oturma, adım atma, yürüme...) inşasını bu zaman aralığına sığdırdım. Işığa doğru gidip - geldiğim bir dönemin sonrasında evime geri dönüşümde yanımdan bir an bile ayrılmayan eşim bana bunu kutlamak adına ne yaptı biliyor musunuz? Ben gelmeden odama bir PS4 aldı. 38 günlük yoğun bakım süresince gördüğüm halüsinasyonlarda bunu da görüp kendime geldiğimde gerçekten şu soruyu

sormuşum: "PS4 mü aldık?" Düşündürücü değil mi? Hayatım boyunca beni tutkuyla kendine bağlayan oyunların en zor anında bile yanımdaydı aslında. Ayaklanmaya doğru giden ama çoğu hiç kalkamadan yatakta geçen uzun aylarımda en yakın dostlarımdan biri oldu PS4'üm. Watch_Dogs, konsol ilk duyurulduğundan bu yana beklediğim bir oyundu. Buna rağmen bana çok kafa yorucu geldi, beynim o detayı sindiremedi o haldeyken. Ama Tomb Raider âdeti bir terapi gibiydi. Bir solukta oynadım ve bitirdim. Takiben Diablo III sıradaydı ve gerçekten hayranlık verici bir deneyim oldu. The Last of Us yılın oyunu seçilmişti ama bende biraz gergin bir ortam yarattı haliyle. Kısa zamanda uzaklaştım oyundan ama mutlaka sonuna kadar götüreceğim şimdi. Bu arada okul dönüşü oğlum odama geliyor, uzun uzun LEGO türevlerini bitiriyorduk. The LEGO Movie Videogame, LEGO Marvel Super Heroes ve LEGO

The Hobbit üzerine sırayla "Tamam, bunu da bitirdik!" yazdık. (Halen LEGO Batman 3: Beyond Gotham "oynanacaklar" listemizde.) Oyun hayatım boyunca bu kadar LEGO oyunu oynamamışım ama pişman değilim. Onlarca yıl önce okuduğum Hobbit'in isminde geçen "There and back again." artık benim için yazılmış gibi geliyor kendimce. Uzaklara gitmiş ama tekrar Hobbit köyüme dönmüşüm, dönebilmişim. Bende anısı hiç silinmeyecek Amiga'nın kelime anlamı gerçekten hayata geçmişti, oyunların benim için gerçek bir "arkadaş" olduklarını bir kez daha kanıtlamıştı. Şimdi hayat daha bir güzel, oyun oynamak ise daha bir keyifli. Yazıyı kapatıyor ve oyun oynamaya geri dönüyorum. Sevgiyle ve oyunla kalın...
Unutmadan: Herkesin LEVEL abisi olan Fırat, dostum beni bu zor zamanlarda hiç yalnız bırakmadı. Tüm LEVEL okuyucuları önünde kendisine koca bir teşekkür etmek isterim, ediyorum ve ettim.■

THE HOBBIT



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Hayatta kalma sevdası

Son yıllarda popüler olan ve son dönemde artık kontrolden çıkan bir tür varsa o da hayatta kalma oyunlarıdır. İlk başta birkaç örneğiyle Steam'de boy gösteren tür, an itibarıyla Steam ana sayfasını tam anlamıyla domine etmiş durumda. Bunun başlıca sebebiyse hayatta kalma türüne olan yoğun talep. Ben de bu türe meraklı bir oyuncuyum, biliyorsunuz ama iş gerçekten kontrolden çıktı arkadaşlar.

İlk olarak Don't Starve'ı oynamıştım, o zaman tür yeniydi ve Don't Starve'in kendine has, üstelik tarz sahibi bir görselliği vardı. Ardından The Forest'a yöneldim, düşen uçaktan yaralı olarak kurtuldum ve hem yerliler, hem de mutant'lar ile dolu bir adada hayatta kalmaya çalışıyordum. Oyunun güncelleme periyodu aylık olsa da uzun süre ormanda yaşadım, ormanda hayatta kalmanın yollarını aradım. Sonrasında The Long Dark geldi, tema tamamen değişti. Bu kez Kanada'nın karla kaplı ormanlarında, vahşi doğada ve yine

tarz sahibi grafikler eşliğinde hayatta kalmaya çalıştım, çalıştık. Minecraft'ı ve DayZ'yi saymıyorum, onlar zaten alıp yürüdü ama geçen ay da H1Z1 çıktı, böylece kendime yeni bir cephe buldum.

Oynadığım birkaç oyunu saydım ama saymadığım o kadar çok oyun var ki sıralamaya başlasam sayfa dolup taşar. Rust, 7 Days to Die, Project Zomboid, NEO Scavenger, theHunter: Primal, Infestation: Survivor Stories, Rising World, Unturned, Miscreated, Dead State, The Fifth Day, Stranded Deep ve daha neler neler. Durum öyle bir hal aldı ki kontrol edeceğimiz bir karakter yaratıp elimize kazma tutturana her programcı hayatta kalma oyunu yapar ve oyunu Steam üzerinden erken erişime açar oldu. Üstelik saydığım ve saymadığım bu oyunların büyük bir kısmı uzun süredir erken erişimde ve bu süreçte kalmaya devam edecek gibi duruyor.

Geleceğim nokta şu ki oyun bolluğunda bir problem yok, hatta bol bol seçeneğimiz olma-

sı güzel ama şuursuzca bu türe, bu oyunlara atılmayın arkadaşlar. Önce bir bakın, ekran görüntülerine bakmak yerine oynanış videolarını izleyin, kullanıcı yorumlarını okuyun ve en önemlisi, oyunu geliştiren ekibin bir geçmişi var mı, iyice araştırın. Eğer bu adımlardan birini bile es geçerseniz, belki de hiçbir zaman tamamlanmayacak, multiplayer desteği varsa hileci oyuncuların kol gezdiği, yoksa da kendinizi anlamsız hataların içinde bulacağınız oyunlara yok yere para vermiş olursunuz. Hem sosyal medyada, hem de bu ayki test yazımda H1Z1'i övmemim sebebi de budur aslında. Ne olursa olsun, oyunun arkasında yılların tecrübesi Sony Online Entertainment var. Buna rağmen H1Z1'i koşa koşa alın demiyorum bakın, bekleyin, sabredin ama erken erişimdeki bir oyuna mutlaka para vermek istiyorsanız da tekrar söylüyorum, iyi düşünün. Ben yazıyı bitirip Stranded Deep'i deneyeceğim bir de ama siz bana bakmayın, ben de kontrolü kaybettim artık.

■ www.gamerrocko.com





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Sanki bu sefer olmadı

Film sektörü var olduğundan beri hep insanoğlunun duygularına çalışmıştır. Gelişen teknolojiyle birlikte artık durum bu duygulara farklı şekilde değinmekten geçiyor. Görsel efektler, farklı karakterler, kostüm tasarımları, kurguda atılan taklalar ve daha nice. Kimi filmler bizi şaşırtırken, kimi filmler de sonunda ne olacağını bildiğimiz halde bizi kendine bağlıyor. Aslında bir noktada duygularımızla farklı şekilde oynamaya devam ediyor. Bu durum hep böyleydi, böyle de sürececek gibi duruyor; en azından görünen köy - kılavuz ilişkisinin beni getirdiği sonuç bu. Diğer tarafta da uyarlamalar söz konusu. Özellikle "kitaptan filme" uyarlamalar her daim zorlayıcı ve can sıkıcı olmuştur. Kitabı beğenenlerin, filmi beğenmedikleri çok fazla yapımla karşı karşıya kaldık. Yine de hakkı yenmemesi gereken çok iyi uyarlamalar da oldu, onu da not düşelim. Uyarlama konusu da kendi içinde farklılıklar barındırıyor şüphesiz; olan bir kitabı senaryolaştırmak zaten fazlasıyla zor bir iş ama bir de bu ürünü pazarlamak

söz konusu. Kitap iyi belki ama daha çok insanın dikkatini çekebilmek için belli "duygu" ayarlamaları yapmak gerekiyor. İşte Peter Jackson ve Lord of the Rings ekibi, konu hakkında bence en hummalı çalışmalardan birini yaptı. Hem kitaba olabildiğince sadık kaldılar, hem Tolkien'in anlatmaya çalıştığı her şeyi seyirciye ulaştırdılar, hem de aslında olmayan ama olduğu için de dozajında eleştiri aldıkları sahnelerle bürünmüş bir eserle çıkageldiler. Birçok sahne, resmen kitaptan fırlamış gibiydi, müziklerse bambaşka bir diyara alıp götürdü bizleri. Gereksiz sahneler illa ki vardı ama filmin akışı o kadar iyiydi ki genel geçer kullanıcı için bunların hiçbir önemi yoktu. Peki, Hobbit tarafında ne değişti? Sanıyorum durumun herkes farkında: Para. İlk üçlemenin ardından paranın kokusunu alan Warner Bros. tek kitaptan üç film çıkarmak gibi fantastik bir fikre kapıldı. Eminim parayı beşe katlamayı da başarmıştır ama ortaya çıkan ürün, az önce bahsettiğim dengeden çok yoksundu. İnternette dönen "Biz kitapta yokuz" GIF'i aslında o kadar

çok şeyi tek cümlede eleştiriyor ki her seferinde canım sıkılıyor. Gördüğüm kadıyla her film ayrı bir kategoride seviliyor ya da eleştiriliyor. Birinci filmi sevip son iki filmi sevmeyen ya da ilk iki filme onay verip üçüncü filmi dışlayan bir algı söz konusu... Bunun ana nedeni, sanıyorum ki aslında tek filmde bitecek etkinliğin, uzun uza-dıya devam etmesi ve izleyicinin bir noktadan sonra abuk sabuk senaryolardan şişmesi. Açıkçası ben ilk filmi bir hayli beğenmişim, eğer son yarım saatine son iki filmi de sığdırmış olsalardı. Hele hele üçüncü film konusunda bir hayli sınırlıyım. Yani Dwarf'ların üzerinden zıplayıp saldıran Elf'ler sahnesinde koltuğumda kendimi Melkor'a teslim ettim. Şimdi sahne sahne didikleme is-temiyorum ama gerçekten üçüncü filmi izlerken çok yoruldum. Sanki Lord of the Rings'deki aynı planlar üzerine, farklı "skin"ler koyulmuş gibi hissettim uzun bir süre. Ayrıca gelişen teknoloji sayesinde savaşlardaki etkileşimlerin daha da yapay gözüktüğünü düşünüyorum. Tüm bunların haricinde gidip de Dwarf ve Elf'in aşk hikâyesini defalarca izleyeceğimi hiç zannetmi-yorum. ■ twitter.com/ErtugrulSungu





#218

The Order: 1886

Londra'nın karanlık ve tehlikeli sokakları bizi bekliyor

1 Mart'ta piyasada!

POPULAR SCIENCE ŞUBATSAYISINDA

DÜNYA DIŞI YAŞAMIN İPUÇLARI

- ▶ Karşınızda kozmosun 25 harikası.
- ▶ Bilim dünyasındaki en berbat meslekler.
- ▶ Soluduğunuz şeyi hava sanmak hata olabilir.
- ▶ Dron rallisi başlıyor.
- ▶ Kullanım kılavuzlarına fazla güvenmeyin.

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

SADECE
3,90
TL



ŞUBAT SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

ANDROID TELEFON VE TABLET SAHİPLERİ İÇİN

En İyi Android Uygulamaları özel sayısı çıktı!

En iyi **PC** ÖZEL SAYI

Android uygulamaları

Sayı 03 / 2015 / Fiyat: 10 TL

Virüs tehdidi yaşamadan güvenle uygulama kurun

300
HARİKA UYGULAMA VE İNCELEMESİ

Android telefonunuz yepyeni işlevler kazanacak

24 kategoride 300 uygulama

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

ISSN 1303-0914
9 771303 401009
KATÇI PİRELLI 12.5 TL