

#215 Türkiye'nin en çok satan oyun derisi

Aralık 2014 - 7.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL

ASSASSIN'S CREED UNITY



"EFSANE"

YENİ BAŞLIYOR!

Yeni Evlilik Sistemi

Sunucular Arası
Birlik Savaşları

Yeni Haritalar ve
Karakter Geliştirmeleri

LEGEND ONLINE 2

SENİ BEKLİYOR!



LEGEND II
online



Evrim Teorisi

“Değişmeyen tek şey değişimdir.”

Bu kümeye oyunlar da dâhil, haliyle. Ne var ki “değişim” ile “dejenerasyon” arasında ince, kırmızı bir hat olduğunu düşünüyorum. Eğer bir oyun köklerine sadık kalarak değişiyorsa problem yok ama tam tersine; köklerini, yani geçmişini yadsıyorsa bu, o oyunu dejenere eder.

Aslına bakarsanız bu konu uzun süredir aklımızı kurcalıyordu. Yani oyunların geldiği nokta... Bu yüzden “Gelişimin ve Tekrarın Harmonisi” adında bir dosya konusu hazırladık ve “Hangi oyun, nasıl evrildi?”, “Özellikle büyük oyunlar tekrar mı ediyor?”, “Artık kompleks oyunlar yapılmıyor mu?” gibi birçok sorunun yanıtını aradık.

Açıkçası -bu konuda- taraf değiliz ama oyun dünyasının arafta, yani büyük firmalarla bağımsız firmalar arasında kaldığını ve tıklandığını düşünüyoruz. Peki, siz ne düşünüyorsunuz? Okuyun, üstüne konuşalım.

Bu arada, bu konunun, Ubisoft'un iki büyük oyununu (Far Cry 4 & Assassin's Creed: Unity) bug'larla dolu şekilde piyasaya çıkarması ile aynı aya denk gelmesi büyük bir sürpriz oldu çünkü bu olay -dolaylı da olsa- yazdığımız konuyla bağlantılı.

Gelecek ay -bir terslik olmazsa- Türkiye'deki oyun sektörü hakkında bir şeyler karalayacağım.

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

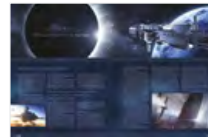
Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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

Not: Dergiye yeni bölümler ve yeni arkadaşlar katılıyor. Gelecek aylarda büyük değişiklikler olacak. Bizi takip etmeye devam edin.

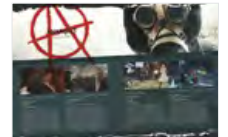
Yeni Bölümler



Astronot Sayfa 26



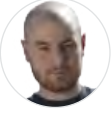
Astronot Sayfa 39



Anarşist Sayfa 94



Bu ay zirveye çıkan oyunların piyasaya hatalarla dolu çıkması konusunda ne düşünüyorsun? Artık "Day One" yamaları bile yaralara merhem olmuyor...



Fırat

@whiskeyinthejar

Kızırgan rekabet ortamından kaynaklanıyor olsa gerek, firmalar birbirlerinden geri kalmamak için oyunları alele-cele piyasaya sürüyor.



Şefik

@GamerRocko

Ben bu işe anlam veremiyorum arkadaş. Yahu hiç mi test etmiyorsunuz oyunu, hiç mi bakmıyorsunuz çalışıp çalışmadığına? Bazı oyunların alfa ve beta sürümleri bile bu tip oyunlardan daha sağlam, daha hatasız. Bence yılda bir oyun çıkarmayı bıraksınlar önce, belki bu işe yarar.



Tuna

@apeiron

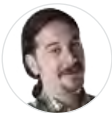
Büyük ihtimalle bunlar planlı hatalar çünkü firmalar artık düzgün oyun yaparak para kazanamıyor. Hatalı oyunlar üretiyorlar ki ilgiyi üstlerine çeksinsler, adlarından hep bahsedilsin. İşte size dünyanın en saçma komplo teorisi! (Birçok komplo teorisinin bu kadar saçma olduğunu düşünüyorum, oraya gönderme yaptım.)



Emre

@eoztinaz

Bu ay çıkan oyunlar arasında sanırım en çok hata Assassin's Creed: Unity'de mevcuttu. Duvara geçen, uçan kağan, hatta yüzüstü (!) adamlar... Ubisoft oyunlarının çıkış günlerinde -özellikle de performans konusunda- sıkıntı çektiğine şahit olmuştum ancak bu oyunun bu derece hatalı çıkış yapması gerçekten çok şaşırtıcı.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Yapılan reklamlara olan güven, insanların her ne olursa olsun bu isimlere para vereceğinin garanti olması ve pek tabii ki üreticilerin de sadece insan olması... Day One değil, World of Warcraft'a Cumartesi günü bile bakım yapıldı diyorum!



Ayça

@aycazaman

Erken doğum, daha ötesi değil...

LEVEL

#215 - Aralık 2014

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@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

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 Kırmıoğlu

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

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenkent 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.

TÜRKİYE'DE İLK DEFA CHIP OKURLARINA ÖZEL, HERKESE ÜCRETSİZ!



ESET MULTI-DEVICE SECURITY (6 AYLIK)

PC'niz, tabletiniz ve akıllı telefonunuz 6 ay boyunca güvende



BÖYLESİ DAHA ÖNCE VERİLMEDİ



2 TAM SÜRÜM yazılım



CHIP Aralık sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



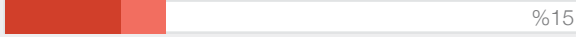
BU AY NE OYNADIK?



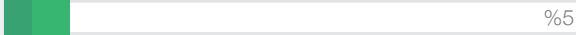
Emre Öztınaz

Warlords of Draenor çıkmışken başka oyuna zaman ayıramazdım, değil mi? Ama ayırdım. Assassin's Creed: Unity'yi denedim, denemez olaydım. Hatalar, hatalar, hatalar...

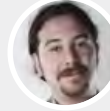
Assassin's Creed: Unity



Heroes of the Storm



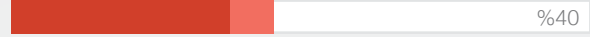
World of Warcraft: Warlords of Draenor



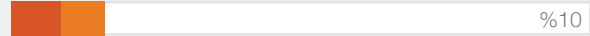
Ertuğrul Süngü

Karşıma çıkan her şeyi oynadım! Evet, yaptım bunu! Delirdim bu ay! Önce WoW, sonra Dragon Age, sonra yine WoW ve bir de baktım ki Aralık olmuş...

Dragon Age: Inquisition



This War of Mine



World of Warcraft: Warlords of Draenor



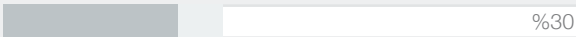
Şefik Akkoç

İnanmazsınız ama GTA V'in önceki nesil sürümünü yeni bitirdim, aynı gün yeni nesil sürümüne geçiş yaptım. Kalan zamanda da biraz savaştan, biraz zombiden kaçtım...

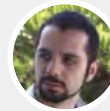
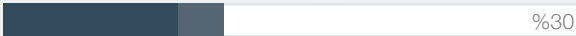
Grand Theft Auto V



State of Decay



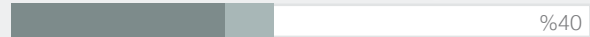
This War of Mine



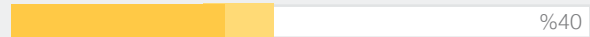
Tuna Şentuna

Çok acayip bir aydı bu, bir öncekinden daha da fena! AC: Unity, CoD: Advanced Warfare, GTA V, Far Cry 4, hepsi aynı anda saldırdı. Teker teker gelin, adam mısınız?!

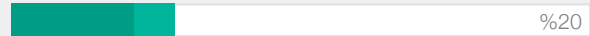
Assassin's Creed: Unity



Call of Duty: Advanced Warfare



Grand Theft Auto V



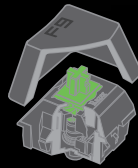
RAZER BLACKWIDOW CHROMA



FEEL THE DIFFERENCE

EKSTREM PERFORMANS

Razer BlackWidow Chroma mekanik oyun klavyesi, orijinal Razer BlackWidow'un piyasaya çıkışından dört yıl sonra, dünyanın oyunlar için özel tasarlanan ilk mekanik tuş anahtarları Razer™ Mekanik Tuş Anahtarları ile performans sınırlarını bir kez daha zorluyor. Optimize edilmiş basış noktalarına sahip bu yeni tuş anahtarları öncelikten çok daha yüksek hız ve isabetlilik sunarak yeteneklerinizi bir üst seviyeye taşımanıza yardımcı olacak.



KİŞİSELLEŞTİRMEDE YENİ SEVİYE

Razer BlackWidow Chroma her bir tuşun rengini ayrı ayrı seçebileceğiniz ve 16,8 milyon renk arasından seçim yapabileceğiniz Chroma ayarlanabilir aydınlatma ile geliyor. Animasyonlu ışık efektlerinden basışlara tepki veren aydınlatmaya, hatta lonca renklerinizi cesurca sergileyebileceğiniz bu ekstem kişiselleştirme özelliği sayesinde oyun tarzınıza uygun, kişisel tarzınızı yansıtan profiller yaratma özgürlüğüne sahip olacaksınız.

Şimdi Satışta:



Ayrıca: Razer DeathAdder Chroma, Razer Naga Epic Chroma ve Razer Kraken 7.1 Chroma. Gerçek kişiselleştirme şöleni için Chroma cihazlarınızı bir arada kullanın.

WWW.RAZERZONE.COM/CHROMA





56



64



76



78

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

26 Astronot YENİ

İLK BAKIŞ

- 30 Overwatch
- 32 Star Citizen
- 33 Blitzkrieg 3
- 34 Evolve

36 Elektronik Sporlar

- 39 Mobil YENİ

DOSYA KONUSU

- 43 Gelişimin ve Tekrarın Harmonisi

52 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 56 Assassin's Creed: Unity
- 64 Far Cry 4
- 70 Call of Duty: Advanced Warfare
- 74 Dragon Age: Inquisition
- 76 Grand Theft Auto V
- 78 World of Warcraft: Warlords of Draenor
- 80 LittleBigPlanet 3
- 81 Pro Evolution Soccer 2015
- 82 LEGO Batman 3: Beyond Gotham
- 83 The Legend of Korra
- 84 Halo: The Master Chief Collection
- 85 Football Manager 2015
- 86 Lords of the Fallen
- 87 Styx: Master of Shadows
- 88 Assetto Corsa
- 89 Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes
- 90 Kraven Manor
- 91 Randal's Monday
- 92 Freedom Wars
- 93 This War is Mine

94 Anarşist YENİ

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat

108 LEVEL Ligi

- 110 Kare
- 114 LEVEL 216

DVD



DEMO

Bear With Me
Beyond Flesh and Blood
Dead Synchronicity
Euro Truck Simulator 2 Gold
Graywalkers Purgatory
Guns Gore Cannoli
Momentum
Return of the Obra Dinn



VIDEO

Assassin's Creed: Rogue
Assassin's Creed: Unity
Dragon Age: Inquisition
Dying Light
Evolve
Far Cry 4
Guilty Gear Xrd SIGN
Heroes of the Storm
LEGO Batman 3: Beyond Gotham
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
Middle-earth: Shadow of Mordor
Mortal Kombat X
Persona 4 Arena Ultimax
Saints Row: Gat Out of Hell
The Crew
The Order: 1886
The Witcher 3: Wild Hunt
Titanfall: IMC Rising



EKSTRA

Assassin's Creed: Unity (Wallpaper Paketi)
Civilization: Beyond Earth (Wallpaper Paketi)
Dragon Age: Inquisition (Wallpaper Paketi)
Far Cry 4 (Wallpaper Paketi)
Hearthstone: Heroes of Warcraft (Wallpaper Paketi)
Overwatch (Wallpaper Paketi)



POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

TO: LEVEL INBOX

Sesini duymak için Şefik Abi'nin tüm Titanfall videolarını izlediğim Tuna Abi'm ve Battlefield 4 videolarını izlemeye doyamadığım Şefik-ko... Nasılsınız? Ben (genç okuyucu) derginizi geçen yılın Aralık ayından beri takip ediyorum. Artık her ayın 1'inde gitmek, dergiyi almak, evime getirmek, posteri duvarıma asmak, dergiyi okuyup "koleksiyon bölümü"ne koymak alışkanlık oldu. Severek okuyorum. Daha az kısaltmadan sorularıma geçeyim...

"Daha az kısaltmadan..." derken? Daha çok uzatmadan derken elin kaydı da böyle mi oldu? Neler olmuş, neler... Hoş geldin diyelim biz de az uzatmadan bari.

1. Abim 500 TL maksimum bütçeyle önümüzde çıkacak hangi oyunları almaliyim? (PS4) **PS4'e özel bir şey çıkıyor. Grand Theft Auto V'i oynadın mı? Onu alabilirsin. The Crew iddialı geliyor, ona bakarsın bir. Dragon Age: Inquisition harika olmuş, belki onu denersin.**

2. 6 Kasım doğum günüm, ne istemeliyim? **ABD'deki bir firma uçan kayak yaptı, onun prototipini istesene. Gerçi Tony Hawk bile üstünde pek duramadı, bizim hiç şansımız yok. Olsun, isteyenin bir yüzü...**

3. Maksimum 1.500 TL ile en iyi nasıl bilgisayar toplarım? Intel yeni Pentium çıkarmış, tercih etmeli miyim? **1.500 TL'ye iyi bir bilgisayar toplamının en kolay yolu o 1.500 TL'yi bir bilgisayar mağazası çalışanına rüşvet olarak verip gece dükkânın kapılarını açık bırakmasını sağlamak olabilir zira 1.500 TL'ye "iyi" bir bilgisayarın sadece ekran kartını satın alabilirsin şu devirde. 3.000 TL'ye yükselmediğin sürece bilgisayar almayı düşünme**

derim.

4. Abim bu PS4'te ben nedense DVD'li oyunlarıma DLC alamıyorum. Nedeni kullandığım PayPal nakit kart mı, yoksa diski oyunlara eklenti mi alınamıyor?

Diskli veya dijital, bir oyuna sahip olduktan sonra tüm DLC'lerini edinmeye de hak kazanıyorsun. Sanırım PayPal ile bir sıkıntın olmuş ki geçen benim de başıma geldi bu. Başka yöntemlerle o DLC'leri almayı denemeni öneririm.

Sorularım bu kadar. Yayınılarsanız benim için harika bir doğum günü hediyesi olur...

Doğum günün kutlu olsun o zaman Kutay. Kaç yaşına bastın? Neyse, sonra söyleyisin. Görüşürüz, iyi yıllar!

Kutay ÖKTEN

PS3 OYUNCUSU

Merhaba tüm LEVEL çalışanları, hepimize Hatay'dan selamlar. Bu ilk yazışım ve heyecanlıyım. Bu arada bu şehirde maalesef çok az "gamer" var ama neyse, sorularıma geçeyim...

Hatay'a hiç gitmedim. Nasıl bir yer orası? Gamer yoksa kesin güzel yemekler vardı. (Ne kötü bağladım.)

1. Ben iki yıldır PS3 kullanıyorum, PS4 almak için uzun süre beklemeliyim. Haliyle öğrenciyiz, bir oyun için bile aylarca para biriktiriyoruz. Benim en çok merak ettiğim ve para biriktirdiğim oyunlardan biri Assassin's Creed III'tü ama bence tam bir hayal kırıklığıydı. Şu an da Assassin's Creed: Rogue için heyecanlıyım, sizce iyi bir oyun olur mu? Yani PS3'ün son Assassin's Creed oyunu unutulmaz olmalı...

Valla dergide incelemesini bulabilirsin oyunun fakat hiç de öyle unutulmaz bir

Assassin's Creed oyunu değil kendisi. Ubisoft, Assassin's Creed oyunlarından para kazanma adına Assassin's Creed oyunları şey ediyor. Oradaki "şey etmeyi" anladın sen...

2. Ben Diablo III almayı düşünüyorum; grafikleri de kötüymüş, ben bu türlerden uzağım. Sence tek kişilik modu güzel mi? Ayrıca kuzenlerim falan eve geldiğinde FIFA oynamaktan bıktık, Diablo III'ün iki kişilik modu güzel midir?

Diablo III'ün grafikleri kötü değil, niye öyle düşündün ki? Yalnız Lost Ark var Kore yapımı, o çok acayip, haberler kısmında okuyabilirsin. (Bizim bu taraflara kolayına gelmez, heyecanlanma.) Eğer gerçekten oyunu iki kişi, düzenli olarak oynamayı düşünüyorsanız Diablo III'ten bir hayli keyif alabilirsiniz.

3. Ben bazı oyunların hikâyelerini İngilizce yetmezliğimden dolayı oynayamıyorum. Grand Theft Auto V'te konuşulanları cidden merak ediyorum. Bu arada Watch_Dogs almayı düşünüyorum ama PS3'te grafikleri Grand Theft Auto V kadar iyi ve eğlenceli değilmiş. Bir de Watch_Dogs'ta araba kullanmak zor ve can sıkıcıymış. Şu anda ucuza orijinal bir Watch_Dogs buldum ama alsam mı diye kafam karışıyor. Sen iyi anlarsın abi, alayım mı?

Demek ki İngilizcenizi geliştirmelisin Cem; hatta başlangıcı ben yapayım, sorunun cevabını anlamak için bir şeyler karıştırırsın belki... Well the visuals in Watch_Dogs are not so bad as you are imagining. Yes, Grand Theft Auto V is better in every sense but Watch_Dogs is also a good game. If it is as cheap as you've said, you should buy it. You'll enjoy the game, I promise...

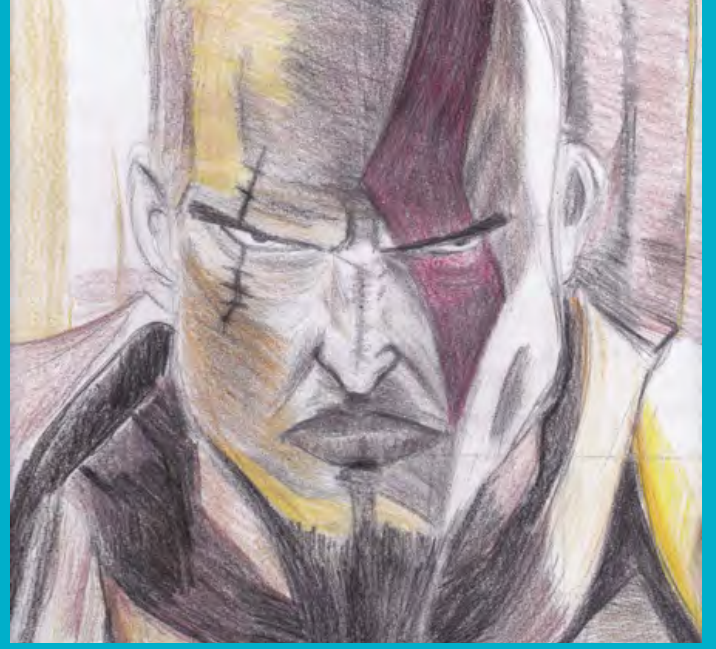
4. Ben sizin dergiyi 191. sayıdan beri takip



El çizimi Kratos!

Uzun bir süredir, daha doğrusu küçüklüğümden beri resim yapıyorum. Bazı yarışmalarda ödülleri var. Güzel sanatlar lisesinde okudum. Bu tür fantastik çalışmalar yapmayı çok seviyorum. Geçen ay LEVEL'daki yazınızı okuduğumda dışarıdan size yollanan resimlerin yayımlanacağını yazmışsınız. Ben de derginize renk katmak amacıyla bu çalışmayı yolladım. Resimdeki karakteri gayet iyi tanıyor-sunuz; Kratos'u çoğu video oyunu tutkunu tanır. PS2'de oyunlarını büyük bir ilgiyle oynuyorum. Derginizi de çok seviyorum. Saygılar...

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



ediyorum. Derginiz gayet kaliteli, çok uğraşıyorsunuz ama sizden ufak bir isteğim var. Oyun incelemelerinde oyunun ne kadar süre oynanabileceğini yazarsanız öğrencileri çok mutlu edersiniz. Oyunu almak için iki - üç ay para biriktiriyor ve alıyoruz, sonra bir gün oyna ve bitti... Takas yapabileceğim adam da yok Hatay'da, oyunu geri satabileceğim oyun mağazaları da yok maalesef. O yüzden bence çok iyi ve renkli olur.

Valla doğru söyledin. Bunu not ediyorum, Fırat'a ve Şefik'e ileteceğim. Sonra kesin uğraşmayıp yapmayacaklar. Dergiyi ele geçirme vakti geldi sanırım!

5. Abi öğrenci halleri, anlarsın belki, bizde bazen internet kesiliyor ve internet kafeye gitmem gerekebiliyor. Oraya geçtiğimde hala PC'de FIFA 07 ve Counter-Strike oynadığını görüyorum. Abi tüylerim diken diken oluyor, ağlayacak duruma geliyorum ben. Bir de bağırsıklar var, kafam şişiyor. Bu oyunların hala yaşıyor olması güzel ama artık meydanda Battlefield 4, FIFA 15, Diablo III oynayanları görmek, yani resmen yeni nesil görmek istiyorum. Sence bu olay ne zaman olur?

Şimdi Hatay'ı kötülemek istemem ama sanırım bu durum sizin o taraflara özgü zira Ankara'daki kafelerde öyle oyunlar yok, maşallah herkes Grand Theft Auto V'lerde, Battlefield'larda cirit atıyor. Bence sen oradan taşın. (Çok güzel çözdüm.)

6. Bu son sorum. Bazı aklıma takılan ve hatta gece uyuyamadığım sorular var. Bunlardan biri şu: Borderlands + Borderlands 2 paketi mi, yoksa Borderlands 2 Game of the Year Edition mi alsam? Game of the Year paketi daha pahalı ama diğer paket daha cazip geliyor. Sence ne yapmalıyım?

Bu arada bana uzun soluklu PS3 oyunları

önerirseniz çok mutlu olurum.

İlk Borderlands'i oynamaya inan ki gerek yok. Borderlands 2 ve oyunun DLC'leri sana bir ömür yeter, müthiş de keyif alırsın. Borderlands 2 diyorum!

Sorularıma cevap verip yayımlarsanız çok sevinirim. Benim de böyle editörlük hayallerim var, yazım hatam varsa özür diliyorum, sizi uğraştırmak istemem. Hepinize tekrardan selamlar, hepinizi çok seviyorum!

Görüşürüz Cem Deniz. Soyadın neden Şehla acaba... Gözlerde bir problem mi varmış dedenler bu soyadını alırken? Bende de var şehlalik, okulda hep dalga geçtiler. Ne kötü arkadaşlarım varmış!

Cem Deniz ŞEHLA

LEVEL: KING OF GAMES

Merhabalar Tuna Ağabey ve damperli kamyonların kralı Şefik Ağabey. (#213'teki notunuzdan yola çıkarak "ağabey" yazdım.) Heyecandan paragraf paragraf olarak mı yazsam, yoksa normal, düz yazı şeklinde mi yazsam, bilemedim. Hatam varsa da kusura bakmayın.

Paragraf da olur, düz yazı da, sonuçta yazmışsın. (Düz yazı olarak yazarsanız bozunuz ama bundan sonra yeil okurlar!) Bakalım neler neler sormuşsun...

1. Şefik Ağabeyin yayınlarından gördüm, NBA 2K15 oyununda "face scan" özelliği var. Tuna Ağabey sence bu özellik bir işe yarar mı? Ve

Şefik Ağabey sen bu kamerayı nereden aldın?

O özellik ne işe yarayacak. Donuk bir surat koyuyor oyuna, kendinden öğreniyorsun sonra. Şefik'e de teknolojik alet yağıyor! Uçan kayak da ilk ona gider kesin. (PS4 sahibiyse PlayStation 4 Camera, Xbox One sahibiyse Kinect gerekiyor sadece ve bu sayede senin suratın oyuna, MyPLAYER'a aktarıyor. - Şefik)

2. Çok klasik olacak ama PC mi, yoksa PS4 mü? PS4 ise ben de aynı fikirdeyim ama önerebileceğiniz oyunlar nelerdir? Muhtemelen Watch_Dogs, The Last of Us Remastered, inFamous: Second Son ve inFamous: First Light diyeceksiniz

ama ben genellikle sporla ilgilendiğim için FIFA 15, Madden NFL 15 ve NBA 2K15 olarak belirlemek istiyorum ilk oyunlarımı. Sizce tercihlerim nasıl?

Güzel. (Net cevap verdim.) Valla seçmişsin sen her şeyi, bizim ne söyleyeceğimize kadar da tahmin etmişsin. Tebrik ederim en fazla bunun üstüne...

3. FPS, TPS ve açık dünya oyunlarına verebileceğiniz en güzel örnekler nelerdir? **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! (Ben de Sleeping Dogs'u ve son haftalardaki fa-**

"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!"

vorim State of Decay'i katayım açık dünya oyunlarına. - Şefik)

4. Bu sorum Şefik Ağabeye. Şefik Ağabey, bir YouTube kanalı açmak ve senin gibi Razer olmasa bile farklı sponsorluklar elde etmek istiyorsak neler yapmalıyız? Her günümüzü PC veya PS4 başında mı geçirmemiz gerek?

Şefik'le aranızı iyi tutun, o hepsini halleder. Haha, nasıl da başına sardım Şefik, oh! (Önce kanalı açman, sonra bol bol ve kaliteli içerik üretmen, sonra da sponsorluk alabilecek seviyeye gelip başvuru yapman gerekiyor. - Şefik)

5. PS4'te Skype'ta arkadaşlarımızla konuşurken oyun keyfini yaşayabiliyor muyuz? Ve bildiğim kadarıyla PS4'te bir oyun yüklenirken, o yüklenen oyunu veya farklı bir oyunu oynayabiliyormuşuz; bu doğru mu?

PS4'te oyun içinde arkadaşlarınızla konuşmak için

o arkadaşlarınızla bir Party oluşturuyor ve sonra ek bir programa gerek kalmadan konuşabiliyorsunuz. Bir oyun indirilirken de başka işler yapılıyor, bu da doğru fakat bazı oyunlar (Grand Theft Auto V gibi.) buna izin vermiyor. (Xbox One'da Skype var ama oyun oynarken hiç kullanmadım vallahi. - Şefik)

Şimdiden teşekkür ediyorum. Bu mektubumu yayımlarsanız çok mutlu olurum, kendinize çok iyi bakın ve Şefik Ağabey yayınlarını bekliyoruz...

Biz teşekkür ederiz, yine bekleriz, Şefik Ağabey'iniz de The Forest yayımlar 1.200 bölüm ki herkes ekran başında fenalık geçirip ölsün. (Öyle deme Tuna, en çok o izleniyor nedense, henüz çözemedim. - Şefik)

Mert TEMEL

EYE OF THE TIGER

...diyerek anlamsız bir başlangıçla açılışı yapıyor, hepinizi teker teker selamlıyor ve parantezlerin kralı nam-ı diğer GamerRocko Şefik Abi'mi ayrıca selamlıyorum zira bize 24 saatlik yayın müjdesi verdi kendisi. "Keyifler nasıl, işler güçler yolunda mı?" diyerek klasisizmden kaçtım.

24 saat dayanamayacağını anladı Şefik, onu 12 saate indirdi ama ona da kendini hazırlayamadı sanırım. Eğer başarırsa ben de bir kısmına katılıp onun tüm sırlarını anlatarak yayını baltalayacağım! (Nasıl bir gaza geldiysem... 12 saatin bir parçasında sen, bir diğer parçasında başkası, sürpriz konular falan... - Şefik)

1. Grand Theft Auto V'in yeni nesle gelme-

sine az kaldı ama hiç heyecanlanmıyorum zira PS3'te zevkini aldım. Bu konuyla ilgili siz ne demek istersiniz? Acaba eski grafiklere mi alıştım, yoksa yükseklerde gözüm mü yok?

Yani eğer Grand Theft Auto V'i PS3'te hatmettiysen gerçekten yeni nesilde bir daha oynamak istemeyebilirsin ama oyun yeni nesilde bayağı bir iyi olmuş. Grand Theft Auto V'i hiç oynamamış olanlar direkt PC ve yeni nesil sürümlerini tercih etmeli. (Oyunu tekrar oynamak için iki sebep olabilir. Bir, tüm senaryoyu "first person" oynamak, iki, GTA Online'a yeni nesil grafiklerle devam etmek. - Şefik)

2. Şu sıralarda FIFA 15 ve NBA 2K15 çıktı. Şu anda elimde iki oyundan birini alacak kadar param var. Hangisini almalıyım ya

da siz hangisini önerirsiniz veyahut bunlardan vazgeçip Far Cry 4'ü mü bekleyip alsam?

Pagan Min'i de heyecanla bekliyorum!

Bu soruyu bana soruyorsan, sporla alakam olmadığı için direkt

Far Cry 4 derim. Diğer olasılık için sözü Şefik'e bırakıyorum... (FIFA 15 sinir bozuyor, NBA 2K15 al derim ama Tuna'ya da katılmıyordum değilim. - Şefik)

3. The Following, Gotham veya Arrow üçlüsünden hangi diziyi önerirsiniz, izlediğiniz var mı? Ve müzikle ilgili

de Guns n' Roses, Queen ve Pink Floyd dinliyorum. Bu efsanelerin tarzına yakın veya benzer şarkı yapan gruplar varsa sizin de sevdiğiniz, öneri alabilir miyim zira baymaya başladılar?

The Following ve Gotham bayağı iyi. Arrow'u sevmedim ben, onun yerine The Flash'i veya Constantine'i koyabilirsin. Bahsettiğin gruplardan da kolayına sıklamak mümkün değil aslında ama 7/24 dinlersen olabilir tabii ki... Muse, Franz Ferdinand, Green Day, Manic Street Preachers, Weezer ve Mando Diao öneriyorum sana.

4. Şefik Abi istikrarla kanal için hem oyun videosu, hem de canlı yayın yapmaya devam ediyor ve Multiplayer LIVE'da da görev alıyor. Twitch'de de 2.000 civarında takipçisi var. Tuna Abi ve Emre Abi'den isteklerim var: Şefik Abi'yi destekleyin, bir 5.000 takipçi olsun da partner olsun, biz de rahat rahat yayın izleyelim. Tuna Abi sesin de iyi gidiyor yayınlarda, renk katıyorsun, biraz daha sık çık yayınlara ya da oyun videolarında. Son olarak Şefik Abi, Destiny'de pes falan mı ettin ya?

Şefik beni yayınlarına davet etmediği için maalesef sesimi duymanız da zor.

Ha şimdi soracak olursan, hep çağırdığını söyleyecek ama bakın aynen şöyle yapıyor: "Sen de yayına gelsene." Bitti, cümle bu kadar. Yayın ne zaman, ne oynanacak, belli değil. Şimdi 10 satır cevap yazar parantez içinde heho! (Destiny oynayalım mı Tuna? - Şefik)

5. Şimdi de "show must go on" diyerek kapışını yapıyor ve üniversite sınavına hazırlık için ders çalışmaya gidiyorum. Bir dileğim var, kendinize iyi bakın ve mutlu olun yeter... Üniversite sınavına çalışıyorsun ha... Öyle bir sınav vardı, değil mi? 1.400 yaşında olduğum için unuttum tabii ki. İyi dileklerin için sağ ol, görüşürüz, sınavda başarılar...

Berke "James" UÇKUN

İLK KONSOLUM PS4

Selamlar Tuna Abi & Şefik Abi. (Ve yazmaya üşendim.) Daha önce bir kere daha yazmıştım, şimdi canım sıkıldı, bir daha yazayım dedim. Zaman bol nasıl olsa...

Neden bol o zaman? Benimki hiç değil? Bana biraz vermek ister miydin fazla zamanından? Of, öyle bir şey olsa şahane olurdu ha!

1. Destiny ne lanet bir oyundur? Hem çok sevdim, hem de öğrendim. Adamlar FPS tarzında bir oyun yapmışlar, iyi, güzel kardeşim de en azından PS4'e hafif bir "aim" koymaz mı insan?! Senin fikrin ne bu konuda Tuna Abi? Yani ben açıkçası online oynarken "headshot" yemekten bıktım!

Destiny güzel oyun. Evet, karşılıklı multiplayer'ında bolca dayak yiyorsun fakat bunun sebebi elinde gamepad'le doğan insançıklar. (Yaşları küçük, o açıdan...) Ben konsolda online kısma hiç bulaşmıyorum. Edebimle PC'de takılıyorum mouse ve klavye ile. (Eski toprağın konsolda multiplayer FPS yetisi ne yazık ki düşük, ben de bir örneğim buna. - Şefik)

2. PS4'te neredeyse hiç adam akıllı oyun yok. Ben böyle aksiyonlu, vurdulu - kırdılı bir oyun olacağını düşünerek Destiny'yi aldım, bir baktım, FPS çıktı. Tabii ki doğal olarak ilk defa PS4 sahibi olduğum için (Dört - beş yaşlarımdayken dayımın PSone'ında Tomb Raider oynardım, o başka.) çok zor geldi. Senin bana FPS olmayan bir oyun önerin var mıdır Tuna Abi?

Hah, bak işte daha önce deneyimin de yokmuş. Eh, normal zorlanman FPS oyunlarında. O zaman sana inFamous: Second Son'ı, Grand Theft Auto V'i veya -eğer daha önce AC oyunları oynamadıysan- Assassin's Creed: Unity'yi öneriyorum. Middle-earth: Shadow of Mordor da gayet iyi bu arada...

3. Arada Thief falan oynuyorum ama bilgisayara da sıkı beni nedense. Önerilebileceğin, zevkli, aksiyonlu, maceralı bir oyun var mı?

"Destiny güzel oyun. Evet, karşılıklı multiplayer'ında bolca dayak yiyorsun fakat bunun sebebi elinde gamepad'le doğan insançıklar"

(Eski olsa da olur, grafik umurumda değil.)

Devil May Cry, Castlevania: Lords of Shadow geldi aklıma. Biraz da Market bölümüne bak, bir şeyler çıkacaktır.

4. Ekran kartım HD 7770, değiştireyim mi, bilemedim. PS4 de var hem... Ne dersin Tuna Abi, değiştireyim mi? Her şey sana bağlı Tuna Abi, kararlarımı sana göre şekillendireceğim...

Bir dakika, aniden bir baskı oldu üstümde! Her şey niye bana bağlı?! Değiştirme! Evet, evet değiştirme! PS4 de varmış hem! Allah'ım çok gerginim!

5. Yaş 16, lise ikinci sınıftayım. Bana güzel bir kitap önerisi yapar mısın? Hani böyle fantastik de olabilir, bilimkurgu da, macera da... Kısacası sıkmasın, eğlenceli bir şey olsun. **Ooo kitap önerisi! Hemen önereyim...**

Cesur Yeni Dünya'yı oku. Dune'u oku. (İlk kitap yeter.) 2001: Bir Uzay Macerası'nı oku. Kara Elf Üçlemesi'ni oku. Oku Berk, gerisi gelir...

Aklımda başka soru yok açıkçası. Şefik Abi sana da bir öneri, deneyimlerime göre özgün kanala vereceğin emeği spam kanala versen, çok daha fazla gelirin olur. Sadece bir öneri...

Spam kanala emek vermek nasıl oluyor? Spam iyi bir şey değil bir kere, başından kötü geldi kulağıma. Ne diyorsun Şefik? (Mevcut örnekler gibi emek ve neticesinde para hırsızlığı yapmam ben, varsın gelirim az olsun. - Şefik)

Berk KARA

NUMARA 1205'DEN 1202'YE

Merhaba Cevapların Efendisi Tuna Abi (Enişte?) ve Parantezlerin Kralı Şefik Abi! Lafı fazla uzatmadan sorularına ve "netice"ye geçeyim.

"Cevapların Efendisi Tuna Enişte" deyince hoş oldu mu, bir bak lütfen. Olmadı, değil mi? Ayrıca o netice neden tırnak içinde? Netice vücudumuzdaki bir uzva, popoya da verilen isim bildiğin üzere. Amacın nedir Ege?!

1. Tuna Abi, sen de Emre Abi gibi neden Şefik Abi'ye takılmıyorsun? Üzülüyoruz sonra tüm ahali olarak haaa!

Çünkü Emre ile aralarında özel bir ilişki var. Yani ben bilmiyorum artık ne boyutta olan olaylar da beni kesinlikle kabul etmiyorlar. Gizli kapaklılar hep! (Bak şimdi... - Şefik)

2. Ben küçük çocuklar gibi Amerikan Güreşi izleyen biri değilim ve gayet sıkı bir şekilde takip ederim. Her ay PPV'leri kaçırmam. WWE her konuda başarılı bir şirket ama tutturmuşlar bir 9.99\$'a... Oyunlarda 2011 yılından beri ilerleme yok. Senin WWE 2K15'den beklentilerin ne?

Ben WWE'yi, WWF iken takip ederdim. World Wrestling Federation'dı adı o zamanlar, Hulk Hogan vardı, Yokozuna var-

dı, Shawn Michaels, ilk Undertaker gibi isimler ringdeydi hep. Sonradan sanırım WWF doğal hayatı koruma kuruluşunun adı olarak tescillendi, WWF de WWE olarak ismini güncelledi. İşte ben o kısımdan sonrasını hiç bilmiyorum, haliyle WWE 2K15'ten de bir beklentim yok. (Oyun değil. - Şefik)

3. Bu soru hem Tuna, hem de Şefik Abi'me. Bu dergi fikri nerden ve neden aklınıza geldi?

Asurlulardan beri süregelen bir fikir vardır Ege: Yazılı değilse inanmazlar. Biz de bu atasözünü benimsemiş insanlar olarak... Nasıl atıyorum, haddi hesabı yok. LEVEL'ı biz çıkarmadık, LEVEL yılların dergisi.

Bir noktada biz ele geçirdik tabii ki, şahane bir dergi haline getirdik. İyi etmişiz, değil mi?

4. Bu yıl hikâyesi oynanacak, eski nesilde hangi oyunları önerebilirsin Tuna Abi?

Dur cümleli çözmeye çalışıyoruz tarihçiler ve arkeologlarla birlikte... Hikâyesi oynanacak, eski nesilde...

Bir çeşit bilmece mi acaba?

Eski nesilde hikâyesi iyi olan oyun mu soruyorsun acaba? Öyle bir oyun çıkıyacak, forget it. Sorry.

5. Ben sömestre tatilinde yeni nesil bir konsol almak istiyorum. Başından beri kafamda PS4 vardı ama bir anda Kinect aklıma geldi. Sence Xbox One mı, PS4 mü? Yani işin özü yatarak oyun oynamak mı, oyun oynarken spor yapmak mı? (Bu arada bu Morpheus olayı ne işe yarıyor?)

Benim net cevabım halen PS4 olarak gidiyor. Hele ki bendeki Xbox One'ın Kinect'i kendi kendine iflas ettikten sonra konsoldan iyice soğudum. PS4'e Morpheus geldiğinde konsol iyice güzel olacak üstelik. Morpheus, Oculus Rift gibi bir sanal gerçeklik aparatı. Oculus Rift kadar iyi olursa mükemmel oyunlar oynayacağız demektir! (Oculus Rift'in nesi mükemmel Allah aşkına Tuna? Sinirlendirme beni! - Şefik)

6. Dergide işler nasıl ilerliyor? Baskı, stres gibi şeyler oluyor mu, yoksa herkes yerinde yazı yazıp ara zamanında da FIFA 15 mi oynuyor?

Dergide bir ast - üst ilişkisi var. Mesela Şefik hem ast, hem üst, hem de Rocko. Bu ne demek oluyor? Şefik diletiğine emir de veriyor, emir verdiklerinden emir de alıyor, kanalda Rocko'luk da yapıyor, yemek de yiyor, FIFA da oynuyor, The Forest'da kayıp da oluyor. Bense

bambaşka bir dünyadayım, hiç karıştırmama. (Artık FIFA da oynamıyorum, daha huzurluyum. - Şefik)

7. LEVEL ofisinde çalışmak için hangi bölümü bitirmek gerekiyor? Ayrıca başka dergilerle rekabet oluyor mu, hep merak etmişimdir...

LEVEL ofisinde ne olarak çalışmak istediğine bakar bu sorunun cevabı. Bize çay yapmak ister miydin örneğin? O zaman bölüm falan yok, yırttın. Ha bizimle birlikte yazı yazmak istiyorsan da Türkçene, hevesine, yazım diline ve iyi bir insan olup olmadığına bakarız,

o kadar. Yine bölüm yok, ne kadar kolay! Diğer dergilerle de vaktinde acayip bir rekabet vardı ama

şimdi kardeş kardeş geçinip gidiyoruz. (Sevgi keleşi gibiyiz hepimiz! - Şefik)

8. Bu da başlık ve yazının asıl sebebi. (It's çöpçatanlık time baby!)

Ben orta üçüncü sınıfa giden bir öğrenciyim ve beşinci sınıftan beri yaklaşmak istediğim ve yaklaşmadığım bir

kız var. Buradan ona sesleniyorum. Her ne kadar okuldan birini istemesen bile seninle yakın arkadaş olmak için burayı kullanıyorum! Seninle bir türlü konuşmuyorum. En sonunda mezun olacağız ve arkandan aval aval bakacağım. Heyecan basıyor. Seni diğer kızlardan daha çok seviyorum. Yakın arkadaş olabilir miyiz?

Dergimiz bir kez daha Güzin Abla formatına döndü. Ey beşinci sınıftan beri yaklaşılmak istenen kız, duy Ege'nin sesini. Kendisi ismini yazmamış epostanın sonuna fakat e-posta hesabında ismi çıktı, ben de yazdım, çok kötüyüm. Yine de aşırı kötü olmamak adına sırf ismini yazdım. Eğer sen de Ege'yle yakın arkadaş olmak istersen bize bir mektup patlat, düşününüzü burada yapaalım. (Bu ne hız? Önce bir çay içselerdi Tuna? - Şefik)

Sorularım bu kadardı. Yayınımlarsanız seviyirim, yayımlamazsanız üzülürüm çünkü benim için önemli bir durum bu. Şefik Abi senin cevaplarını da bekliyorum parantezlerden. İsmimi vermeyeyim şimdi, okulda adım falan çıkar. Bu durum için özür dilerim. Tüm LEVEL ailesine sevgiler, saygılar...

İsmimi yazdığım için kızmadın, değil mi Ege? Bin tane Ege var hem dünyada; benim yeğenimin adı da Ege. Düşün yani... Görüşürüz, umarım kız arkadaşın olur bahsi geçen kişi. Çav! (Oha, benim yeğenimin adı da Ege. - Şefik)

Ege

"Dergide bir ast - üst ilişkisi var. Mesela Şefik hem ast, hem üst, hem de Rocko"



TAKVİM ARALIK

2 Aralık

The Crew (PC PS4 X360 XONE)



5 Aralık

Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX (PS3)
SWTOR: Shadow of Revan (PC)

9 Aralık

Lara Croft and the Temple of Osiris (PC XONE)



11 Aralık

BlazBlue: Continuum Shift Extend (PC)
Final Fantasy XIII-2 (PC)
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (3DS)
The Talos Principle (PC)



12 Aralık

Halo: Spartan Strike (PC)

Diğer

10 Aralık

Lara Croft and the Temple of Osiris (PS4)

17 Aralık

Kalimba (X360 XONE)

16 Aralık

Elite: Dangerous (PC)

24 Aralık

Ef: A Fairy Tale of the Two (PC)

K N I G H T

⊕ N L I N E ⊕



Knight Online Özel Sayısı Bayilerde!

45 TL Değerinde Promo Kodu, 2 Dev Poster,
Haberler, Rehberler, Röportajlar ve fazlası...

LEVEL

DB
DİĞER BİLDİRİMLER

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Battlefield Hardline

Platform: PC, PS3, PS4, X360, XONE

Çıkış Tarihi: 19 Mart 2015

Sadece multiplayer moduyla değil, senaryo moduyla da oyuncuların beğenisini kazanmayı amaçlayan Battlefield Hardline, oynanışa getirdiği yeniliklerin yanı sıra karakterlerin kişiliklerini de önceki oyunlara göre daha fazla ön plana çıkaracak.

Kalimba

Platform: X360, XONE

Çıkış Tarihi: 17 Aralık 2014

Max: The Curse of Brotherhood yapımcılarının yeni oyunu Kalimba, daha önce "Project Totem" ismiyle duyurulmuştu. Ocak ayında PC'ye de çıkacak olan oyundaki amacımızsa totemleri kontrol edip Kalimba adasını kurtarmak olacak.



The A.B.C. Murders

Platform: PC
Çıkış Tarihi: 2015

Klasik point & click türündeki macera oyunlarını sevenler, Agatha Christie'nin aynı adı taşıyan kitabından yola çıkılarak hazırlanan bu oyunu bir kenara not etsinler. "A.B.C." imzalı mektupların sırrını çözmeye hazır mısınız?



Triad Wars

Platform: PC
Çıkış Tarihi: Belli Değil

Sleeping Dogs'un atmosferine ve oynanışına doyamayanlar için hazırlanan Triad Wars, online ortamlarda diğer oyuncularla birlik ya da düşman olmamıza ve oyun boyunca etrafı bu şekilde kana bulamamıza imkân tanıyacak.



Gittik, gördük, anlatalım

Metin2'de yenilik zamanı

10 yıldır oyuncuların oynamaktan hiç sıkılmadığı Metin2'ye gelecek olan yamanın tüm içeriğini Gameforge ofisinde öğrendik ve içerik yöneticisiyle de kapsamlı bir röportaj gerçekleştirdik.

70 milyondan fazla oyuncuya sahip olan ve MMORPG diyarlarının en çok oynanan oyunlarından biri olmayı başaran Metin2, ülkemizde de oyuncuların yakından takip ettiği bir oyun. 10 yıldır da oyuncuları mutlu edebilmek için canla başla çalışan Gameforge ekibini ziyaret ettik geçtiğimiz ay. Almanya'da yer alan ofislerinde bizi ağırlayan ekip, Metin2 ile ilgili bilgileri, Türk oyuncular hakkında neler düşündüklerini ve yeni projeleri bizimle paylaştı.

Webzen Ymir Games'in ve Gameforge'un yeni içerik üzerine kafa yorması 2014 yılının başlarına denk geliyor. Sadık oyuncuların oyundan kopmamasını sağlamak ve yeni oyuncuları da oyuna daha fazla çekebilmek adına girilen bu yeni yama oldukça kapsamlı. Yeni bir sınıf üzerine uzun zamandır düşünen ekip, belli süreçlerde bunu oyuna daha erken dâhil etmeyi planladıysa da bu ancak geçtiğimiz ayın sonunda gerçekleşti ve yeni sınıf ortaya çıkmadan önce de Metin2 diyarlarında epey dedikodu dolaştı.

Hemen yeni sınıftan bahsedelim öyleyse...

Yeni sınıfın adı Lycan ve oldukça güçlü bir sınıfla karşı karşıyayız. Yakın dövüşçü bir kurt olarak karşımıza çıkan Lycan'lar sadece erkek cinsiyetinde ve saldırgan bir dövüş stiline sahip. Kendisiyle beraber yeni kıyafetler, ekipmanlar ve silahlar geliyor. Türk ve

Avrupalı oyuncuların kurtların Asya ve Kore diyarlarında -mitolojide de olduğunu- pek bilmediklerinin altını çizen oyunun içerik müdürü Torsten Schmitt, oyunda da onların aslında bir geçmişe sahip olduklarını ve yıllar sonra insanlıkla omuz omuza savaşmak için geri döndüklerini belirtiyor. Daha güzel bir haberimiz daha var: Lycan'lar, 1. seviyeden itibaren oyuncuların oynayabilmesi için aktif olacak ki bu sayede hem sadık, hem de yeni gelen oyuncular aynı anda deneyebilme şansına sahip. Lycan'ların özelliklerine baktığımızdaysa Agility ana yetenek. Assassin'ler ve Warrior'lar kadar güçlü ve Bleeding yeteneği düşmanın belli süreler içinde hasar almasını sağlıyor. PvP durumlarında ne kadar önemli olduğunu az çok tahmin ediyorsunuzdur. Sahip olduğu buff yeteneğiyle toplu karşılaşmalarda onu çok iyi bir grup elemanı kıvamına getiriyor. Takım arkadaşlarını güçlendiren yeteneği de bulunuyor.

Bu yüzden oyundaki Warrior ve Ninja sınıflarına da altıncı bir yetenek eklendi ve Shaman sınıfında performans düzeltmeleri yapıldı. Yani güncelleme sadece Lycan'dan ibaret değil. Oyunu geliştirmek için aylarca okurlarla kafa patlatan ve neticesinde topluluğun da görüşünü alarak ortaya çıkmış büyük bir değişim söz konusu.

Oyuncuları sevindirecek diğer bir güzel olaysa karakter slot'unun dörtten beşe yükselmiş olması. Oyuna girip karakter slot'unuz bitti diye Lycan'lara yer açma sıkıntısını yaşamıyorsunuz, girin ve direkt onları oyuna dâhil edin. Yeni yıl heyecanı boyunca her yeri bembeyaz görürseniz de şaşırmayın, harita karlar altında kalınca pek güzel olmuş. ■





Röportaj

Gameforge ekibiyle Metin2'nin gelişimi üzerine

Gameforge ekibi, Metin2'ye gelen yenilikler ve yapılan düzeltmeler için ekibin nasıl çalıştığına dair pek çok soruya cevap verdi. Röportaja başlamadan önce birkaç şey söylemek istiyorum izninizle. Ülkemizdeki oyun firmalarının da hakkını yemeyelim ama yine de sektörel olarak Gameforge'dan ve şirketin yapısından öğrenmemiz gereken çok şey olduğu kanısındayım. Almanya'da kocaman bir alana yayılmış binalarında Metin2, Hex, Aion ve üzerinde çalıştıkları yeni mobil oyunlara kafa patlatan bu tatlı ekip, bir işin nasıl profesyonelce yapıldığını gözler önüne sermekte çok başarılı. Oyunun yapımcılarından, içerik ekibine, mobil platformların başındaki isimden, Türkiye Ülke Müdürü Güven Düzenli'ye kadar sağladıkları detaylı bilgiler için teşekkür etmek gerek. Türk oyuncusunu mutlu etmek için canla başla uğraşıyorlar. Sorularımıza verdikleri cevaplara bakalım o halde hemen.

Ayça Zaman: Metin2'nin bu kadar eski bir oyun olup da hala popüler olmasının sebepleri nelerdir?

Gameforge: Zamansız MMO'lardan biri olarak tabir edebiliriz aslında. Oyuncuyu başında tutacak ve yıllarca oynamış bir oyuncuyu artık oynamasa da dönüp bir "Neler oluyor acaba oyunda?" dediyecek birçok özelliğe sahip. Oyuncuların görüşlerini de temel alarak yenilikleri sunuyoruz ve onlara sosyalleşebilecekleri bir oyun sunmaya gayret ediyoruz. Kontrolleri de bir MMO oyununa göre dengeli ve kolay, zorlanmıyor oyuncular. Bunun yanında düşük sistemli bilgisayarlarda halen çalışıyor olması da oyuncuları tutan önemli özelliklerden biri. Ülkemizde internet kafelerde halen oynanıyor mesela. İnternetin kullanım kotalarını da göz önünde bulunduruyoruz, sınırlı indirme sistemi varken onları da düşünmek durumundayız.

AZ: Metin2'nin yeni güncellemesinde grafiksel anlamda yenilikler görebilecek miyiz?

Gameforge: Hayır, dokular ve grafikler açısından herhangi bir yenilik söz konusu değil. Bazı zamansız oyunlar vardır ya, grafikleri yıllar içinde hiç gözünüzü rahatsız etmez çünkü başında geçirdiğiniz sürece aldığınız keyfin grafiklerle hiçbir ilgisi yoktur; Metin2 de öyle. Kullanıcı arayüzü ve guild sisteminde birçok yenilik yapıldı mesela ama grafikleri düzeltip oyunun kapladığı alanın genişlemesini de istemiyoruz. Oyuncuların da grafikler konusunda şikâyetçi olduğunu pek görmedik.

AZ: Metin2'de operasyonlar nasıl yürütülüyor peki? Almanya ve Kore tarafındaki iş bölümü nasıl?

Gameforge: Webzen Ymir Games ile çok yakın ilişkiler içindeyiz ve onlar oyunun tasarımından, dengesinden ve gelişiminden sorumlu. Gameforge ise Avrupa marketi hakkında edindiği bilgileri onlarla paylaşarak yayın ve oyuncu deneyimlerini iyiyeye taşımaktan sorumlu. Strateji ve içerik düzeltmelerine beraber karar verip yılda iki kez workshop düzenliyor ve iş planı çıkarıyoruz. 70 milyondan fazla oyuncunun

eleştirebileceği bir oyunun başındayız, ne kadar ciddi olduğunu düşünsenize!

AZ: Türkiye pazarı hakkında neler düşünüyorsunuz? Uzun yıllardır içinde olduğunuz bir pazar ve sizin görüşleriniz çok önemli.

Gameforge: Türkiye yıllardır aktif olduğumuz ve hala oyuncu kazandığımız en önemli pazarlardan biri bizim için. Metin2 söz konusu olduğunda oyuncuların oldukça sadık ve oyuna sahip çıktığını gözlemliyoruz. Onların görüşlerine değer veriyoruz. Çok heyecanlı ve cesurlar bir kere, asla PvP mücadelelerinden ve guild etkinliklerinden geri kalmıyorlar. Onların oyun oynama alışkanlıklarına da çok uyuyor Metin2'nin yapısı. İnternet kafelerde yıllardır bu oyun oynanıyor ve sosyalliklerinin de epey güçlü olduğunu söyleyebiliriz. Çoğu Türk oyuncusu, birden fazla MMO'yu aynı anda götürmekte oldukça başarılı ama Metin2'den vazgeçmeyen ve sürekli takipte olan çok büyük bir kitle var. Bu efsanenin bu kadar büyümesinde onların katkısını asla yok sayamayız. Bu yüzden onlar bizim için çok önemli. ■





Diablo III'ten daha mı iyi?

Lost Ark, Kore'den çıkan devasa bir yapıım

Geçtiğimiz ay oyun dünyasında büyük bir çalkalanma oldu. Kore'den fırlayan Tripod Studio, "SmileGate" adındaki dağıtımıyla anlaşılıp Diablo III'ün bir klonu gibi gözükse fakat bence Diablo III'ü solda sıfır bırakan bir oyun ortaya çıkarmak üzere. 2015'in ortalarında sadece Kore'de piyasada olması beklenen oyun, her anlamda inanılmaz gözüküyor.

Tabii ki oyunu oynamadan, sırf görüntülerle yorum yapmak pek doğru olmaz fakat grafiksel açıdan Tripod Studios kaliteyi yakalamış. (Bunun nasıl bir kalite olduğunu merak ediyorsanız, haberin sonundaki linkten fragmanı mutlaka izleyin.) Zaten Uzak Doğu oyunları efektler açısından her

zaman göz dolduran bir niteliktedir, burada da efektler, modellemeler, kaplamalar, detaylar, ne ararsanız çok iyi bir seviyede. İşin güzel tarafı da bu grafiksel

kalitenin oynanışla buluşuyor gibi gözükmesi. Diablo III'e göre çok daha detaylı bir oynanış var ve Diablo III'teki karakterlerin hareketleriyle kıyaslandığında çok daha doyurucu bir hareket yelpazesi mevcut.

Devil Hunter mı, Berserker mı?

Lost Ark'ta şu an için yedi sınıf açıklanmış durumda. Bunlar sırasıyla Summoner, Devil Hunter, Battle Master, Berserker, Arcana, Warlord ve Infighter olarak biliniyor. Summoner çeşitli hayvanları, bitkileri birer savaşçı olarak kullanabilen ve bunu element büyülerıyla birleştiren, çok dayanıklı olmayan bir sınıf. Devil Hunter direkt olarak Diablo III'ün Demon Hunter'ı olarak özetlenebilir fakat Demon Hunter'a göre çok daha "şekilli" saldırıları var. Yakın dövüşte uzman olan sınıflardan ilki Battle Master, inanılmaz yakın dövüş kombineleri yapıyor ve bunları elementlerle birleştirip düşmanlarının ağzını, yüzünü gerçek anlamda kırıyor. Bir başka yakın dövüşçü Infighter,





Tripod Sistemi

Yapımcı firmanın kendi ismini verdiği ilginç bir sistem var oyunda. Şöyle ki karakterleriniz kazandıkları yetenekleri sizin isteğinize göre şekillendirebiliyor. Mesela hortum saldırısını ele alalım. Bu hortum saldırısını üç aşamada farklılaştırabiliyorsunuz. İlk önce hortumun hangi elemente sahip olacağına karar veriyorsunuz: Buz mu, ateş mi, toprak mı, ışık mı? Ardından hortumun ilerleyeceğine mi, yoksa olduğu yerde durarak daha güçlü bir saldırı yapacağına mı karar veriyorsunuz ve son aşamada bu hortumun daha geniş bir alanı mı kaplayacağını, yoksa daha küçük bir alanda olup daha fazla mı hasar vereceğini belirliyorsunuz. Her yetenek için bu sistem geçerli mi, bilmiyoruz ama bu şekilde karakterlerinizin gerçekten size özel olacağını tahmin edebilirsiniz.

Battle Master'a bir hayli benzese de daha güçlü yapısıyla komboları fazla uzatmadan, kısa süreli ama güçlü saldırılar yapıyor; hatta düşmanları uçurumlardan yuvarlama ve etrafa dağıtma gibi saldırı hareketleri de bulunuyor. Oyunun tankı olarak nitelendirilebilecek Warlord, ağır hasar verip dayanıklı olmasının yanında düşmanlarını yakınına çekip koşmaktan da kaçınıyor. Berserker da Warlord'a bir yere kadar benziyor ve devasa bir silah taşıyor. (Soulcalibur'dan Nightmare geldi aklıma.) Nasıl o moda geçtiğini anlayamadım fakat bir noktada Berserker inanılmaz güçlenip tüm düşmanlarını tek hamlede ortadan kaldıracak. Arcana da oyunun büyücü sınıfı. Sıradan element büyücülerine benzememesi için Gambit-vari kartlarla savaşıyor ve hatta bu kart sisteminin rastgele bir yapısı olduğu ve bir çeşit rulet oynadığınız da anlaşılıyor. Bu kartları element büyüleriyle birleştiren Arcana, Ultimate Skill olarak da düşmanlarını kocaman kartlarla çevreleyip parçalara ayırdığı bir saldırı yapıyor.

Açıkçası yedi sınıfın yedisi de ilgi çekici ve her



bir sınıf tanıtılırken, "Kesin bununla oynarım!" dedim ve nihayetinde yedi sınıfla birden oynayacağıma kanaat getirdim. Hepsinin ayrı bir güzelliği var.

Savaş bittiğinde

Elbette ki oyunun büyük bir kısmı düşman keserek geçecek fakat oyun sizi -Diablo'nun yaptığı gibi- sadece buna zorlamıyor. "Life Level" adındaki sistemle savaşmanın ötesinde birçok aktivite yapabiliyorsunuz. Madencilik bunlardan bir tanesi ama bunu beğenmezseniz deniz kıyısına gidip dilererseniz oltanızla, dilererseniz de ağ atarak balıkçılık yapabilirsiniz. Bir ormanda dolaşırken insanların ağaç kesmeye çalıştığını görüp -eğer bu işle ilgileniyorsanız- onlara büyük ağaçları kesmekte yardımcı olabilir, bir köpek sahibi olup onunla dolaşarak gizli hazineleri bulabilirsiniz. Bunların ötesinde, zaman geçirmek için oyunda bir kart oyunu bulunduğu da gösterildi. Bu kart oyunu için gereken kartları da görevlerden ve yaratıklardan sağlıyorsunuz ve eğer bu kart oyunu sağlam olursa değmeye keyfimize! Görevleri NPC'lerden almanın ötesinde, etrafta dolaşarak görevleri kendimiz de keşfedebiliyoruz. Mesela bir hana girdiğimizde, hanın balkonunda asılı kalmış bir adamı kurtarmak veya onu aşağı itmek bir görev başlangıcı olabilir. Veya birbirleriyle konuşan bir grubun yanında oturup konuştuklarına kulak kabartarak bir sonraki gün yapılacak olan bir soygunun haberini alıyor ve dilererseniz o gün, bu soygunu durdurabiliyorsunuz.

Sonuç itibarıyla her taraf kalite kokan bir oyun geliyor ama buralara ne zaman gelir, onu maalesef bilmiyoruz. Oyunun 20 dakikalık oynanış videosunu izlemek için şu linki takip edin:

tinyurl.com/mvzez7o ■



Yeni projeler, yeni oyunlar

Cem Gökçen ile oyunlar üzerine bir söyleşi...

Tuna Şentuna: Merhaba Cem. Oyunlara ilgin nereden geliyor, bu piyasaya nasıl giriş yaptın?

Cem Gökçen: Benden GA olarak Cabal Online'da görev yapmam istedi. Bu görevi bir yıl yaptım. Bir yıl kadar bu görevde kaldıktan sonra Games Masters, Türkiye'de ilk oyun şirketini kurmaya karar verdi. Games Arena'da teknik müdür olarak göreve başladım. Türkiye'nin ilk Türkçe MMORPG'si olan Hero Online'in gerek tercüme, gerekse de başlangıç aşamalarında emeğim oldu. Son gününe kadar hem Games Arena'da, hem de Games Masters'ta çeşitli görevler yaptım. Games Masters'ın Cabal'ı zamansız kaybetmesinden sonraki süreçte çok uğraşsak da şirketi yaşatamadık.

TŞ: Hangi oyunları Türkiye pazarına getiriyorsun?

CG: Yıllardır işbirliğimiz olan MGames firması ve proje ortağı firmalarından beş

için orada olduğunu ve kurallar içindeki isteklerinin karşılandığını görünce sizden vazgeçmez. Oyuncu, GM'lerinin kendisine en kısa sürede ve en iyi şekilde hizmet sağladığını görünce sizden vazgeçmez. Oyuncu, GM'lerinin kendisine uzun süreli ve sürekli hizmet sağladığını görünce sizden vazgeçmez. Yulgang1, Yulgang2 ve Hero, Avrupa'da ve Türkiye'de hak ettikleri yeri maalesef bulamamış oyunlardı. Onlara hak ettikleri yeri kazandırmak için yola çıktık.

TŞ: Yulgang2 daha önce pazara giriş yapmıştı. Bu defa oyuncuları ne gibi yenilikler bekliyor?

CG: Üst seviye Türk oyuncuları ile Avrupa oyuncularını harmanlamak amacımız. Yoksa Yulgang2 sıradan Türk oyuncusunun oyunu değil. Yulgang2 Avrupa sunucuları, Türkiye sunucusuyla entegre olacak. Mevcut bir sunucuya iki sunucu daha ilâve olacak. Ancak bu sunucuların

Oyuncu, GM'lerinin kendisine en kısa sürede ve en iyi şekilde hizmet sağladığını görünce sizden vazgeçmez

oyun için altı lisans alarak güçlü bir şekilde hem Türkiye, hem Avrupa piyasasına girdik. Daha önce Games Masters'ın pazarlamasını üstlendiği Yulgang 1 EU lisansını, daha önce Toyo Games'in üstlendiği Yulgang 2 TR lisansını ve ona ek olarak Yulgang 2'nin tüm Avrupa lisanslarını, daha önce Games Arena'nın üstlendiği Hero Online ve Cloud9, Ares Online gibi iki yeni oyunu da alarak başladık. Şu anda dokuz oyun için de görüşmelerimiz sürüyor. İsimlerini ileride sizlerle paylaşacağız.

TŞ: Bu oyunları tercih etmenizdeki nedenler nedir?

CG: Öncelikle Avrupa'da ve Türkiye'de kısmen başarılı olmuş ama inandığımız oyunları getirmek istedik. Bizim görüşümüze göre, bir oyunun başarısız olmaması için kesin kurallar vardır: İyi hizmet, hızlı hizmet, kesintisiz hizmet... Oyuncu, GM'lerinin kendisine sevgi ve saygı kuralları çerçevesinde hizmet

oynama tipleri birbirinden farklı olacak. Oyun içindeki yerelleştirme hatalarından ve oyun mekaniğinde yapılmaya çalışılan bazı düzeltmelerden dolayı bozulan oyun mantığı orijinal haline geri döndürülecek.

TŞ: Uzun vadede ne gibi planlarınız var?

CG: Üç yıldır projesi üzerinde çalıştığım www.plus1game.tv projelerini hayata geçirmek için son bir yıldır uğraşıyordum. Bunun ilk adımı olarak www.plus1games.net projesini devreye soktuk. Uzun vade planımız elbette ki televizyon kanalımız, 13 dilde global yayın yapacak, 96 ülkede ofisleri olacak dev bir çılgın proje. Bunun dışında daha önce telaffuz ettiğim daha mütevazı dokuz oyun projemiz daha var. Yakında onlarda sizlere duyuracağız.

TŞ: Bize zaman ayırdığınız için teşekkürler, görüşmek üzere.

CG: Ben teşekkür ederim. ■



4 - 7
ARALIK

Lütfi Kırdar
Fuar Merkezi

Herkesi fuara bekliyoruz!

GameX 2014'e doğru

Türkiye'nin en büyük oyun fuarı olan ve her yıl LEVEL'in basın sponsorluğunda Lütfi Kırdar Fuar Merkezi'nde gerçekleştirilecek GameX 2014, bu yıl da 4 - 7 Aralık tarihleri arasında oyun severleri bir araya getirecek. İlk olarak geçen yıla dair önemli olayları özet geçelim, ardından bu yıl oyuncuların nelerin beklediğini sıralayalım.

GameX 2013'ün önemli katılımcılarından Oasis Games, Legend Online ile gösterişli bir şova imza atmıştı. Türkiye'de ilk kez bir etkinlik düzenleyen firmanın yeni oyunun FireShot da yine fuarda oyuncularla buluşmuştu.

Uzun süredir Türk oyuncularla birlikte olan Nfi-

nity Games, GameX 2013'te yine Point Blank ile multiplayer FPS oyuncularını bir araya getirdi ve düzenlenen turnuvasının şampiyonu Dark Passage, Tayland'da düzenlenen dünya şampiyonasında ülkemizi temsil etti. Bu önemli turnuva dışında Nfinity Games, Heroes of Newerth'ün lansmanını da GameX 2013'te gerçekleştirdi.

Fuara damga vuran firmalardan biri de Asus oldu. Firma, düzenlenen overclock testleri, PC toplama yarışması ve Counter-Strike turnuvası ile PC oyuncularının dikkatini çekti. Türkiye'nin en iyi League of Legends, StarCraft II ve FIFA 14 oyuncularının katılımıyla gerçekleşen World Cyber Games 2013 de fuarın önemli etkinlikleri arasındaydı. League of Legends'ta Dark Passage, StarCraft II'de eNjiin ve FIFA 14'te WolborQ'un şampiyon olup Çin'deki büyük finale katılmaya hak kazandığı turnuva Twitch üzerinden de canlı olarak yayınlandı.

Şimdi geelim GameX 2014'ün önemli başlıklarına... Yıl boyunca düzenlediği turnuvalarla Knight Online oyuncularını bir araya getiren NTT Game, GameX 2014'te de klan turnuva-

sı finalleriyle boy gösterecek. NTT Game ekibi, fuarda oyunun hayranlarıyla bir araya gelecek ve turnuva şampiyonu da fuar kapsamında belirlenecek. Final turnuvasının Twitch üzerinden canlı yayınlanacağını da belirtelim.

GameX 2014'ün "Gençlik Sponsoru" olan gncrkcoll, fuar boyunca birbirinden ilginç etkinliklerle gençleri coşturmayı planlıyor. Ayrıca gncrkcoll kullanıcıları da fuara ücretsiz katılım gösterebilecekler.

Fuarın önemli katılımcılarından Joygame, beta kayıt başvuruları alınan FPS oyunu RIP - Final Bullet'i ilk kez GameX 2014'te oyuncuların beğenisine sunacak. Ölü taklidi yapma ve mermisi biten silahı fırlatma gibi ilginç özelliklerin yer aldığı oyunun nasıl tepki alacağıysa merak konusu.

Bu yıl da oyun sektörünü bir araya getirecek fuarda biz tam kadro yerimizi alacağız, sizi de oyuna getirmek için fuara bekliyoruz! ■



Fuardan Kısa Kısa

Crysis, Warface ve Ryse gibi oyunlara imza atan Crytek fuarda boy gösterecek.

Dijital ödeme Game Satış, ByNoGame, EPIN, PaybyMe, PayPal gibi firmalar fuarda yerini alacak.

Asus, MSI, Supermicro ve NVIDIA gibi önemli donanım firmaları, GameX Street çatısı altında buluşacak.

Oyun teknoloji marketi kurulacak. Profesyonel oyunculara özel koltuklar üreten Adore / DXRacer oyuncularla buluşacak.

Fuar altyapısını sponsor olarak Turkcell Superonline sağlayacak.

Ödüllü cosplay yarışması düzenlenecek.

GameX Ödülleri sahiplerini bulacak.

GGT GameX ESL Turnuvası düzenlenecek.

< Bu yıl da GameX fuarında ödüllü turnuvalar coşku yaratacak.

Kablosuz kulaklık tercih edenlere

Razer'dan yeni kulaklık

Razer'ın Türkiye pazarna da sunduğu Razer Adaro Wireless kulaklık, gittiğiniz her yerde size refakat etmek üzere tasarlandı. aptX teknolojisi kullanan ve gelişmiş Bluetooth 4.0 standardına sahip kulaklık, Bluetooth 4.0 ses cihazlarına kolayca bağlanabiliyor ve 20 saate kadar CD kalitesinde ses kalitesi sunuyor. Yüksek performanslı, özel ayarlı 40mm neodim miktatsız hoparlörlere sahip olan bu kablosuz kulaklık, mükemmel bir ses deneyimi için temiz

ve doğal bir akustik sunuyor. Bu güçlü hoparlörler, kulaklığın özel olarak tasarlanmış, tamamen ayarlanabilir yapısı içine yerleştirilerek konfor ve hafiflik sağlıyor.

İki buçuk saatte tam şarj olan, 20 saate kadar kullanılabilen ve 300 saate kadar da bekleme süresi olan kulaklık, 197 gram ağırlığında ve USB girişi üzerinden şarj edilebiliyor. Son olarak kulaklığın frekans aralığının 20 - 20.000 Hz, giriş gücünün de 50 mW olduğunu belirtelim. ■



Karanlıkta güneşi arayan öyküler

Ya bir gün güneş doğmasaydı?

Sabah uyandınız, bir baktınız ki etraf karanlık. Güneş doğmamış. Bekliyorsunuz ama nafi. Güneş doğmak bilmiyor. Dünya karanlığa mahkûm. Sonra Güneş'in çalındığı ortaya çıkıyor! Ama kim, neden ve nasıl bunu yapmış olabilir? Yaşamın ve umudun kaynağı Güneş şimdi nerede?! Bu soruların yanıtı Doğu Yücel'in yeni kitabı Güneş Hırsızları'nda...

Güneş Hırsızları'ndaki öyküler, büyüü gerçekçilikten, distopya edebiyatına, masallardan, şehir efsanelerine, polisiyeden, bilimkurguya geniş bir yelpazede anlatılıyor. İlk öykü Rüya Tarifleri'nde rüyaları şekillendiren bir aşçının mutfağına giriyorsunuz.

Hemen sonra sinemaya tek başına gitmeyi tercih edenlerin sıra dışı deneyimine şahit oluyorsunuz. Yolculuğun geri kalanında başınıza gelmeyen kalmıyor! Kendinizi ilk uzaylı

- insanoğlu buluşmasının başrolünde de buluyorsunuz, Noel Baba'nın katil zanlısı olarak da! Novella uzunluğundaki Evim Güzel Evim'de yalnızlıkla mücadele eden bir dizi senaristinin kâbuslarına ortak olurken, Melek'te ilahi bir kavgada saf tutuyorsunuz. Aşk masalı Aynasız Güzelin Masalı ise sizi tuhaf bir diyara götürüyor. Kitap boyunca uzak bir gelecekte Güneş'e doğru uçtuğunuz da oluyor, ilk çağlarda bir mağarada ölüm kalım savaşı verdiğiniz de...

1997'de Gençlik Kitabevi Öykü Yarışması'nda, 1999'da Nostromo Bilimkurgu Öykü Yarışması'nda başan ödülleri kazanan ve edebiyata öykü kitabı Düşler, Kâbuslar ve Gelecek Masalları ile başlayan Doğu Yücel, ses getiren romanları Hayalet Kitap'tan ve Varolmayanlar'dan sonra öykü anlatımına geri dönüyor. Güneş Hırsızları, yazarın öyküde ne kadar usta olduğunu bir ispatı. Güneş Hırsızları'nı okuduktan sonra dünyaya ve tabii ki güneşe bambaşka bir gözle bakacaksınız. ■

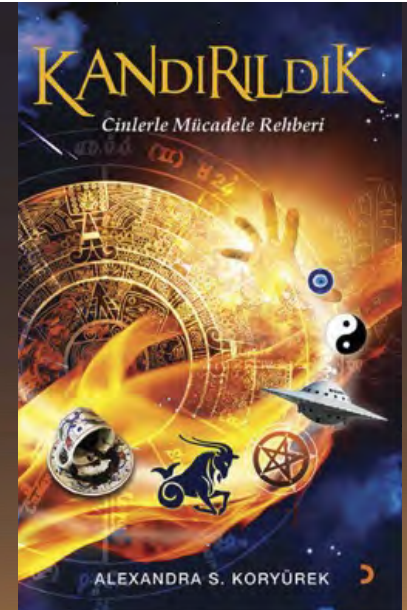


Cinlerle mücadele rehberi

Modern çağa ve öğretilere farklı bir bakış

Altı yıllık bir çalışmanın ürünü olan Kandırıldık, ezber bozan bir kişisel gelişim kitabı niteliğinde. Günümüzde farklı kültürlerden, farklı dillerden, farklı deneyimlerden gelen çoğu insanın ortak bir noktası var; stresten ve huzursuzluktan şikâyet ediyorlar. Bir çıkış yolu arayan çoğu insan, çözüm umuduyla astroloji, batıl inanç, ruhçuluk ve büyü gibi "ököltizm" olarak ifade edilebilecek konulara ilgi duyuyorlar. Peki, bu öğretiler ne kadar masum? Alexandra S. Koryürek, kendi deneyimlerinden de faydalanarak günümüz öğretilerini inceliyor ve gerçek hayattan hikâyelerle yaşanan tehlikeli sonları okurla paylaşıyor. Yoga, medyumluk, cadılık, sata-

nizm, astroloji, reiki, yeniçağ akımı ve daha birçok konu, daha önce işlenmediği şekliyle tanımlanıyor ve yazar, kurtuluş arama yolunda yaşanabilecek tehlikeleri sıralıyor. Yazarın popüler kültürden figürleri, görsel malzemeleri de kullanarak oluşturduğu Kandırıldık, modern zamanın öğretisi ve ruhsal egzersizlerine cesur bir eleştiri niteliğinde. Kitap; dinler tarihi, kişisel gelişim ve popüler kültür ile ilgilenen okurlara zengin ve güçlü bir okuma deneyimi vaat ediyor. Fantastik dünyalarda geçen tüm o oyunlarda adı geçen cinlere, büyücülere, doğaüstü canlılara dair çok çarpıcı bir kitap olan Cinlerle Mücadele Rehberi, okurken keyfinizi yerine getirecek gibi görünüyor. ■





< Asphalt 8 etkinliğinde heyecan verici yarışlar sizleri bekliyor.



Hız yarışına var mısınız?

Gameloft'tan Asphalt 8 etkinliği

Gameloft'un popüler yarış oyunu serisi Asphalt'ın son üyesi Asphalt 8: Airborne için internet üzerinden bir etkinlik düzenliyoruz ve dereceye girenleri birbirinden değerli hediyeler bekliyor. Gameloft için Türkiye'de bir ilk olacak ve 13 - 14 Aralık tarihlerinde gerçekleşecek olan etkinliğe katılanlar, en hızının kendileri olduğunu göstermek için kıyasıya bir mücadeleye girecekler. Hem iOS, hem de Android platformları üzerinden katılabileceğiniz etkinlikte dereceye girenlere Nissan 370 Z'den, 20.000 krediye kadar birçok değerli ödül dağıtılacak. Gameloft ile beraber etkinliğin

ayaklarından diğerini oluşturan LEVEL olarak biz de dereceye girenlere altı aylık abonelik vereceğiz. Turnuva yapısını kabaca anlatmak gerekirse "Time Limited Event" olarak adlandırılan etkinlikte diğer oyuncular ve yapay zekâ tarafından kontrol edilen rakipler ile yarışacaksınız. Yarışlarda yapılan dereceler sıralamaya (leaderboard) işlenecek ve sıralamanın üst basamaklarında kendilerine yer bulanlara ödüller dağıtılacak. Yarışlar, oyundaki pistlerden San Diego Harbour'da gerçekleştirilecek ve pistin beklenmedik birçok tehlikeyle dolu olması sayesinde heyecan dolu anlar yaşa-

nacak. Yaklaşık 1.000 kişinin ödül kazanaacağı etkinlikte yarış heyecanı her an dorukta olacak ve biz de sizleri etkinliğin bir parçası olmaya çağırıyoruz. Eğer henüz oyuna sahip değilseniz ama etkinliğe katılmak istiyorsanız, iOS ve Android için indirme linkine yönlendirme içeren aşağıdaki QR kodunu akıllı telefonunuzun kamerasıyla okutup direkt olarak oyunu indirmeye başlayabilirsiniz. Etkinliğin bir kısmının bizim tarafımızdan canlı olarak yayınlanacağını belirtip gelişmeler için internet sitemizi, Facebook sayfamızı ve Twitter hesabımızı takip etmeniz gerektiğini not düşelim. ■



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**



Bilimkurgu için savaş zamanı

Bugün artık hepimizin dilinde bir sığata d6-nüşmüş olan "Kezban" terimini topluma tanıtmak amacıyla Kezbanizm terörüne karşı açtığımız savaşı çoğunuz biliyorsunuz. 10 yıl önceyi hatırlayanlarınız varsa Kezbanizm akımının nasıl da ülkemizin saygın bir kurumu olduğunu, genç kızların açık açık, üstüne basa basa zengin koca aramasının son derece doğal ve normal bir davranış olarak herkeslerden saygı gördüğünü anımsıyor olmalısınız.

10 yıl önce şımarık, cahil, ukala, terbiyesiz kezban kızların akla mantığa sığmayan saçma sapan ve çirkin tavırlarını dile getirip şikâyet etmek bile en büyük günah gibi tepki çekerken, hep birlikte bir devrim yapıp

Kezbanizm terörünün "katlanmak zorunda olduğumuz bir işkence" olmadığını topluma kabul ettirdik mi? Ettirdik. Ucuza, cahil, çiğ, eğitimsiz, zekâ özürlü kızlara "zengin, ideal, sadık köpek (Pardon, koca...) adayı" olmayı reddeden milyonlarca gencin doğal direnişiyile güçlenen Kezbanizm karşıtı bilinçlenme hareketi sonrasında bugün artık

Raporu'nu yayınlaması ve Kezbanizm'in el üstünde tutulduğu bir dönemde kezbanizmi eleştiren bir köşeye hayat vermesi de önemli bir destek oldu. Hakkımızda gelen şikâyet mektupları, "işten atın, öldürün, kesin, susturun" baskılarına rağmen Kezban Raporu'nda uzun yıllar boyunca Kezbanizm akımının çirkin ve elbette ki mantık dışı, akıl dışı yüzünü top-

Tahmin ettiğiniz gibi biz, bilimkurgu düşmanı bir toplumuz ve bu köşeden artık bu düşmanlıkla savaşacağız

kendimizi kezbanların terörü altında ezilen, mağdur bireyler gibi görmüyoruz ve yarattığımız bilinç devrimi sayesinde kezbanları toplumun utanç kaynağı olarak tescil ettirmiş şekilde bu çiğ ve cahil kitlenin buldukları her yerde "suskunluğum asaletimdendir" yazmalarına gülererek şahit oluyoruz.

Yani dikkat ederseniz, Kezbanizm karşıtı hareketle sadece bunun yarattığı terör altında ezilmekten kurtulmadık, aynı zamanda onları birer eğlence haline dönüştürüp hayatımızın küçük, renkli, ciddiye alınmayan, şaklaban imgelerine çevirip keyfimize malzeme ettik. Bu zaferde elbette ki LEVEL'in de Kezban

luma göstermeyi başardık. Şimdi Kezbanizm ile savaşı artık halk devralmışken, bu cepheyi kapayıp LEVEL'da yeni bir cepheyi açmanın zamanının geldiğini düşünüyorum.

Yeni cephe

Aranızdan pek çoğunun da dâhil olduğuna inandığım, benim de, arkadaşlarımızın da çocukluğumuzdan beri mağduru olduğumuz bir konu olan "bilimkurgu düşmanlığı"na karşı artık bu sayfalardan büyük bir savaş başlatıyoruz. Yeni köşemiz Astronot ile artık her ay bilimkurgunun değerini, önemini, güzelliğini vurgularken, bilimkurgu düşmanlarını da tek





tek ortaya çıkarıp bu sinsi düşmanların bilinçaltımıza bilimkurgu düşmanlığını nasıl ektiklerini göstereceğiz. Belki onlarca yıl sürecek bu savaşta, aynı Kezbanizm karşıtı savaşta olduğu gibi, yine yanımda olacağınızı ve bilimkurgunun artık Türkiye’de değer gören, sevilen, takip edilen, arzu edilen bir kavram haline dönüşmesini umuyorum. Bilimkurgu düşmanlığının ne kadar vahim olduğunu anlatmak için basit bir örnek vereyim. Hangi kız arkadaşınızla Interstellar filmine gidebildiniz? “Ben gittim!” diyenlerin sayısı çok değildir. Burada meselemiz yine kızlara vurmak değil. Kadınlar çoğunlukla, toplumun değer verdiği düzenin en büyük savunucularıdır. Eğer kadınlar bilimkurguyu sevmiyorsa o toplumun bilimkurguyu sevmediğini kolaylıkla söyleyebilirsiniz. Eğer bir toplumda kadınlar televizyondaki ağa dizilerine ayılıp bayılırken ve hemen yanındaki kanalda Battlestar Galactica oynuyorken, Galactica’ya “Ay bu ne be, salak salak, ciuv ciuv diye ateş eden uzay gemileri falan, of çok salakça ya...” diye tepki gösteriyorlarsa o toplum bilimkurgu düşmanı bir toplumdur diyebiliriz. Tahmin ettiğiniz gibi biz, bilimkurgu düşmanı bir toplumuz ve bu köşeden artık bu düşmanlıkla savaşacağız. Umarım ki aynı Kezbanizm savaşında olduğu gibi, 10 yıl sonra da zaferimizi televizyonlarımızdaki, kitaplarımızdaki bilimkurgu eserleriyle kutluyor olacağız. Bilimkurgu düşmanlarından bahsetmişken, işe kendi kapımızın önünü temizlemekten

başlayalım ve LEVEL’in en büyük bilimkurgu düşmanı olan Şefik kardeşimizi afişe edelim. Şaşırdınız, değil mi? Şefik gibi bir YouTube starı bile bilimkurgudan nefret ederken, önümüzdeki savaşın ne kadar zor olacağını görebiliyor musunuz? Ne zaman bilimkurgu temalı bir video oyunu yayınlansa “Bu oyunları oynayan var mı ya? Uzay simülasyonu oynayan insan mı kaldı? Ahahahaha!” diye alay eden bu gafil, acaba bir gün eline bir uzay simülasyonu veya bilimkurgu temalı MMORPG alıp da oynamaya çalışmış mıdır? Hiç sanmıyorum. İşte bu köşe sayesinde, bu gaflet ve dalalet içindeki arkadaşları-

mıza da umarım bilimkurgunun güzelliğini anlatabileceğiz ve onlara bilimkurgu keyfini aşılayabileceğiz. Siz de bu ay bir deneme yapın ve çevrenizdeki bir kişiye bilimkurgu sevgisini aşlamaya çalışın. Bakalım nasıl bir tepkiyle karşılaşacaksınız. Üstelik Aralık ayı, bir bilimkurgu efsanesi olan Elite oyununun yeniden oyun dünyasına döndüğü ay olacak. Önümüzdeki ay, Elite: Dangerous oyunundan yola çıkarak bilimkurgu düşmanlarıyla savaşımızda yeni bir operasyona girişeceğiz. Burada olacağınızı ve merakla okuyacağınızı umarım. Şimdi çay zamanı; earl grey ve sıcak olsun... ■



PCNET'İN ARALIK SAYISI BAYİLERDE!

6 AY BOYUNCA TAM GÜVENLİK BEDAVA!
ESET Multi-Device Security ile bilgisayarınızı, akıllı telefonunuzu ve tabletinizi tüm tehditlerden koruyun.

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Aralık 2014 Yıl 17 Sayı 207 Fiyat 790 TL

20 MUHTEŞEM BULUT SERVİSİ

Yazılım yükleme devri bitiyor! Bu harika uygulamaların hepsi internette çalışıyor.

WINDOWS 10

Microsoft, Windows 9'u atlıyor ve yeni bir başlangıç yapıyor! 2015'te çıkacak yeni işletim sisteminin tüm yeniliklerini keşfedin.

AYRICA

WINDOWS 10'U HEMEN DENEYİN!
Windows 10 Teknik Önizleme sürümünü bedava yükleyerek test etmeye başlayın.

Flickr'da bedava...

1 TERABAYT FOTOĞRAF VE VIDEO ALANI
Flickr'daki 1 TB kapasiteli deponuzda tüm fotoğraflarınızı ve videolarınızı saklayın.

ANALİZ
GOOGLE INBOX
+ Google, e-postayı baştan yaratmayı deniyor

DONANIM
GEREKSİZ TERFİLER
+ Yeni bir monitör, telefon veya yazılıma gerek var mı?

İPUCU
MOZILLA FIREFOX
+ Özgür tarayıcının bilinmeyen özellikleri

NASIL YAPILIR?
Online fotoğraf düzenleyin + Programları kurmadan deneyin

0212 331 1180 İSBN 9 75 131 1301-4773 12
0 92136 1477009

**ESET'TEN
6 AYLIK
GÜVENLİK
PAKETİ
HEDİYE!**

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

İKİ BAKIŞ



Overwatch

Blizzard'ın oyun yelpazesine yepyeni bir soluk

Sayfa 30



Star Citizen

Chris Roberts'ın efsanevi uzay simülasyonu denemesi

Sayfa 32



Blitzkrieg 3

İkinci Dünya Savaşı stratejilerine doyamayanlara

Sayfa 33



Evolve

Bir canavarı alt etmek için dört kişilik bir ekip yeterli mi?

Sayfa 34



Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Blizzard Entertainment** Tür **FPS**
Platform **PC, Mac** Çıkış Tarihi **Belli Değil** Web **www.playoverwatch.com**

Overwatch

Blizzard'dan tam gaz aksiyon

Geçtiğimiz ay gerçekleşen BlizzCon 2014'te eğer bu oyunun tanıtımı yapılmıyorsa, size şu cümleyle gelecektim: "Hatırlar mısınız, eskiden BlizzCon'larda hep yeni, daha önce adını duymadığımız bir oyunun tanıtımı yapılırdı; artık Blizzard da yeni düzene ayak uydurmuşu benziyor ki yeni bir oyun üretme çabasına bile gir-

miyor..." Bu sözü söylemiyorum neyse ki fakat açıklanan "Overwatch" adlı yeni aksiyon FPS oyunumuzun da popüler bir oyun türünün, bir başka üyesi olmaktan öteye gidemediğini düşünüyorum. Yine alıp oynayacağız elbette ki fakat Overwatch, Blizzard'ın, "bir sonraki büyük oyunu" da değil, bunu da aklınızdan çıkarmayın. ■ **Tuna Şentuna**



12 karakterle birlikte açıklanan Overwatch'un en çok dikkat çeken karakterlerinden bir tanesi, Hanzo ile tanıştırayım sizi hemen. Hanzo, oklarıyla düşmanlarını uzaktan hedefleyebildiği gibi, yakın dövüşte de uzman. Üstelik diğer karakterlerin aksine çok daha atletik bir yapısı var.



2
Çoğunlukla yerde geçecek olan dövüşler, uçuşa yeteneğine sahip karakterlerin birbiriyle kışmasıyla birlikte, bu görselde de gördüğümüz üzere havaya da taşınabilecek. Tabii ki bu sürekli bir uçuş gerektirmeyecek; bir - iki hamle sonra aşağı ineceksiniz.



3
Oyunun en iyi gözükten karakterlerinden bir tanesi de Reaper. Büyük ihtimalle oyunu edindiğiniz saniye Reaper ile oynamak isteyeceksiniz. Reaper bir süreliğine başka bir boyuta geçip dokunulmaz da olabiliyor üstelik.



4
Gayet güzel mekânlara da ev sahipliği yapacak olan oyunu Gearbox'ın Battleborn'una benzetmemek mümkün değil. Eğer her iki oyun da birbirine yakın tarihlerde piyasada olursa insanlar hangisini oynayacağını kesinlikle şaşıracaklardır.



5
Karakterler dört farklı sınıfa bölünüyor: Offense, Defense, Tank ve Support. Winston ve Reinhardt dışında Tank sınıfında olan kimse yok ve oyunu oynayanlardan gelen yorumlara göre Tank sınıfı şu anda çok da iyi işlemiyor.



6
Tank sınıfının önemli üyelerinden Winston, karakter tasarımı olarak da bir hayli akılda kalıcı; tabii ki her tankın arkasında bir şifacı vardır mantığıyla, bu tankı Support sınıfının üyeleri kontrol altında tutmazsa düşman ateşine pek dayanamıyor.



7
Mekanik bir Budist rahibi andıran bu karakterimiz de Support sınıfının üyelerinden. Her karakter kendine has silahlar ve yetenekler ile donatılmış. Bir maça başladığınızda da tek bir karaktere bağlı kalmak zorunda kalmıyor ve düşmanın stratejisine göre siz de karakterinizi değiştirebiliyorsunuz.



8
Büyük kapışmalara ev sahipliği yapacağı şimdiden belli olan Overwatch, Battle.net üzerinden beta başvurularını da kabul ediyor. Eğer bu oyun için sabırsızlanıyorsanız betaya başvurun ve LEVEL DVD'deki fragmanları mutlaka izleyin.



Yapım **Cloud Imperium** Dağıtım **Cloud Imperium** Tür **MMO, FPS, Simülasyon**
Platform **PC Web** www.robertsspaceindustries.com Çıkış Tarihi **2015**

Star Citizen

Aksiyona ve uzay gemilerine doyacağız

Chris Roberts ismini duymamış olabilirsiniz zira çoğunuz artık video oyunları ile uğraşacak yaşa geldiğinizde o henüz kimseye para kazandırmayan, küçük video oyun dünyasındaki kariyerine ara verip büyük paraların döndüğü Hollywood'daki büyük stüdyolarda film yapımcısı olarak çalışmaya başlamıştı.

Ancak yaptığı oyunlardan istediği kadar para kazanamadığı için onu başarısız olarak görme gaffetine düşmeyelim çünkü o herkesin video oyunları oynamadığı, insanların video oyunları oynamayı küçümsenecek bir ayıp olarak gördüğü 80'li ve 90'lı yıllarda, bugün bile görenleri şaşırtan, hayran bırakan video oyunları yaratmıştı. Wing Commander serisinde Star Wars'un Luke Skywalker'ı Mark Hamilton'ı oynatarak oyunu tam bir efsaneye dönüştürmüştü. Üstelik o yıllarda, bir oyunda gerçek aktörler oynamak akla hayale sığabilecek bir iş değildi. Bugün bile Wing Commander IV oyununun koleksiyonumdaki kocaman kutusuna ve içindeki 6 CD'lik dev CD kabına bakarak Chris Roberts'a hayran kalıyorum.

Öte yandan video oyun dünyasındaki ilk açık dünya oyunlarından biri olan Privater ile tüm oyun severleri mest etmişti. O yıllarda "open world" kavramı bilinmediği için insanlara oyunun ne kadar büyük bir zevk verdiğini de anlatamıyordunuz. Oyuncular, sınırlar ve çizgiler olmadan özgürce hareket edebildikleri bir evrende uzay gemilerine atlayıp her yere giderek ticaret yapabildikleri, savaşılabildikleri bir video oyununu evlerine kapanıp gizli gizli oynuyorlardı çünkü Hollywood dâhil olmak üzere tüm dünya, video oyunları ile zaman harcayan insanlara ezik, kaybeden, sivilceli suratlı ergen, asosyal zavallı yakıştırmalarını yapıyordu. Mahalle baskısı öyle büyüktü ki video

oyunlarıyla uğraşanlara kız bile vermiyorlardı. Şaka gibi ama gerçek! İşte böyle bir atmosferde bugün bile etkileyici olan video oyunları yaparak satmaya çalışan Chris Roberts, bir de korsan oyun kopyacılarından darbe yiyince artık pes edip Hollywood'a geçiş yaptı ama hiçbir zaman hayalindeki mükemmel oyunu yapma fikrinden kurtulamadı. Tek sorun, artık video oyun dünyasına hâkim olan konsolların, onun hayalindeki oyunu çalıştıramayacak olmasıydı. Üstelik oyun yayıncıları da konsol oyuncularının satın almayacağı bir uzay simülasyonuna para yatırmak istemiyordu.

Son yıllarda yükselen sosyal fonlama servisleri sayesinde Chris Roberts, oyunu doğrudan oyunculardan fon alarak yapmaya karar verdi ve "Star Citizen" isimli bilimkurgu aksiyonu temalı MMO oyununu Kickstarter'da fonlamaya açtı. Efsanevi oyun yapımcısı Chris Roberts'ın geri döndüğünü duyan eski oyuncuların desteğiyle birkaç günde hedefe ulaşan oyun, kısa sürede milyonlarca dolar fon topladı ama bitmedi. Oyun kendi internet sitesi üzerindeki ön satış sayfası üzerinden haftada 1 milyon dolarlık fonlama hızına ulaştı ve Star Citizen bir anda 50 - 60 milyon dolar bütçeli dev bir MMO projesine dönüştü.

Star Citizen, kabaca tanımlamak gerekirse bir uzay simülasyonu ancak yaşayan online bir evrene sahip olacak ve oyuncu, evrenin her noktasında başka bir macerayla karşılaşacak. Battlestar Galactica benzeri dev kariyer gemilerine inilebilecek ve evrene hâkim olmak isteyen fraksiyonlar arasındaki savaşta görev almak mümkün olacak. Ticaret yapılabilecek, madencilik yapılabilecek, ödül avcılığı veya ordu görevlerine çıkmak mümkün olacak. Dahası, Kasım ayındaki duyuru ve demo

ile anlaşıldı ki oyuncular bir istasyona inip gemilerinden çıktıktan sonra silahlarını çıkarıp FPS tarzında çatışmaya girebilecekler. Böylece düşman istasyonlar basılabilecek, farklı görevler yerine getirilebilecek. Oyuncu klanlarının koordineli operasyonları oyunun bir parçası haline gelecek. Tüm bunlar son derece heyecan verici detaylar ve işin daha da heyecan verici noktası şu ki Chris Roberts, bu dediklerini 90'lı yıllarda da yaptı. Şimdi yeni teknolojilerle, daha geniş imkânlarla hayallerini yeniden oyuna döküyor ve hepimiz onun başarılı olması için içten içe dua ediyoruz. Çünkü bu adam, oyununun tanıtım videosunda, oyun dünyasını mahveden oyun konsollarına açık açık savaş ilan eden bir video oyun vizyoneri ve o başarılı olduğunda, onu takip edecek çok büyük bir sermaye hazırda bekliyor. Bu da Star Citizen'in başarılı olması durumunda, derin içeriğe sahip detaylı PC oyunlarında bir patlama yaşayacağımız anlamına geliyor ve emin olun ki aynı oyunlar konsollara da adapte edildiğinde konsol oyuncuları da bu yeni devrimden büyük zevk alacaklar, çizgisel oyunların arasında hoplayıp zıplayarak harcadıkları yıllarını bir daha hatırlamak istemeyecekler. ■ **Cem Şancı**





Yapım Nival Dağıtım Nival Tür Strateji Platform PC, Mac
Web en.blitzkrieg.com Çıkış Tarihi 2015

Blitzkrieg 3

Savaşın yeni yüzü

İkinci Dünya Savaşı ve taktik RTS konusunda uzun yıllardır ter döken isimlerden biridir Blitzkrieg serisi. Bugüne kadar iki ana oyunuyla karşımıza çıkan serinin üçüncü oyunu da nihayet kendini iyiden iyiye gösterdi. İlk oyundan beri serinin yapımcılığını üstlenen Rus firma Nival'in liderliğinde yola devam eden Blitzkrieg, yine efsane isim Sergey Orlovskiy'nin yaratıcılığını ön plana çıkaracağına benziyor.

Online dünya

İlkinde Avrupa ve Kuzey Amerika, ikincisinde Afrika, Rusya, Pasifik ve Avrupa bölgelerinde yaşananları yakın çekime alan seri, üçüncü oyununda Rus, Alman ve müttefik cephelerine ayrı ayrı yer verecek. Bugüne kadar hep tek kişilik olarak tasarlanan oyun, aynı zamanda MMO şeklinde de deneyim edilebilecek. Herhangi bir ücrete tabi olmayacağı dile getirilen oyun modeli hakkında ne yazık ki detaylı bilgi yok. Açıklanan bölümler arasındaysa The Fall of Berlin 1945, At the Gates of Paris 1940 ve The Road to Rome 1943 - 1945 yer alıyor. Yani savaşın en can alıcı noktaları, kabaca bu üç başlık altında toplanıyor.

Konu Blitzkrieg olduğu zaman vazgeçilmez birimlerin başında tanklar gelir. Önceki oyunları deneyim edenler ve benzeri türdeki yapımların hastaları, hemen her türlü tankı yakından tanırlar ve oyundaki en ufak detaya kadar irdelerler. Detaylar ne derece derin olacak, o konu hakkında bir şey söylemek doğru olmaz ama savaşın en çok isim yapmış birçok tankı şimdiden oyundaki yerini garantilemiş bulunuyor. Locust M22, Stuart M5A1, M3 Lee, Panzer III Ausf.F, Panzer III Aus.M, Sd. Kfz. 171 Panther,

T-34 (1940 ve 1942 modeli.) BT-7, T-44 ve daha nicelerini kontrol etmemiz işten bile değil! Üsler konusunda da yeni girişimleri olan Nival ekibinin şimdilik bu konu hakkında ne gibi atılımlarda bulunacağı halen muallakta.

Tam bir komutan rolünü üstleneceğimiz yapım hakkındaki ilk açıklamaysa Sergey Orlovskiy'den geldi. 17 yıldır RTS türü üzerinde çalıştıklarını ve bunu çok da iyi şekilde son kullanıcıya ulaştırdıklarını dile getiren CEO, günümüzdeki RTS'lerin zaman içerisinde çıkan fikirlerin karışımından ileriye gidemediklerinin altını çizdi. İşte tüm bu standartlaşmış hale gelen yapıyı ortadan kaldıracaklarını iddia eden Orlovskiy, Blitzkrieg 3 ile daha önce görülmemiş, farklı bir deneyim sunacaklarını beyan etti.

Oyun hakkında bu zaman kadar ortaya çıkan bilgiler arasında en çok dikkat çekense şüphesiz online ortamda bizim yerimize üssümüzü kontrol eden yapay zekâ oldu.

Az önce de bahsettiğim gibi, oyun aynı zamanda online ortamda deneyim edilebilecek. Üs kurmak suretiyle başladığımız bu güzide online modda teknoloji geliştirebilecek, asker üretebilecek ve bilindik tüm strateji unsurlarını deneyim edebileceğiz. Fakat online olmadığımız zaman diliminde üssümüze girmeye çalışan düşman, öyle elini kolunu sallayarak içeri dalamayacak zira yapay zekâ bizim yerimize savaşabilecek. Eş zamanlı oyun deneyimini ortadan kaldıracak bu fikir, kulağa hoş geliyor ama iş uygulamaya geldiği zaman ne olacak, bekleyip görmekten başka çaremiz yok.

■ Ertuğrul Süngü

Eski & Yeni

Grafik modellemeleri hem ilk Commandos oyununu hatırlatıyor, hem de gerçekten yenilenmiş ve detaylarla dolu bir dünyayı gözler önüne seriyor. Videolardan anlaşıldığı kadarıyla grafik teknolojisi, ikinci oyuna göre üç - dört kat gelişmiş. Bakalım bir Sudden Strike tadı verebilecek mi...



TEST
ETTİK!

Yapım **Turtle Rock Studios** Dağıtım **2K Games** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web www.evolvegame.com Çıkış Tarihi **10 Şubat 2015**

Canavar

Oyunda canavar olmayı seçen oyuncular, uzun süre ortalıkta görünmeyip bol bol enerji topladıktan ve evrim geçirdikten sonra düşman karşısına çıkmalıdır. Aksi takdirde ilk başta oldukça zayıf olan canavarlar, kısa sürede indirilebiliyor ve oyun da sadece bir - iki dakika içinde bitebiliyor.

Evolve

Nasıl bir oyuncusunuz?

Online oyunlarda bile tek başınıza mı mücadele etmeyi seversiniz, yoksa bir takımın parçası olmak mıdır sizi daha çok tatmin eden? Evolve'da bu soruya cevap verip istediğiniz gibi takılmanız mümkün çünkü -bilmeyenler için tekrar etmek gerekirse- Evolve, dört kişinin tek kişiye karşı mücadele ettiği yapıda bir oyun.

Daha önce Counter-Strike'in çeşitli uyarlamalarına imza atan ve ardından da Left 4 Dead ile zirve yapan Turtle Rock Studios, anlaşılır o ki bu oyundaki yapıyı pek bir beğenmiş ve yakalanan başarının da peşinden giderek Evolve'u geliştirmeye başlamış. Left 4 Dead'e benzer yapıdaki Evolve, bu kez bizi 4v1 formatta bir mücadelenin içine sokuyor ve ister o dört kişiden biri, istersek de o tek kişi olabiliyoruz. Aslında o tek kişiye "kişi" demek doğru olmaz çünkü dört insanın karşısında bir insan değil, canavar var.

Evolve'un iki tarafından insanları Assault, Trapper, Medic ve Support sınıfından karakterler oluşturuyor ve tahmin edersiniz ki her sınıfın kendine has avantajları, dezavantajları var. Assault, düşmana pata küte dalmak isteyenlerin bir numaralı adresi. Bu sınıfta Hyde ve Markov olarak iki karakter yer alıyor ve her ikisinin de silah ve ekipmanları benzer tipte ama birbirinden farklı. Örneğin, Hyde'in alev makinesi varken, Markov'un yıldırım silahı mevcut. Trapper, düşmanı takip etme konusunda hünerli ve aynı zamanda düşmana zarar veren ya da düşmanı kısıran tuzaklar kurabiliyor. Trapper sınıfındaki karakterlerse Abe, Griffin ve Maggie olarak sıralanıyor. Medic, mücadele sırasında diğer karakterlerin ölmesini engellemekten sorumlu ama elbette

iki saldırılar yaparak canavara hasar da verebiliyor. Medic sınıfındaki seçeneklerimiz Caira, Lazarus ve Val olarak sıralanıyor. Son olarak Support sınıfı, ağır saldırılar yapmanın yanı sıra takım arkadaşlarına kalkan olmak gibi bir yeteneğe de sahip. Support olanların karakter yelpazesinde de Cabot, Hank ve oyundaki tek robot olan Bucket yer alıyor. Bu arada henüz açıklanmamış karakterler olduğunu da belirteyim.

Tüm karakterleri tek tek anlatmak yerine size oyunun betasını oynarken yaşadığım tecrübelerden bahsedeyim. Olay şu ki dört kişilik ekibin parçası olanlar için oyunun en önemli özelliği, yapımcıların da belirttiği üzere iletişim ancak genelde sessiz, sakın oyunculara denk gelmek oldukça yüksek bir olasılık. Hal böyle olunca da takım oyunu sergilenemiyor ama en azından oyun içi bir hedef gösterme sistemi var ve nereye gidilmesi gerektiğine dair sessiz bir iletişim sağlanabiliyor. İletişimi hiç sevmeyenlerse zaten "Kraken" ve "Goliath" isimli canavarlardan birini seçip katliam yapmaya çalışıyorlar ama canavarın da işi hiç kolay değil zira kısa sürede yeri tespit edilen ve kaçmayı da beceremeyen canavarı alt etmenin süresi bir dakikayı bile bulmayabiliyor. Betayı oynadığım süreci özetlemek gerekirse oyunun genel anlamda eğlenceli olduğunu söyleyebilirim ama içerik yelpazesinin mutlaka zengin olması, hatta oyunun çıkışından sonra da içerik üretilmesi şart çünkü Evolve'un kısa sürede monotonlaşma potansiyeli mevcut. Eğer bu sorunla baş edilebilirse Evolve'u tutması muhtemel ama yine de Left 4 Dead serisi kadar yaygınlaşması zor gibi.

■ Şefik Akkoç

^ Canavarı seçenler, düşmanları öldürmek yerine üssü yerle bir ederek de oyunu kazanabiliyorlar.

POPULAR SCIENCE ARALIK SAYISINDA

GELECEĞİ ŞEKİLLENDİRECEK 100 BULUŞ.

- ▶ Solucandeliklerinin ötesinde.
- ▶ Akıllı evlerin yükselişi.
- ▶ Uzayda Kuyruklu yıldız avı.
- ▶ Gezegenler için yaşama uygunluk formülü.
- ▶ Hipersonik uçak.
- ▶ Bileğinize takabileceğiniz klima.

Ayrıca soru&cevap bölümü, yeni icatlar, harika makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science yeni sayısında sizi bekliyor.



ARALIK SAYISINI
KAÇIRMAYINI!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz



ELEKTRONİK SPORLAR

Sporun geleceği - Christopher Leo Kaan Willekens



Ayin Olayı

CSGO'da Valve'in başlattığı ban dalgası inanılmaz bir boyuta ulaştı. DreamHack Winter öncesi oldukça önemli oyuncuları banlayan Valve'in bu eylemi yapmasının ardından, DreamHack yönetimi, birer oyuncusu banlanan Epsilon ve Titan takımlarını turnuvadan diskalifiye etti. Alternate oyuncusu Simon "smn" Beck, Titan oyuncusu Hovik "KQLY" Tovmasian ve Epsilon oyuncusu Gordon "Sf" Giry banlanan oyuncular oldular. Ban dalgasının devam edeceğini ve daha birçok oyuncunun banlanacağını duyuran Valve'in bu aksiyonuna karşı bir çıkış da NiP üyesi Pita'dan geldi. Faruk "Pita" Pita, Twitter aracılığıyla Fnatic üyesi flusha'nın acilen banlanması gerektiğini ve DreamHack Winter turnuvasında mücadele etmesinin skandal olacağını belirtti.

Elektronik sporlarda Kasım ayı büyük çekişmeye, birçok transfere ve özellikle Türkiye özelinde çok önemli turnuvalara sahne oldu. League of Legends ile başlamak gerekirse geçtiğimiz ay elemeleri sona eren Black Monster Cup'ın Avrupa ayağı başlarken, iki temsilcimizden HWA Gaming, İspanyol takımı Team Salsa'ya iki kere üst üste yenilerek turnuvaya veda etti. Diğer temsilcimiz Dark Passage ise H2k'ya yenilmesine rağmen eSuba'ya ve Tricked'a karşı üstünlük kurarak bir üst tura çıktı ve Xaxus, Celaver gibi eski LCS oyuncularının bulunduğu Polonyalı Sample Text takımıyla eşleşti. Ayrıca bu ay iki önemli turnuvanın daha elemeleri gerçekleşti. ESL'in dünyaca ünlü organizasyonu Intel Extreme Masters'in Köln ayağına gönderilecek olan Türk takımını belirleyen eleme büyük çekişmeye sahne oldu. DP, HWA, TT, Ace gibi güçlü

takımların katıldığı turnuvada HWA takımı DP'yi ve Ace'i yenerek finale çıkmayı başaran ilk isim oldu, ardından DP'yi mağlup eden Ace, kazananlar finalinden sonra ikinci kez HWA ile karşılaşma hakkı kazandı. Bu mücadeleye kurallar gereği 1-0 geride başlayan Aces High, HWA'ya karşı kaybederek 2-0 geriye düştü fakat bu noktadan sonra mükemmel bir takım oyunu sergileyen ve adeta "Almanya'ya gitmeyi biz daha çok istiyoruz!" diye haykıran takım, 2-0 geriden gelip üç maç üst üste kazanarak seriyi 3-2 bitirdi ve Almanya biletini kaptı. Thaldrin, Theokoles, ReostA, HolyPhoenix ve Lethilion beşlisinden oluşan kadrosuyla Aces High, Aralık ayının üçüncü haftasında gerçekleşecek olan Intel Extreme Masters Cologne'de ülkemizi temsil edecek. Yine ESL tarafından düzenlenen ve



LoL ▾

Dünyaca ünlü ADC oyuncusu Martin "Rekkles" Larsson, Fnatic'ten ayrılarak Alliance'a katıldı. Oyuncunun kontratını Fnatic'ten satın almak adına büyük bir meblağ ödediği düşünülen Alliance, yeni oyuncusuyla beraber antrenmanlara şimdiden başladı. Alliance'ın Rekkles'lı kadrosuyla ilk sınavı, ABD'de gerçekleşecek olan IEM San Jose'de olacak.



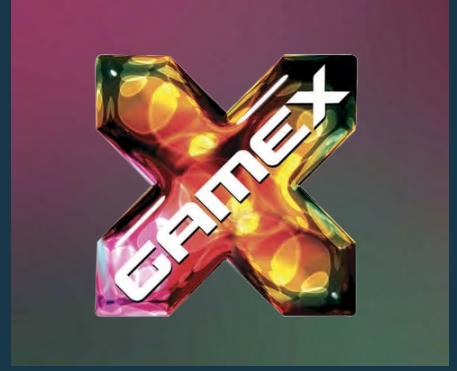
Hearthstone ▾

Dark Passage'ın Hearthstone oyuncusu Orhan smas" Sönmez, Asus ve NVIDIA ortaklığında gerçekleşen Asus GeForce Gamer's Cup #2'den galibiyetle ayrılan isim oldu. Zocco's Oyun Merkezi'nde 32 oyuncunun katılımıyla gerçekleşen turnuvanın yarı finalinde cabixo'yu eleyen smas, finalde de Stoleon'u geçerek Asus GeForce GTX 750 Ti ekran kartının sahibi oldu.



Genel ▾

GameX fuarı geçtiğimiz yıl WCG'ye ev sahipliği yapmasının ardından bu yıl da ESL işbirliğiyle Dota 2 ve Hearthstone turnuvalarına yelken açacak. Toplam 21.000 TL değerinde Turkcell Mobil Ödeme Çeki'nin dağıtılacağı turnuvalar için 24 Kasım'da online elemeler gerçekleşecek, finale kalan isimler 4 - 7 Aralık tarihleri arasında GameX'te mücadele edecek.



Balkan takımlarını içeren Güneydoğu Avrupa Şampiyonası'nın da elemeleri vardı. Beş farklı oyunda düzenlenen elemeler sonrasında Türkiye'yi temsil edecek oyuncular ve takımlar belirlendi. League of Legends'ta Dark Passage, ANT ve Top Level Gamers, Counter-Strike: Global Offensive'de Space Soldiers Yellow ve Space Soldiers Black, Hearthstone'da DP smas, talse ve TheFlyingRam, World of Tanks'te CIPHER Pol No 9 takımı ve son olarak

karşı karşıya getiren bu maçta, çoğu kişinin favorisi olan ANT şoka uğradı. Mücadeleye çok iyi hazırlanan Atlas, rakibini 3-0 ile tabiri caizse "sweep" yaptı ve lige yeniden katılma hakkı kazanan ekip oldu. Diğer eşleşmelerde herhangi bir sürpriz olmadı ve ZONE Esports, HWA Gaming, Big Plays Incorporated ve Aces High lige yükselen diğer takımlar oldu. Turnuvada en çekişmeli seri olarak göze çarpan Big Plays Incorporated vs ROTA maçında BPI ekibi 1-0

"HWA Gaming, İspanyol takımı Team Salsa'ya iki kere üst üste yenilerek turnuvaya veda etti"

StarCraft II'de HystriaL ülkemizi temsil edecek oyuncular olarak öne çıktı. Toplam 5.000€'nin dağıtılacağı turnuvada oyuncularımızın ne yaptığını gelecek ay yine bu satırlarda okuyabilirsiniz. Bir yanda takımlarımızın ve oyuncularımızın Avrupa çapında mücadele ettiği böyle turnuvalar düzenlenirken, diğer yanda Türkiye League of Legends Şampiyonluk Ligi Elemeleri vardı. Kazanan altı takımın lige katılmaya hak kazanacağı elemeler hem sürprizlere, hem de büyük çekişmeye sahne oldu. Favori olarak gösterilen Nilüfer BelediyEspor ve ANT takımları lige çıkmayı başaramazken, özellikle NumberOne Esports'un yaptığı sürpriz çok konuşuldu. 1603 Nilüfer BelediyEspor'u 3-1'lik skorla geçmeyi başaran NR1, bu sene ligin kapalı kutu takımlarından biri olarak sürprize açık görünüyor. Diğer karşılaşmalardaysa "ölüm grubu" olarak görülen F grubu finali en çok ilgiyi çeken maçlardan biri oldu. Atlas ile ANT'yi

geri düşmesine rağmen, iki yabancı oyuncusu Lysvan'ın ve Ritix'in takım savaşlarındaki etkisi ve takım kaptanı NasesUyno'nun başarılı pozisyon alması ile seriyi kazanmayı başardı. Dota 2 dünyasına giriş yaparsak bu ay Türkiye için inanılmaz bir turnuva duyuruldu. Kingston HyperX önderliğinde ve Euro Cups işbirliğinde gerçekleşecek olan turnuva, yedi davetli takımın yanı sıra Rusya, Ukrayna ve Türkiye elemelerinden çıkacak olan dokuz takımın birleşerek 16 takımlı büyük finalde karşılaşmasıyla son bulacak. Toplam 12.500\$ nakit para ödülü bulunan turnuvada Türk takımları hem kendilerini Rusya ve Ukrayna'nın güçlü takımlarına karşı test etme fırsatı bulacak, hem de büyük bir para ödülü için mücadele edecek. Turnuvaya davet edilen takımlarsa Power Rangers, HellRaisers, Kompas Gaming, Moscow Five, Xgame.kz, Space Soldiers (eski ANT ve CoF) ve M5.int olarak belirlendi. ■

Göze Çarpan Haberler

SK Gaming yeni kadrosunu duyurdu

CandyPanda ve Jesiz ile yollarını ayırmasının ardından üç kişi kalan SK Gaming, bu iki oyuncunun yerine ünlü ADC Forg1ven ile eski SK Prime üyesi watdefox'u ekledi. Watdefox, bu transferin ardından nickini Fox olarak değiştirdi.

NiP'te Maikelele dönemi

Ünlü CSGO oyuncusu Fifflaren'in oyunu bırakmasıyla beraber dört kişi kalan Ninjas in Pyjamas, bu boşluğu Mikail "Maikelele" Bill ile doldurdu. Oyuncunun ilk büyük turnuvası DreamHack Winter olacak.

Dünya şampiyonu Firebat!

BlizzCon'da düzenlenen Hearthstone Dünya Şampiyonası'nda kazanan isim Amerikalı Firebat oldu. Bugüne kadar adı hiç duyulmayan oyuncu, turnuvada inanılmaz bir performans gösterdi ve evine 100.000\$ ile döndü.

Avrupa takımında bir Türk oyuncu!

Dünyaca ünlü eSpor organizasyonu Moscow Five'in yeni kurduğu International kadrosunda Selim "neqroman" Oynar da yer aldı. sGreen önderliğindeki takımın kadrosu neqroman, PGG, Bignum ve zxc şeklinde oluştu.

TÜRKİYE'DE İLK DEFA CHIP OKURLARINA ÖZEL, HERKESE ÜCRETSİZ!



ESET MULTI-DEVICE SECURITY (6 AYLIK)

PC'niz, tabletiniz ve akıllı telefonunuz 6 ay boyunca güvende



BÖYLESİ DAHA ÖNCE VERİLMEDİ



2 TAM SÜRÜM yazılım



CHIP Aralık sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



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



Candy Crush Soda Saga

Şekerler yetmedi, bir de sodalar çıktı karşımıza!

Sayfa 42



Two Dots

Noktaları birleştirmenin artık bir anlamı var

Sayfa 41



1010!

Türk yapımcılardan bağımlılık yapan bir oyun

Sayfa 41



Banner Saga

Popüler oyunu bir de iOS cihazlarda denedik

Sayfa 42



Futbol tutkunlarına müjde

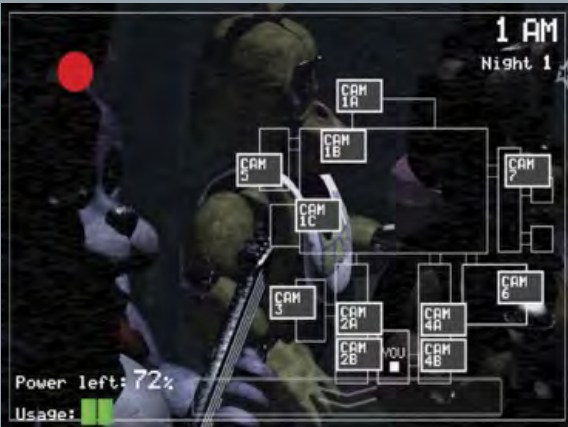
Football Manager Handheld 2015 yayında

Teknik direktör olma hayali kuranların uzun yıllardır başından kalmadığı Football Manager serisinin mobil uzantısı Football Manager Handheld, yeni sezon sürümüyle mobil oyun marketlerindeki yerini aldı. Gelişmiş maç motoru, daha detaylı kulüp istatistikleri, menajer başarımları sayfası, gelişmiş My Club modu ve gelişmiş arayüz ile oyuncuların karşısına çıkan oyunun App Store ve Google Play fiyatı 20,99 TL. ■

Korkuyu mobilde de yaşayın

Five Nights at Freddy's 2 çıktı

PC için yaptığı çıkışla kısa sürede büyük beğeni kazanan Five Nights at Freddy's, korku oyunu sevenlerin öncelikli tercihlerinden biri olmuştu. Oyunun başarılı olmasının ardından devam oyununu geliştiren yapımcılar, oyunu iOS ve Android cihazlar için de satışa sundular. Bizi Fazbear'ın pizza restoranında beş gecelik bir maceraya davet eden ve bizden sadece hayatta kalmamızı isteyen oyunun App Store fiyatı 6,49 TL, Google Play fiyatıysa 6,73 TL. ■



Call of Duty de moda uydusu

Üs kurma tabanlı oyunlara önemli rakip

Üs kurma tabanlı oyunlar pazarına bugüne kadar birçok oyun dâhil oldu ve yoğun rekabetin yaşandığı türün en yeni üyesi de Call of Duty oldu. "Call of Duty: Heroes" ismiyle mobil oyun marketlerindeki yerini alan oyunu indirmek ve oynamak ücretsiz ancak

Clash of Clans gibi, üssünüzü geliştirmek ve bol miktarda birim üretmek için beklemek istemiyorsanız, oyun içi para harcamanız gerekmektedir. iOS ve Windows Phone için hazırlanan oyunun Android cihazlar için de yakın zamanda çıkış yapması bekleniyor. ■

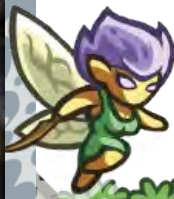


Kingdom Rush: Origins çıktı

Serinin üçüncü oyununa merhaba deyin

Kule savunma oyunlarının en renkli ve en eğlenceli örneklerinden Kingdom Rush, şu ana kadar iki oyunla oyuncuların karşısına çıkmıştı ve geçtiğimiz ay itibariyle serinin üçüncü oyunu satışa sunuldu. iOS ve

Android cihazlar için çıkış yapan oyunda yeni kahramanlar ve yeni düşmanlar yer alırken, yine kuleler kurup onları savunmaya ve düşmanın yol almasını engellemeye çalışıyoruz. Zengin bir geliştirme yelpazesine de sahip olan oyunun App Store fiyatı 6,49 TL, Google Play fiyatıysa 6,75 TL. ■





Tür **Strateji** Platform **iOS, Android** Fiyat **10,49 TL / 10,79 TL**

CounterSpy ★

Ajan bu kez cebe girdi

Soğuk Savaş ve espionaj dönemi her zaman inanılmaz ilgimi çekmiştir. Bunun başlıca nedeniyse gücün fiziksel bir konseptten daha çok bilgi anlamına geldiği yıllar olmasıdır. CounterSpy tam da bu konsepti son derece güzel bir şekilde oyuna aktaran bir multi-platform, gizliliğe dayalı aksiyon oyunu. "Agent" adındaki ajanımızla "C.O.U.N.T.E.R." adında dünyayı iki süper gücün başlatılabileceği olası bir soğuk savaştan koruyoruz.

Bunu da tabii ki gizli Sovyet füze üslerini basarak ve olabildiğince hızlı bir şekilde düşmana ait planları çalarak yapıyoruz. Ne yazık ki bunu yapmak gözüktüğü kadar kolay olmuyor her zaman. Oyunda kullanılan iki tık sistemi 2D görsellerle birleşince, üst üste gelen iki nesneden hangisiyle iletişime geçmek istediğiniz tamamen şansa kalıyor. Kulağa çok kötü gelmesede üst üste gelen bir kapı ile düşman tahmin edebileceğinizden

çok daha büyük bir probleme dönüşebiliyor. Oyunda hoşuma giden şeylerden biri, bölüm sayısından ziyade oyunu bitirebilmek için toplamınız gereken belli bir plan sayısı olması. Oyunun The Incredibles'ı andıran görselleri ve James Bond vari müziklerine de şapka çıkarmak lazım. Oynanıştaki sıkıntılarına rağmen inanılmaz görselleri ve güzel konseptiyle CounterSpy'ı denemenizi tavsiye ederim. ■ **Puan: 8**

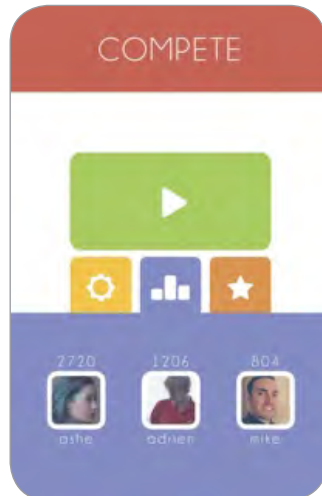


Tür **Bulmaca** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

1010! ★

Türk yapımı bağımlılık

Tetris'in en büyük başansı zekâyı ve şanss eşsiz bir şekilde birleştirmesiydi. 1010 da Tetris'in bu formülünü çok iyi bir şekilde alıp yeniden şekillendiriyor ve bizlere sunuyor. Tek fark şu ki Tetris'teki acıku oyun sistemi yerine 1010'da küçük kareciklerden oluşan bir şablonumuz var. Amacımızsa basit; verilen şekilleri kullanarak dikey veya yatay şeritler yapmak. Tamamlanan şeritteki karecikler yok olup bize yeni şekillerimizi koyma imkânı tanıyor. Her açtığınız yeni oyunda da kendi yaptığınız en yüksek skoru geçmeye çalışıyorsunuz. Beş dakikalık her boşluğunuzun dolmasına hazır olun! ■ **Puan: 8**

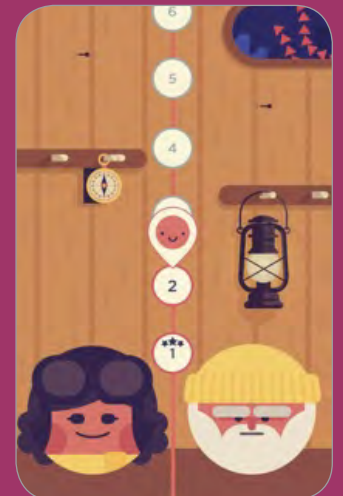
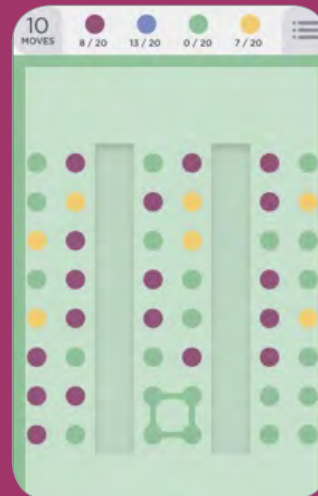


Tür **Bulmaca** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

TwoDots ★

İki nokta, bir doğru

Noktaları birleştirmeye dayalı bulmaca oyunu Dots'un devamı niteliğindeki oyunda belli bir hamle sayısını aşmadan noktaları birbirine bağlayarak yok etmeye çalışıyoruz. Bunu yaparken de en büyük yardımcımız, çizeceğimiz ve en az dört köşeli çokgenler. İlkini aksine bu sefer kendimizle yarışmak yerine bir bölüm sistemi olması daha keyifli ve bu sayede "Ben bu skoru nasıl yaptım yahu?" diye düşünmüyorsunuz ki bu da oyunun ömrünü oldukça uzatıyor. Oyunun görselleri ve müzikleri basit ve sıkılmıyor. Bulmaca sevenler düşünmeden indirmeli. ■ **Puan: 8**





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Candy Crush Soda Saga
2. Call of Duty: Heroes
3. Flick Shoot 2
4. Rock(s) Rider
5. Sniper 3D Assassin: Shoot to Kill

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Need for Speed: Most Wanted
2. Kingdom Rush Origins
3. Earn to Die 2
4. Minecraft: Pocket Edition
5. 9mm



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Candy Crush Soda Saga
2. Subway Surfers
3. Candy Crush Saga
4. Okey
5. Traffic Racer

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür Platform Platform iOS Fiyat 10,49 TL

Skullduggery! ★

Zıplayan kurukafa

Angrý Birds'ün oynanış tarzını kullanan bir platform oyunu. Bu oyunda asabi kuşlar yerine "Doug" isimli bir kurukafayı beyninden çekip fırlatıyoruz ve eğlence başlıyor. Kurukafamızı bazen iskeletleri dövmek, bazense üzerimize kapanmaya çalışan duvarlardan kaçmak için oradan oraya zıplatmak gerçekten uzun zamandır iOS'ta yaptığım en eğlenceli şeylerden biri. Oyunda sekizer bölümden oluşan üç seviye bulunmakta ve her seviyenin sonunda da dikelmeye sebep olan boss'lar var. Oyunun görselleriyse tahmin edeceğinize üzere

fazlasıyla çizgi film vari ki bu da eğlence-mize eğlence katıyor. Kurukafa sevenler (!) asla kaçırmayın derim. ■ Puan: 9



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Candy Crush Soda Saga

Facebook davetlerinizi hazır edin!

Son yılların en popüler oyunu bu kez "Soda Saga" adıyla karşımızda. Şekerlerimize eklenen soda şişeleriyle bulmacalar daha renkli ve keyifli hale gelmiş. Bazen bu şişeleri klasik bir bölümü geçmek için şekerlemelerimizle eşleştirirken, bazense oyundaki bir başka yenilik olan "soda-metre"imizi doldurmak için kullanıyoruz. Oyundaki bir başka yeni görevimizse buza sıkışmış ayıcıkları kurtarmak. Bir de oyundaki en büyük yardımcılarımızdan balıklara artık dörtlü bir şeker şeridi yaparak

da ulaşabiliyoruz. Oyunun "bekle ya da öde" sisteminden rahatsız olmuyorsanız, kesinlikle deneyin. ■ Puan: 7



Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat 20,99 TL / 22,99 TL

The Banner Saga ★

Sıra iOS cihazlarda

Bir oyunda zaman geçirmekten daha fazlasını arıyor ve RPG seviyorsanız, The Banner Saga sizin oyununuz. RPG'lerin genelde başvurmadiğın İskandinav Mitolojisi'ni konu alan oyun, bir mobil oyundan beklemeyeceğiniz derinlikte bir hikâye sunuyor. Bu hikâyeye konsollarda BioWare oyunlarında görmeye alışık olduğumuz karar mekanizmasını kontrol ederek hikâyeyi etkileyebilme olanağı da eklenince ortaya gerçekten içinde kaybolduğunuz bir oyun çıkıyor. Sıra tabanlı sistemiyse son derece akıcı ve problemsiz çalış-

ıyor fakat The Banner Saga'nın en güçlü yönü, size klasik Disney animasyonlarını hatırlatan görselleri. ■ Puan: 9





GELİŞİMİN VE TEKRARIN HARMONİSİ

Oyun sektörünün yıllar içindeki gelişimini hayranlıkla takip ederken, bu gelişimin aksayan yönlerini de görmezden gelmemek gerekiyor. Biz de bu ay hem oyunların dünden bugüne kat ettiği yolu özetlemek, hem de sürecin rahatsızlık veren yönlerine parmak basmak istedik. >



Pong'la başlayan video oyunları, günümüzde artık inanılmaz bir seviyeye ulaşmış durumda. Arada bir hayal ederim; son çıkan FPS oyunlarından bir tanesini zaman makinesine binip, Wolfenstein 3D'nin muhteşem bir beğeniyle karşılandığı güne götürüp oyunun yapımcısına, "Bak, senin oyun bunlara yol açtı..." desem nasıl bir hayrete düşerdi. Wolfenstein bana -zamanında bile- pek gerçekçi ve güzel gelmemiştir fakat bir Doom resmen bambaşka bir serüvendi. Doom'u o dönem tükettikten sonra bir daha, herhangi bir şekilde açıp oynamadığım için anılarımda oyun son derece gerçekçi bir oyun olarak kaldı haliyle. Geçtiğimiz günlerdeyse Doom'la ilgili bir "speedrun" videosu izledim ve içimden dedim ki, "Biz bunlardan mı etkilenmişiz?"

Birkaç piksel

Çok zaman oldu, çok şey değişti... Oyun dünyası bir noktada öylesine büyük bir değişime uğradı ki eski oyunları bilenler yeni oyunlara tam anlamıyla "Fransız kaldılar", yeni oyunlarla büyüyenlerse eski oyunları annelerinin nakışlarından daha antika görüyorlardı.

Değişim tabii ki kötü bir şey değil, hatta benim gibi görseleğe önem veren, hayatında da çoğu şeyi "güzel" görmek isteyen biriysemiz, oyunların tam anlamıyla birer sanat dalına dönüştüğü şu günleri büyük beğeniyle takip ediyorsunuzdur.

Tabii ki bir de değişime çok sıcak bakmayan, eskileri arayanlar var. Onları anlamakta zorlanmıyorum çünkü hala etrafta, "Final Fantasy VII dünyanın en iyi oyunudur!" diye dolanıyorum. Fakat gelin, size gerçek durumu açıklayayım.

Oyunların gelişim dönemine rastlamış olan nesilde şöyle bir psikolojik durum oluştu: Oyunlar gelişirken, onlar gelişip biz de büyürken hepimiz bazı oyunları seçtik. Ben Final Fantasy VII'de hayat buldum, Fırat kimsenin bilmediği Dark Earth'ü hala sayıklar, bir başkası Sanitarium der, adventure meraklıları Monkey Island'ı, Maniac Mansion'ı söyler, Doom gırla gider, Duke Nukem 3D anılır... Hepimiz bu oyunların, şimdiki oyunlardan çok daha iyi olduğunu uzunca bir süre iddia edebiliriz. Lakin şu gerçeği ya hiç fark etmiyor ya da dikkate almıyoruz: Biz "o anı" sevdi. Nasıl evinizin uyduruk bahçesi, sizin küçüklüğünüzün ormanysa o oyunlar da zamanımızın kahramanlarıydı. Ve bu nostalji rüzgârında da o kahramanlar kafamızda birer şaheser olarak kaldı, o anki ruh halimiz, beynimizin gelişim süreci kocaman çivilerle anılarımıza çakıldı. Hayır, o oyunların hiçbiri kötü değildi fakat genelleme yaparak, "Şimdiki oyunlar beş para etmez, eskinin oyunları muhteşemdi." sözünü her yerde söylerken de bir durup düşünmek lazım...

Değişimin adı

Eski oyunlar ile günümüz oyunları arasında uçurumlar var ve bu değişimi yaşayamamış olanlara bir tarihçe geçelim.

Her şey birkaç pikselle başladı. Siyah bir kutuyu aldık, bir ekrana taktık ve oradaki birkaç pikselle eğlenmeyi bildik. Bunun adı "Pong" oldu, Gun Fight ve Space Invaders ile devam etti. Bu üçlüden önce, sadece ABD'deki üniversite öğrencilerinin, bilgisayar laboratuvarlarında oynayabildiği "Spacewar!" adında bir oyun vardı ki oyun yapmaya hevesli bireylerin bu oyundan çok etkilendiği söylenmektedir. (1962 yılında

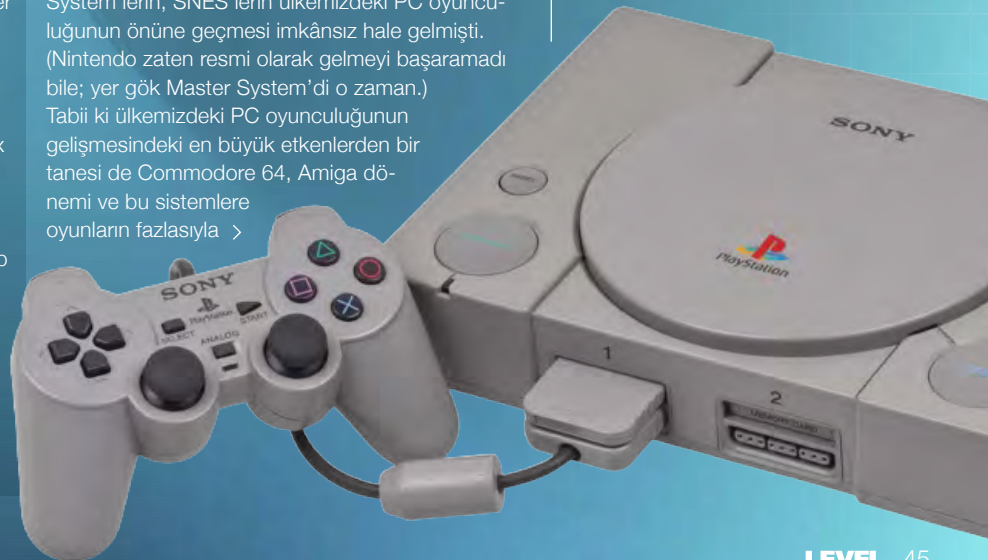




Konsolların evrimi

Nerede eski konsollar, nerede günümüzün konsolları. Bir kere eskiden CD falan yoktu, kartuş takardık konsollara. Bu kartuşlar bazen çalışmazdı, konsol oyunu görmezdi. Böyle bir durumda da müthiş bilimsel bir çözüme gidilirdi: Kartuşun altına üfleme! Game Boy'da da işe yaradı bu, Nintendo 64'te de, Master System'de de... Eski konsollar, şimdikilere göre de müthiş dayanıklıydı. Düşünün ki 1989 yılında aldığım Game Boy hala çalışıyor! Bir Nintendo 64'ü, Dreamcast'i bozmak hiç kolay olmadığı gibi, bu konsolların kutusundan bozuk çıkması, az bir süre sonra hata vermesi de nadiren görülen birer olaydı. Xbox 360 ile başlayan "konsol bozulması" durumuysa resmen bir fiyasko. İlk nesil Xbox 360'ların %33'ünün "kırmızı ışık sorunu" ile öldüğünü biliyor muydunuz? (Benimki de bu şekilde çalışmaz hale gelmişti.) PS3'te de -Xbox 360'ın sorunu kadar sık görülmesi de- bir sarı ışık problemi vardı ve sarı ışığı gördüğünüzde konsolun vefat ettiğini anlıyordunuz. PS4 ve Xbox One şimdilik bu tip sorunlara sahip değil gibi, yani en azından konsollar ölmüyor fakat PS4'ün görüntü vermemesi, Xbox One'in Kinect aparatının birkaç kullanımında bile bozulması (Bu da başıma geldi.) gibi sorunlar hala can sıkıyor. Teknoloji ilerledikçe belki konsolların özellikleri de gelişiyor ama dayanıklı hale gelmedikleri de net bir şekilde ortada.

tekabül ettiği için bana bile eski.) Atari 2600'ün piyasaya sürülmesi ve Space Invaders'in bu sistemde yer alması ile bir anda "konsol piyasası" oluşmuş oldu ve evlere yeni bir eğlence biçimi geldi. Atari 2600'ün ardından "Intellivision" adında, daha gelişmiş bir konsol piyasaya sürüldü ve 1982 yılında ColecoVision'in, "Donkey Kong" adındaki arcade oyununu evlere getirmesiyle ABD'deki 8 milyon evde birer konsol oldu, konsol oyunları gerçek bir eğlence platformu olarak anılmaya başlandı. 80'lerin başı elbette ki PC'lerin de iyiden iyeye geliştiği bir dönem oldu, hatta ülkemiz için konuşmak gerekirse PC oyunculuğu, konsol üreten firmaların Türkiye'ye gelmemesinden ötürü çok daha ileri bir seviyede seyretti. Bahsettiğim konsollardan sonra Nintendo'nun NES (Nintendo Entertainment System) ve SEGA'nın Master System ile konsol piyasasını resmen fittilediğine şahit olduk. Nintendo, NES'ten sonra SNES ile inanılmaz bir başarı yakalarken, SEGA da Master System'i, Master System II ile devam ettirip SNES'le yarışa Mega Drive ile girdi. Tamamıyla Uzak Doğu'nun ve hatta Japonya'nın elinde olan konsol piyasası ülkemize geç de olsa uğradı fakat bilgisayarların hükümdarlığı çoktan kurulmuştu ve Master System'lerin, SNES'lerin ülkemizdeki PC oyunculuğunun önüne geçmesi imkânsız hale gelmişti. (Nintendo zaten resmi olarak gelmeyi başaramadı bile; yer gök Master System'di o zaman.) Tabii ki ülkemizdeki PC oyunculuğunun gelişmesindeki en büyük etkenlerden bir tanesi de Commodore 64, Amiga dönemi ve bu sistemlere oyunların fazlasıyla >



DIABLO'NUN EVRİMİ



Diablo (1996)

Çıktığı dönem resmen inanılmaz bir sükse yapmıştı Diablo. Atmosferi sağlamdı, oynanış iyiydi, bağımlılık yapması muhtemeldi ve multiplayer kısmıyla, ilk defa birçok oyuncu yan yana gelip bir RPG macerasında yer alabiliyorlardı. Üstelik oyun hiç de kolay değildi; oyunun hemen başlarında, daha çömez halinizle kolu makine gibi çalışan ve bu kolla tuttuğu satırla sizi doğrayan, "Butcher" adında bir boss'la karşılaşılıyor ve onu yenebilmek için tekrar tekrar uğraşıyordunuz. Cehennemin derinliklerine indiğinizde de iyice zorlu düşmanlar karşınıza çıkıyordu ve bir "trainer" yardımıyla 255 şarjlı Archangel's Staff of Apocalypse edinmek için kendinizi zor tutuyordunuz.

Diablo II (2000)

"Diablo" isminin parlamasına neden olan oyun kesinlikle Diablo II olmuştur. Daha esnek bir oynanış, daha büyük bir harita, daha iyi boss'lar, daha çok eşya, daha iyi bir multiplayer modu... Diablo II, dönemi için şaheser niteliğindedi ve oyun o kadar uzun süre oynandı ki Diablo III çıktığında bile Diablo II'de dolananlar vardı. Diablo kadar olmasın, zorluğu da yerindeydi Diablo II'nin. O ormanda sürü şeklinde gezen, zehirli oklarıyla inlelen yaratıklar vardı mesele, hala bana yaşattıkları zorluğu unutamıyorum.

Diablo III (2012)

Diablo II'ye bir hayli benzemesiyle, Diablo serisinin müdavimleri tarafından havada kapılan oyun, grafiksel açıdan çok şahane bir yerdedi ve oynanış da Diablo'yu aynen yansıttığından ötürü oyuncular tarafından bir hayli beğenildi. Diablo III, oynamak için internete bağlanmak istiyordu, bu açıdan garip karşılandı fakat oyunun multiplayer kısmının rahatlıkla oynanabilmesiyle bu problem üzerinde pek fazla durulmadı. Diablo III pek kolay bir oyun değildi; özellikle Demon Hunter sınıfıyla çok zorlandığımı bilirim.

Diablo III: Reaper of Souls (2014)

Bu oyun çıktığında hemen yeni Crusader sınıfını dedim ve Diablo III'teki zorlanmalarımın yerini, yağ gibi akan bir oynanış alınca da çok mutlu oldum. Emre'yle bu sevincimi, Crusader'in çok güçlü bir sınıf olduğunu paylaştığımı hatırlıyorum... Meğer güçlü olan ben değilmişim, oyun kolaylaşmış; hatta oyun, "mouse'a tıklama" üzerine kurulmuş olan büyük bir anlamsızlığa dönüşmüş. Amaç sadece daha iyi eşyalar bulmak; ne bir boss'u kesmek için zorlanıyorsunuz, ne ölmenin sizden bir götürüsü var. Reaper of Souls bence tam bir yüz karası, ne kadar çok kişinin oynamakta olduğu önemli değil...



GTA'NIN EVRİMİ

GTA & GTA 2 (1997 & 1999)

Kuşbakışı oynanışı ve özgürlükçü yapısıyla dönemin iyi oyunları arasındaydı GTA fakat şimdiki GTA fanatıklığına neden olabilecek bir yapısı yoktu. Oyunda özgürdük, istediğimiz arabayı çalıp istediğimiz yere gidiyorduk fakat oyunun aşırı arcade hali, derinliğinin de önüne geçiyordu. Bu iki GTA oyununu da yine hilelerle oynamak meşhur olmuştu zira oyun bir hayli zordu. Ölmek o kadar kolaydı ki bir görevi art arda denemenin sonu yoktu...

GTA III (2001)

GTA'nın üçüncü boyuta geçiş hikâyesi oyun dünyasında bomba etkisi yarattı. Düşünün ki o özgürlükçü oynanış artık üçüncü boyuttaydı ve işler çok daha gerçekçi hale gelmişti. Rockstar, GTA III'te de senaryo yeteneğini konuşturdu ve özgürlükçü oynanışla birlikte GTA III ve devamında gelen Vice City gibi oyunlar herkes tarafından beğenildi. Oyun hiç de kolay olmasa da ölmenin pek fazla götürüsü yoktu; biraz para ödeyip hastaneden çıkarak yolunuza devam ediyordunuz.

GTA IV (2008)

Bu oyunun dergimizce bir önemi var zira GTA: San Andreas'a aylık bayıldıktan, ardından da GTA IV'ü oynadıktan sonra bir hapishaneye sıkışmış gibi hissetmiştik. San Andreas hala birçok GTA oyuncusunun favorileri arasındadır zira San Andreas'taki özgürlük ve çeşitlilik, inanılmaz bir seviyeydi. GTA IV ise güzel grafiklerin hatırına oynanabilecek, daha düz ve özgürlük düşmanı bir oyun olarak piyasaya çıktı. Dergide bu oyuna çok puan vermediğimiz için de neredeyse linç ediliyorduk.

GTA V (2013)

Bazıları üç farklı karakteri kontrol etmekten şikâyetçi oldu, bazıları GTA Online'a giydirdi ama çoğunluk GTA V'i beğendi. Dördüncü oyunun aksine çok daha özgür bir oyun olan GTA V, yine de aynı GTA sıkıntısına sahipti: Özgür dünyada yaptığınız şeylerin oyuna bir etkisinin olmaması. Ana senaryoya veya karakterinize faydası olmayan işler yapmanın getirdiği anlamsızlık bir sonraki GTA'da çözülsün işte o oyun gerçek bir klasik olacaktır...





^ Alex Kidd'i oynayanlar, bir oyunun ne kadar zor olabileceğini bilirler.

> kolay bulunabilmesi olmuştur. Yurt dışında oyunlar kutulu, paralı olarak satılırken, bizde çok az paraya "oyun çektirme" modası vardı ve bilgisayarları oyunla doldurmak çok kolay olmuştur. 5 liraya 10 tane oyun almak mı, 20 liraya sadece bir tane Master System oyununa sahip olmak mı? Bu olay elbette ki PC döneminde de devam etti. Elimizde boş disketler, bilgisayarlılarda "disket çektirme sıraları", bozuk çıkan disketler, yeniden bilgisayarıcıya gitmeler... Türkiye'deki PC oyunculuğu "disket çektirerek" gelişti, aksini iddia eden de bu güne kadar çıkmadı. SEGA ve Nintendo, Türkiye'deki konsol piyasasını hiçbir zaman fittileyemedi. Her şey, Sony'nin "PlayStation" adındaki cihazı üretmesi, Sony'nin devasa bir firma olması ve Türkiye'de de yer almasıyla birlikte cihazın kısa sürede Türkiye'ye gelmesi ile başladı. Sony, konsollar konusunda henüz uzman değildi tabii ki, PS kısa sürede kırıldı ve yeri göğü, korsan oyun piyasası kralı Türkiye'yi binlerce "ucuz oyun" kapladı. Ne yalan söyleyeyim, iyi ki de o kopya oyunlar olmuş, yoksa Türkiye konsollarla tanışmak için ancak PS4'ü beklerdi... PC oyunculuğu CD'ler sayesinde ilerleme kat etmiş olsa da "arcade türü" olarak nitelendirebileceğimiz, hızlı ve aksiyon dolu oynanış PS oyunlarındaydı. O

dönemlerde PC ve PS oyunları arasında da keskin bir ayırım vardı; PS oyunlarının PC'ye gelmesi neredeyse imkânsızdı. Bir şekilde arcade oyunu piyasasını takip edenler, müthiş arcade oyunlarının PS'ye çıkmasını beklerlerdi, çıktığında da eve kapanırlardı. PS, PC'lerin aksine oyununuzu istediğiniz yerde kaydetmeye izin vermezdi ve bazı oyunlar bir hayli zorlu olurdu. "Checkpoint sistemi" adındaki kolaylıklara da çok yer verilmediği için bir kısmın sonunda ölürseniz, oyunun uzunca bir parçasını yeniden oynamak zorunda kalırdınız. PS oyunları kısaca, görselliği ve heyecanı dorukta olan oyunlardan oluşmaktaydı.

Böyle oyun mu olur!

Bir konuda kesinlikle mutabık olabiliriz: Eskiden oyunlar gerçekten zordu. Yeni dönemin oyunlarına bakalım, bolca kayıt imkânı, birer dakika arayla karşınıza çıkan checkpoint'ler, sınırsız "can", bize her şeyi anlatan öğeler...

Master System zamanında Alex Kidd oynardım. (Zaten bu oyun Master System'in içinden çıkardı.)

Allah'ım ne zor oyundu! Zaten kısıtlı sayıda canınız var, bir de buna, sizi hiç affetmeyecek engeller, zorluklar eklenirdi. Mesela taş - makas - kâğıt oyununu oynadığınız boss kıvamında adamlar vardı bölümün sonunda. Bunları yenmek tamamiyle şansa bakıyordu. Daha doğrusu, bu oyunu rastgele oynamadığınız için karşınızdaki adamın neyi seçeceğini deneme - yanılma yöntemiyle öğreniyordunuz fakat bunu öğrenene kadar da oyunu tekrar tekrar oynuyordunuz. Bu basit örneği günümüze uyarladığımız takdirde karşımıza şöyle bir manzara çıkar:

- O boss'a gelinceye kadar, ekranda tehlikeye yaklaşmakta olduğumuzu söyleyen ibareler görürüz.
 - Boss'tan hemen önce checkpoint vardır.
 - Boss'un hangi hamleyi yapacağına dair ipuçları gösterilir.
 - İpuçları da yetmezse birkaç kez yenildikten sonra cevap ya alenen ekrana getirilir ya da bu "bulmacayı" geçmek için bir "Skip" tuşu belirir.
- Size birkaç tane bomba örnek vereyim. Örneğin, en popülerlerinden Bayonetta. Bayonetta'nın "Automatic Easy Mode" adında bir oyun modu bulunduğunu biliyor musunuz? Burada resmen oyun kendi kendini oynatıyor, siz hiçbir şey yapmıyorsunuz. Hani üç yaşında yeğeniniz falan varsa tek tuşa basarak oyunu





< Birçokları için Call of Duty serisinin en iyi oyunu hala Call of Duty 2'dir.



tamamlayabilir. (Bayonetta da orijinalinde gayet zor bir oyun bu arada, asla hakkını yemem.)

Pek kimsenin bildiğini sanmıyorum ama The New Super Mario Brothers ve Donkey Kong Country Returns oyunlarında bir Super Guide olayı var. Eğer oyunda yeteri miktarda ölürseniz, bir ekran çıkıyor ve bölümü otomatik olarak bitirebiliyorsunuz. Eskidense bir platform oyununda, bir bölümü geçmek için günlerce oynamak gerekebiliyordu... Oyunların, bölümleri sizin için geçmesi belki de çok alışıldık ve çok rastlanan bir durum değil fakat bir bölümü geçemediğinizde zorluğ u düşürme seçeneği artık çoğu oyunda bulunuyor. Fakat asıl kolaylık burada değil. Oyunların genel olarak yapısı da kolay. Mesela FPS'ler... Eskiden sağlık paketi diye bir şey vardı FPS'lerde, hatta bir boss'a gelmeden önce az bir sağlığa sahipseniz ve üstüne bir de oyunu kaydettiyseniz, o boss'u geçmek için fantastik stratejiler üretmeniz gerekirdi. (Veya oyunun daha önceki bir yerine dönüp, daha iyi oynayıp sağlığınıza daha iyi hale getirmeye çalışırdınız.)

Platform oyunu türevlerinde "can" diye bir şey vardı. Üç canınız gitti mi, alın size Game Over; hatta oyunlar sizi bölümün başına da değil, oyunun başına yollardı! Bazı oyunlarda hileyle bile başarılı olmak o kadar zordu ki "99 can" hilesini yaptıktan sonra 50 cana

düşmek sadece 10 dakikanızı alabilirdi. Daha yeni örneklerle gidelim. Konumuz yine FPS'ler. Eskiden FPS'lerde yalnızdık. Bir yapay zekâ bize eşlik edecekse bile arkamızdan ilerler, pek bir şey e lin i sürmezdi; genelde de o yokmuş gibi davranırdık. Şimdiyse sürekli elimizden birisi tutuyor, elimizden tutmuyorsa bile kulaklıktan, telsizden bize mesajlar yollayarak ne yapmamız gerektiğini söylüyor. Kazara bunun olmadığı bir yere geldiğimizde de afallayıp ne yapacağımızı şaşırıyoruz; eli bırakılmış bir çocuk gibi...

Açıkçası oyunların kolaylaşması benim gibi zamanı dar insanlar için bulunmaz bir nimet zira benim aynı bölümü tekrar tekrar oynayarak bir yazıyı dergiy e yetiştirmeme pek olanak yok. Fakat işim dergicilik olmasa, bir oyun alıp onunla günlerce ilgilenmek istesem, karşıma en fazla 10 saatte biten o kadar çok oyun çıkar ki... Düşünün ki bir oyuna 200 TL'yi basmışsınız, kasarsanız bir günde bitiyor. Multiplayer oyunlardan da hoşlanmıyorsam o 200 TL resmen havaya gitti.

Maksat, para kazanmak

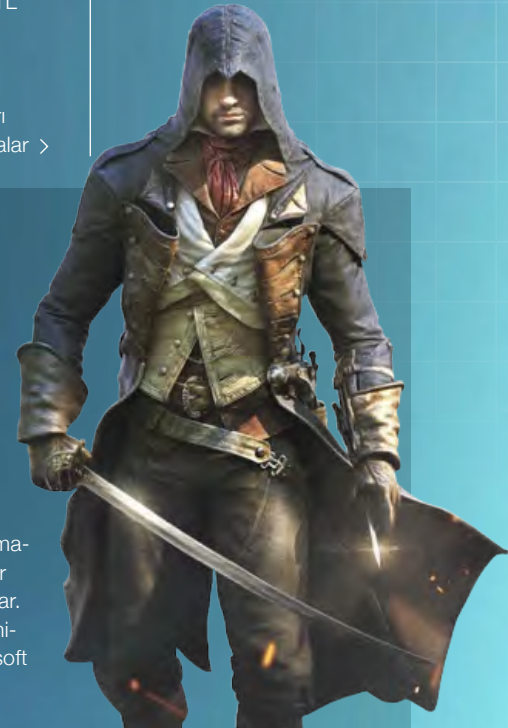
Geçmişte elbette ki oyun yapımcıları, oyunları para kazanma amacıyla yapıyordu fakat firmalar >

Ezio gider, Arno gelir...

Başlı başına bir kutu olmayı hak ediyor Ubisoft. "Oyuncu dostu", "Oyuncuların isteklerini dinleyen" bir firmadan, EA ve Activision gibi para kazanma odaklı bir şirkete dönüşen Ubisoft, son oyunu AC: Unity ile çok yönlü bir yöne saptığını kanıtlar nitelikte.

Ubisoft, AC serisini başlattığında bile bir hata vardı ortada. İlk oyun aslında iyi değildi, ortalama bir oyundu. Ne var ki oyun bir şekilde kendini oynatıyordu ve başarılı da bir ana karaktere sahipti. İkinci oyun, ilk oyuna kıyasla daha iyi olmasına rağmen mükemmeliyeti yakalayamadı. Ardından gelen her yeni AC oyunu, değişik mekânlara ve birkaç farklı oyun dinamiği getirmesinin yanında, hiçbir orijinallik içermediği gibi, önceki oyunlardaki hataları da aynen içeriğinde barındırdı. Oyunların birbirlerine

inanılmaz benzemesi ancak tarihe meraklı kişilerin oyunu beğenmesine yol açıyorken, "hap oyunlara" alışmış olan oyuncular yine de AC serisine bağlılıklarını sürdürdüler, AC oyunları peynir ekme k gibi satmaya devam etti. Geçtiğimiz yıl çıkan AC: Black Flag o kadar tuttu ki Ubisoft önceki nesil oyuncularının paralarını alabilmek için AC: Rogue'u hazırladı, yeni nesil oyuncularını da AC: Unity ile tavlama ya çalıştı. AC: Unity, önceki oyunların muhteşem birer kopyası olmasının ötesinde, aceleyle gelmiş haliyle o kadar çok hata içeriyordu ki oyuncular isyanı bastılar. Düzgün çalışan, derinliği olan, gerçekten yenilikler getiren bir oyun hazırlamak yerine, Ubisoft kolay paranın peşine düşmüş durumda...





^ Battlefield serisinin teknoloji olarak yerinde saydığını söyleyenler bir hayli fazla.

> henüz, şu anda Activision'ın, EA'nın, Ubisoft'un veya Blizzard'ın geldiği mega şirketler haline de gelmemiştir. Bu yüzden de oyunların yapım aşamasında daha naif duygular söz konusuydu. Örneğin üç - beş kişilik bir ekip, bir oyunu sadece hayallerini gerçekleştirmek, övgü ve beğeni toplamak için üretebiliyordu. Firmaların küçük oyunculara da hitap edebilmesi için mutlaka içine "şirin" olarak nitelendirilebilecek bir karakter de ekliyordu. Mario, Sonic, Crash Bandicoot, Spyro gibi örnekleri günümüzde görebiliyoruz mu, biraz düşünün bakalım... Ezio'lar, Master Chief'ler, Dante'ler ve bunun gibi daha "büyümüş" karakterler kapladı her yanımızı; adeta işlerin ciddileştiğini yüzümüze vurur gibi...

Call of Duty'ye bakalım. Medal of Honor'a rakip olarak doğan CoD, aslında bir "İkinci Dünya Savaşı" oyunuydu; hatta üçüncü oyun sadece konsollara çıkmıştı ve PC'yi es geçmişti. Activision, dönemin ötesinde bir düşünce ve hareketle, CoD'u geçmişten çekti ve günümüze oturttu, adına da "Modern Warfare" dedi. Dördüncü CoD oyunu olarak bilinen Modern Warfare o kadar iyi bir oyundu ki FPS türünün anlamı değişti. Oyun aksiyon doluydu, oyunun grafikleri ve oynanışı tek kelimeyle muhteşemdi. Hızla oynanan görevlere kaliteli seslendirmeler ve heyecan verici bir senaryo eşlik ediyordu. Oyundaki birçok görev resmen kült haline geldi ve o görevlerdeki heyecanı, diğer oyunlarda arar olduk. Adeta bir aksiyon filmi gibi oynanan Modern Warfare, muhteşem bir oyun olmasının haricinde, büyük firmalar ve oyuncular için de farklı bir biçimde bir dönüm noktası oldu.

Modern Warfare'dan sonra çıkan tüm CoD oyunları, bu oyunu taklit etmeye başladı. Sırf firmanın kendi oyunları değil, piyasaya çıkan çoğu büyük oyunda aynı formül görülüyordu: Oyunu hızla oyna, en fazla bir günde bitir ve multiplayer kısmı varsa orada oynamaya devam et. Multiplayer sevmiyorsanız da oyunu

rahatlıkla rafa kaldırıyordunuz.

Büyük firmalar kolay bir para kapısı bulmuştu ve yeni oyunlar üretmek yerine, var olan isimlere yeni bölümler ekliyordu. Bu da kısa sürede oyunları sığlaştırdı. İlk Modern Warfare muhteşemdi belki ama yıllar geçmesine rağmen, CoD oyunları başka bir noktaya ulaşamadı. Son derece kolay olan oynanış, aslında multiplayer kısmının bir ön hazırlığı gibiydi. Activision aslında sadece multiplayer bir oyun yapmak istiyordu ama buna 50\$'lık fiyat biçemeyeceğini de bildiği için "zorlama" bir senaryo ekliyordu oyunlara. Oyuncular da bir lunapark trenine binmiş gibi kısa sürede senaryoyu bitiriyor ve firmanın asıl amaçladığı kısma geçiyorlardı.

EA de Battlefield 3 ile bu kervana katıldı. Birçok DLC ile Battlefield 3'ü ayakta tuttu ve Battlefield 4'te resmen hiçbir şey değiştirmeyerek aynı yolu benimsediğini gösterdi; hatta aynı oyun motoru, aynı tür oynanıştan ne kadar çok para kazanabileceğini test etmek amacıyla Battlefield Hardline'ı da yakın gelecekte piyasaya sürmek üzere. Bu arada EA enteresan bir hamleyle, tek kişilik modu da multiplayer benzeri maçlardan oluşan, sadece multiplayer odaklı Titanfall'u piyasaya sürdü. Risk taşıyan bu hareketse oyuncular tarafından gayet iyi karşılandı, Titanfall "tam oyun parasıyla sunulan" bir multiplayer oyun olarak piyasadaki yerini buldu.

Özetle oyunlar, birer hapa dönüşmüş durumda. Bunu en yeni CoD oyununda da görüyoruz, Diablo III: Reaper of Souls'ta da, yeni açıklanan Blizzard oyunu Overwatch'ta da, Borderlands 3 yerine bir multiplayer FPS oyunu olan Battleborn'u hazırlayan Gearbox Software'da da, yeni nesle, yeni bir Grand Theft Auto oyunu yapmak yerine, PS3'te ve Xbox 360'ta çıkmış olan GTA V'i yeni nesle uyarlayan Rockstar Games'te de... Aynı şeyler sürekli, temcit pilavı gibi önümüze sunuluyor ve biz de oynamaya devam ediyoruz. Belki



o an zevk alıyoruz hala. (CoD: Advanced Warfare'ı oynarken hissettiklerim gibi.) Fakat ortada büyük de bir eksik var, bunu da görmezden gelemiyoruz. Oyunlardaki derinlik, etkileyicilik ve atmosfer minimum seviyeye düşmüş durumda. Bu aynen Dan Brown'ın Cehennem'ini okurken hissettiklerimizle aynı: Kitabı bir solukta okuyoruz ama aklımızda, hislerimizde kalan bir şey yok.

Bağımsızlara yol açın

Multi-milyarder firmalar, aynı oyunları önümüze sunadursun, bağımsız oyun firmaları da bir yandan bizi geçmişteki o heyecana, o naifliğe götürüyor. Bir anlamda büyük oyun firmaları, bağımsız oyun firmalarına yol açmış durumda.

"Kickstarter" adındaki muhteşem oluşum sayesinde, yetenekli ve hevesli oyun yapımcıları artık hayallerine, bir patronun, "Bu oyun para kazanmalı, ona göre yap!" uyarılarına maruz kalmadan ulaşabiliyor. Elbette ki her bağımsız oyun akılda kalıcı, muhteşem bir senaryoya sahip birer oyun değil fakat büyük oyunlarda göremediğimiz o özgürlüğü rahatlıkla gözlemleyebiliyoruz.

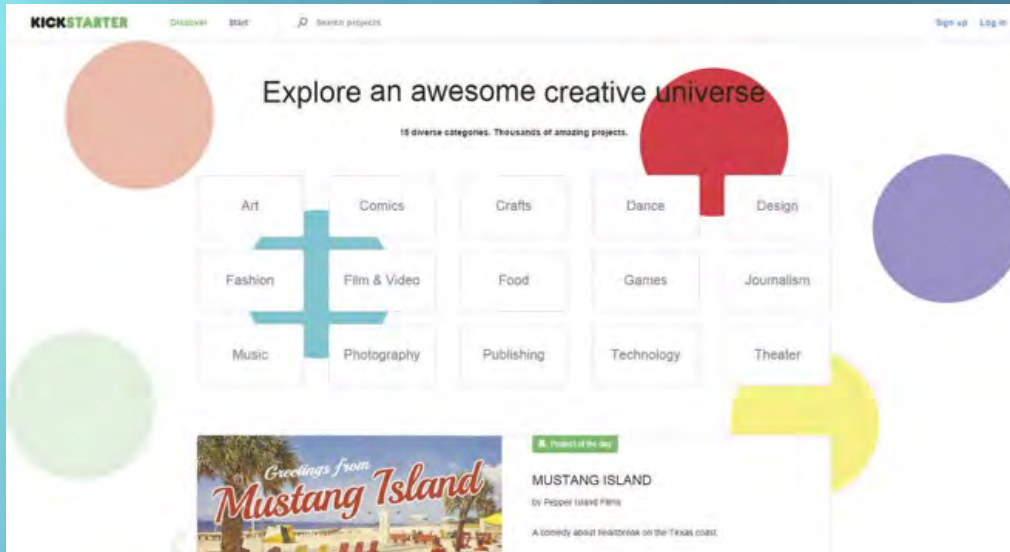
No Man's Sky'ı ele alalım. Bu oyunun yapımcısı demiş ki ben oyuncuların kendi kendilerine, binlerce gezegeni keşfetmesini istiyorum. Büyük bir firma, bu oyuna yeşil ışık bile yakmayabilirdi zira içinde ne aksiyon var, ne "aksiyon dolu sürükleyicilik" var, ne de bilindik isimler. Fakat yapımcı bir şey hayal etmiş, rastgele

oluşan binlerce gezegen düşünmüş ve oyuncuların bu gezegenleri bir bir keşfedip kendi hikâyelerini oluşturmalarını sağlamış. Ne de güzel etmiş...

Son zamanların en iyi, en akılda kalıcı ve atmosferi en sağlam oyunlarından biri olan BioShock serisine ve özellikle BioShock Infinite'e bir bakın. Oyunun yapımcısı Irrational Games, kapılarını kapatmış durumda. BioShock Infinite mükemmel bir oyundu ama her sene bir yenisi yapılabilecek, DLC'lerle, yan oyunlarla sürekliliği sağlanabilecek bir yapımda olamazdı. 2K Games bu ismi "kâr edilebilir" görmedi ve Irrational kendi yuvasına çekildi.

İşin özünde, artık büyük oyun firmalarının -ki bunun içine mobil platforma oyun sağlayıcılar dâhil- para kazanma hedefiyle oyun hazırladığı ortada. Sürekli aklıma örnekler geliyor, düşünün ki Dead Space 3 gibi bir oyunda bile parayla satın alınabilecek eşyalar vardı. (Assassin's Creed: Unity'de de var.) Hap oyunları 50\$ - 60\$'dan sattıkları yetmiyor, DLC'lerden gelecek para da kesmiyor ve oyun içine, Candy Crush Saga oynuyormuşçasına parayla satılan öğeler ekleniyor.

Yeni oyunların daha kolay oynanması, hızlanmış hale gelmesi, grafiklerdeki gelişim kesinlikle olumlu gelişmeler fakat oyunlarda gördüğümüz tekrar, özensizlik ve para kazanma hedefini de görmezden gelmek, bundan rahatsız olmak da mümkün değil. Umuyorum ki bu düzen, daha da kötü bir hale gelmeden rayına oturur... ■ Tuna Şentuna



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

RPG okuyan insanlar, hepinize selam olsun. Ben size bu satırları, kaloriferlerin bir açılıp bir kapatıldığı saçma İstanbul havasının içinden yazıyorum. Vallahi ne yapacağımızı şaşırdık! Neyse, benim için bu sefer önemli olan, günlerin kısalmış olmasıydı. Hava erken karanınca içimde bolca film izleme isteği uyandı. Ben de dedim ki bunca zamanadır fantastik diyoruz, bilimkurgu diyoruz, madem öyle, bir film listesi yapayım istedim. Tabii ki yaptığım liste o kadar uzun oldu ki öyle bir - iki sayıyla kalacak gibi gözüküyor. O yüzden hazır olun; bu ay itibarıyla başlayacağım film tavsiyelerim öncelikle bilimkurgu temasını, zaman içerisinde de fantastik temaları temel alarak ara ara karşınıza çıkacak...

Alien
Bilimkurgu denildiği zaman akla ilk gelen isimlerden biridir Alien. Ridley Scott'un sektöre adını en belirgin şekilde yazdığı film ilk Alien da denebilir. Filmden daha çok dikkat çeken ve tüm tasarımı dünyasına farklı bir bakış açısı getiren H.R. Giger ise modellediği Alien ile halen kendisinden söz ettirmeyi başarmış bir isimdir. İki 1979 yılında çekilmiş olan Alien, 1980 yılında en iyi efekt dalında Oscar alıp geçen sürede toplam dört filmlik bir seri halini almıştır. Görevden dönmekte olan "Nostromo" isimli geminin, yakın bir gezegenden aldığı yardım sinyalleriyle başlayan ilk film, Ash karakterinin bulunan ufak yaratıkları gemiye almasıyla içinden çıkılmaz

olaylar zincirinin de başlangıcı olur. Sonrası zaten tam boy macera!

Geleceğe Dönüş

Türkçe çevirisinin her zaman harika olduğunu düşündüğüm efsane seri, 1985 yılında Robert Zemeckis'in yönetmenliği ve Steven Spielberg'in yürütücülüğüyle beyazperdede hayat buldu. Macerayı ve komediyi tek bir potada eriten Geleceğe Dönüş, aynı zamanda tam bir bilimkurgu örneği. Doktor Emmett Brown'un ürettiği bir zaman aracıyla geçmişe yolculuk yapan Marty McFly'in yaşadıklarını gözler önüne seren seri, aynı zamanda izafiyet teorisinden yola çıkarak, toplam üç film boyunca izleyiciyi birbirinden farklı şekle sokmayı başarabilen ender yapımlardan biridir. Özellikle filmde kullanılan DeLorean DMC-12 ile günümüzde halen izleyenleri kendine bağlamaktadır.

Terminatör

Zamanında izleyenler olsun, bugün izleyenler olsun, hiç fark etmez; Terminatör'ü bir defa izleyenler, diğer filmleri hep onunla kıyaslarlar. Neden mi? Çünkü James Cameron bu filmle birlikte hem harika bir hikâyeyi, hem de harika bir kurguyu beyazperdeye aktarabilmiştir. 1984 yılında gösterime giren ilk Terminatör, başrol oyuncusu Arnold Schwarzenegger'in canlandığı karakterle ölümsüzleşmiştir. 2029 yılında, geleceğin yöneticileri olarak bilinen ileri zekâya sahip makinelerin geçmişi değiştirmek suretiyle geleceği yeniden planlamaları üzerine, Terminatör'ü yaratmışlardır ve gelecekte insan-



NE İZLEDİM ✓

Fury

İkinci Dünya Savaşı'na az da olsa merakınız varsa bakmanız gereken filmlerden biri ama ben hiç beğenmedim. Yine de hakkını vermek lazım, savaşta herhangi bir tank ekibini temel alan böyle bir film çekilmemişti daha önce. Brad Pitt her ne kadar oyunculuğuyla filmin atar damarı olsa da geriye kalan her şeyden daha baskın. Bir tank ekibini ve o ekibin yaşadıklarını yakinen izlemek isteyenlere tavsiyem olsun ama çok da bir şey beklemeyin.



NE DİNLEDİM ✓

Manegarm

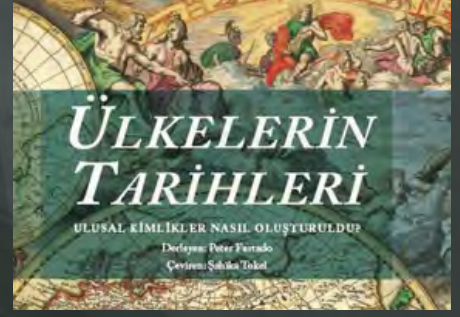
İskandinav Mitolojisi'nde bir kurt olarak karışımıza çıkan Manegarm, ekibin Kuzeyli temasına ne kadar sadık olduğunun da en belirgin noktası. 1995'ten bu yana müzik yapan ekip, 1998 ile 2009 arasında beş adet albüme imza atmış bulunuyor. Bu zamana kadar sadece iki grup üyesi değiştiren Manegarm, istikrarlı bir şekilde müzik yapmaya devam ediyor. Yalnız son albümden bu yana yedi yıl geçti ve insan dağılacaklar diye korkmuyor değil hani.



NE OKUDUM ✓

Ülkelerin Tarihleri

Dünya tarihinde her daim farklı ülkelerden bahsedilir ama çoğu zaman bu ülkelerin nasıl var olduklarına dair net bilgiler bulunmaz. Ülkelerin Tarihleri isimli kitaptaysa 28 farklı ülkeden, 28 farklı yazar, kendi memleketlerinin oluşum sürecine birinci elden bir bakış atılıyor. Her kitabı temsil etmek üzere seçilen bu 28 ülke hakkında yazılanlar, akılda kalan birçok soruya cevap verdiği gibi, bir o kadar da yeni soru işaretleri yaratıyor akıllarda.



ların kurtuluşunu sağlayacak çocuğu dünyaya getirecek olan Sarah Connor'ı yok etmek için görevlendirmişlerdir. Aksiyon ve bilimkurgu arayanların kaçırmaması gereken bir seri...

Blade Runner

Bazıları Ridley Scott ismini çok daha yakın tarihteki filmlerden biliyorlar ama bence onun "esas" filmleri 80'li yıllarda yatıyor. İşte bunlardan biri de şüphesiz ki "Bıçak Sırtı" olarak Türkçe'ye çevrilen Blade Runner'dır. Star Wars'un Han Solo karakterini canlandıran ve Indiana Jones olarak da bilinen Harrison Ford'un, Rutger Hauer ve Sean Young ile birlikte başrolleri paylaştığı film 2019 yılında, Los Angeles'ta geçmektedir. "Blade Runner" olarak bilinen birim, bu düzlemde yaşayan "replicant"ları yok etmek için görevlendirilmiş özel bir ekiptir. Rick Deckard ise "Nexus 6" olarak bilinen bir isyancı durdurmak için görevlendirilir. Sonuç? Kimileri için çok ağır, kimileri içinse çok derin bir film ama aksiyon peşindeyseniz, sizi diğer filmlere alayım derim.

The Matrix

Rage Against the Machine ile ortak anılan film, 1999 yılında film gelmeden önce fragmanındaki müzikleriyle büyük yankı uyandırmıştı. Sonradan Wachowski kardeşler olarak anılacak Larry ve Andy Wachowski'nin yarattığı filmde, Keanu Reeves'in oyunculuğu kesinlikle onu olması gereken yerden bir adım ileriye taşıdı. Hem ABD'de, hem de tüm dünyada yaptığı gişe hasılatıyla büyük ses getiren yapım, 2000 yılında gerçekleştirilen Oscar töreninde dört ödülle layık görüldü. Esasen bir

yazılımcı olan Thomas Anderson'un "Matrix" olarak bilinen bilgisayar düzlemine olan tutkusu, sonunda Matrix'in ona ulaşmasıyla son bulur. "Morpheus" isimli şahsın onu kurtarıcı olarak görmesi, aynı zamanda filmin temellerini oluşturur. Basit bir insandan, Neo'ya dönüşen Mr. Anderson'ın macerası, özellikle yenilikçi film çekimleri ve harika işlenen kurgusu ile halen film eleştirmenlerinin üzerinde en çok durduğu yapımlardan biridir. Bol aksiyon isteyenlerin kaçırmaması gereken bir yapım ama şunun da üzerine basmak istiyorum ki benim tek tavsiyem ilk film. İkinci film de spor olsun diye izlenebilir belki ama üçüncü filmi kesinlikle tavsiye etmiyorum.

Donnie Darko

Kesinlikle ismi çevrilmemesi gereken ama inatla "Karanlık Yolculuk" olarak Türkçemize uyarlanan bu eser, diğerlerine göre adı çok az daha duyulmuş Richard Kelly tarafından yapıldı. Hemen her filmde muhteşem oyunculuk performansları sergileyen Jake Gyllenhaal ile harika bir noktaya uzanan film, "Donnie Darko" isimli 16 yaşındaki bir gencin gördüğü tavşan kostümlü ve sonradan adının Frank olduğunu öğreneceğimiz bir karakterin, Donnie Darko'nun hayatında yarattığı etkileri anlatıyor. Hem ailesi, hem de toplum ile büyük sorunları olan Donnie, filmin henüz başında dünyanın ne zaman sona ereceğini öğrenir ve olaylar daha da içinden çıkılmaz bir hal alır. Defalarca izlediğim ve her seferinde bir noktayı daha keşfettiğim ender yapımlardandır Donnie

Darko. Bir hayli depresif havasına rağmen, tam bir bilimkurgu teması üzerine kuruludur. Bu filmi sadece bir defa izlemekle yetinmeyin, en az iki, hatta üç kere, açık kafayla izlemenizi tavsiye ediyorum. Sonra teşekkür edersiniz.

Açıkçası bu dosya konusu için aklıma ilk gelen filmleri direkt olarak yazdım. Hani ilk yazdığım daha iyi, son yazdığım daha kötü gibi bir intiba uyanırsın istemem. Eğer bilimkurgu seviyorsanız ve bu ay yer verdiğim filmleri izlemediyseniz, çok şey kaçıyorsunuz demektir. ■



POPULAR SCIENCE ARALIK SAYISINDA

GELECEĞİ ŞEKİLLENDİRECEK 100 BULUŞ.

- ▶ Solucandeliklerinin ötesinde.
- ▶ Akıllı evlerin yükselişi.
- ▶ Uzayda Kuyruklu yıldız avı.
- ▶ Gezegenler için yaşama uygunluk formülü.
- ▶ Hipersonik uçak.
- ▶ Bileğinize takabileceğiniz klima.

Ayrıca soru&cevap bölümü, yeni icatlar, harika makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science yeni sayısında sizi bekliyor.



ARALIK SAYISINI
KAÇIRMAYINI!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz



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



Assassin's Creed: Unity

Arno Dorian ile Fransız Devrimi dersine hoş geldiniz!

Sayfa 56



Far Cry 4

Tropikal adalardan, Himalayalar'ın zirvesine yolculuk

Sayfa 64



Dragon Age: Inquisition

BioWare'dan bitmek tükenmek bilmeyen bir RPG

Sayfa 74



Grand Theft Auto V

Seri tarihinin en radikal yeniliği herkes gibi bizi de mest etti

Sayfa 76

Ekran
Görüntüleri için

LEVEL ONLINE

www.level.com.tr



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



ASSASSIN'S — CREED —

UNITY

DEVİRİMİN AYAK SESLERİ Mİ?
SANMAM...

Balayında Paris'teydim arkadaşlar. (Yazar şu an hava atıyor.) Eşimle birlikte gezemediğimiz yerini bırakmadık Paris'in. (Yazar yalan söylüyor; daha çok orada burada oturup yemek yediler.) Paris'te gezerken elbette ki Fransa ve Fransız İhtilali hakkında da çok şey biliyordum ve gördüğüm her yerde tarihin izlerini yakaladım. (Yazar zıvanadan çıkmış durumda; ne Fransa'yı adam gibi bilir, ne de ihtilali.)

Tamam, Paris'i sıradan bir turistten daha kötü bir performansta gezmiş olabilirim fakat önemli yerlerin hepsini gördüm. Mesela Eyfel Kulesi, mesela Notre Dame Katedrali. (Buna da şimdi kalabalık, sonra gireriz deyip girmedik; dışarıdan gördük anca. Aferin!) Versay'a bile gittik ama, lütfen...

Şimdi niye bu gezimi anlatıyorum... Nedeni

yeni Assassin's Creed oyununun, yani AC Unity'nin Paris'te geçiyor olması. Üstelik Fransız İhtilali ("Devrimi" dersiniz de olur.) tam kapıdayken, 1700'lü yılların ortaları konu ediliyor. Eh, çoğu yapı da o dönemden bugüne aynen korunduğu için oyunu oynarken tanıdık yerleri de görüp görüp şaşırdım. Hele ki Notre Dame... Ubisoft yememiş, içmemiş Notre Dame'ı modellemiş. Öylesine detaylı ve iyi gözüküyor ki bu yapı, uzun süredir bu kadar şaşırmamıştım. (Ryse'da da böyle şaşkınlıklarım olmuştu.) Tabii ki sırf Notre Dame değil, Paris'in her tarafında büyük bir detay var. Kaplamalar çok iyi, resmedilen yaşam da atmosferi gayet iyi yansıtıyor.

Bu güzel ortamda ikinci kez, ikinci sınıf bir turist gibi dolaşmamak adına bolca vakit geçirdim, çıkmadığım dam, içine girmedim

ğim bina kalmadı. Gördüklerimse bana hem geçmişi hatırlattı, hem de aslında neyin, nasıl olması gerektiğini iyice anlamamı sağladı.

Paris kazan, Arno keçe

Roma'dan Amerika'ya, oradan Karayipler'e, egzotik ortamlardan, Paris'e uzanan bir yolculuk... Ubisoft hız kesmeden art arda AC oyunlarını piyasaya sürmeye devam ediyor ve PC, PS4 ve Xbox One sahiplerini AC Unity, PS3 ve Xbox 360 sahiplerini de AC Rogue ile buluşturuyor. Her sene bir AC oyunu çıkmalı mı, çıkmamalı mı, bunun tartışmasını şu an yapmayalım derim. Sonuçta Ubisoft uğraşmış, 1700'lü yılların Paris'ini gözlerimizin önüne getirmiş.

Fransız İhtilali'nden hemen öncesinde geçen oyunda kahramanımız bu defa "Arno Victor >



^ Nerede o eski Fransız baloları?

> Dorian" adındaki bir genç adam. Babası da bir Assassin olan Arno aslında Assassin olmaya pek niyetli değilken, babasının öldürülmesi onu derinden etkiliyor ve babasının katilini bulmak üzere Assassin'lere katılıyor.

Daha önce herhangi bir AC oyununu oynamış olanların birkaç saniye içerisinde oyuna hâkim olmasını sağlayan AC Unity, elbette ki birtakım yenilikler getiriyor seriye fakat bu oyunu kesinlikle AC serisinde yepyeni bir yön, yepyeni bir nefes veya yepyeni herhangi bir şey olarak düşünmemelisiniz. AC Unity, yeni nesil için üretilmiş olan bir başka AC oyunundan başkası değil...

Arno, aynı diğer Assassin arkadaşları gibi hareket ediyor. Hiçbir yükseklik onun için bir problem teşkil etmiyor, her yere rahatlıkla tırmanıp gözden uzaklaşabiliyor. Üstelik tüm bunları sadece tek bir tuşa basılı tutarak yapabiliyorsunuz; aynı önceki oyunlarda olduğu gibi...

Kim kime, ne demiş?

Her AC oyununu anlattığımızda kullandığımız bazı terimler var. Mesela görevler, yan görevler ve yapılacak işler. Bunlar 40 yıldır değişmedi, değişmeyecek de. AC Unity'de de ana görevler "Sequence" adıyla anılıyor, her Sequence'ta da birkaç tane Memory bulunabiliyor. Bildiğiniz



üzere biz aslında 1700'lü yıllarda değil, gelecekte bir zamanda yaşıyor ve geçmişteki Assassin'lerin hafızalarına girip onlardan öğrenebileceğimizi öğreniyoruz. Böylece de oradaki "Memory" larinin neye tekabül ettiğini anlıyoruz. (Ammam detaya girdim!)

Görevlere dönecek olursak görüyoruz ki Paris gerçekten bir görev diyarı. Ana görevlere takılmadan onlarca yan görev yapmak mümkün. Görevlerin yapısı konusunda da çok heyecana gerek yok zira önceki AC oyunlarından çok da farklı bir şey yapmıyoruz.

Yan görevlere sırasıyla bir bakalım. "Paris Stories" adındaki görevler Assassin logosuyla haritada yer alıyor ve bunları yaparken tarihten birtakım tanıdık yüzler görebiliyorsunuz. Paris Stories'deki görevlerin her biri birbirinden farklı tarza sahip ve nihayetinde de görevin zorluk derecesine göre değişen bir miktarda para kazanıyorsunuz. (Ben daha oyunun çok başlarında, Arno henüz Assassin kıyafetini bile giymeden bu görevlerden bir tanesini aldım ve para ödülü de tam 25.000'di. Bayağı zorlanarak da olsa görevi yaptım fakat sandıklardan 100F düşerken, bir anda 25.000 kazanmak beni bir hayli ileri taşıdı.)

Oyunda pek fazla ilerlemeden "Cafe Theatre" adında bir yapıya sahip, daha doğrusu işletmesine ortak oluyorsunuz gibi bir durum var. Bursı -daha sonra açıklayacağım- birçok işe yaramanın yanında yine bir yan görev kaynağı olarak da kullanılabilir. Cafe'yle ilgili belirli sayıda görev var ve bunları tamamlamak hem Cafe'nin gidışatına faydalı oluyor, hem de cebinize.

Bir çeşit dedektif rolüne büründüğümüz Murder Mysteries, çeşitli cinayetleri çözmemizi istiyor bizden fakat buradaki ipucu toplama, ipuçlarını değerlendirip olayı çözme kısmı beni çok tatmin etmedi. Cevaplar o kadar bariz ki hata yapma olasılığınız neredeyse hiç yok. İpuçlarını topladıktan sonra ortaya çıkan şüphelilerden bir tanesini seçip "Cinayeti bu işledi!" diye gösterdiğimiz Murder Mysteries, maalesef yeterince iyi değil.

Yan görev silsilesinin en farklı iki kısmı, Helix Rift'leri ve Nostradamus Enigma'ları da AC Unity'nin son iki görev başlığını oluşturuyor. Helix Rift'leri, sisteme sıkışıp kalmış diğer Assassin kullanıcılarını kurtarmaya çalıştığımız, sisteme karşı savaş verdiğimiz The Matrix benzeri bir oynanış getiriyor. Amacımız belirtilen miktarda puan toplayıp bu puanları topladıktan ve meydana çıkan tutsağı kurtardıktan sonra çıkış kapısından kaçmak. 10'luk, 20 ve 50'lik puan noktalarına tırmanıp, koşup ulaşıyor ve bu sırada sistemin



Röportaj

Oyunun yaratıcı direktörü Alexandre Amancio'ya üç soru sorduk.

Tuna Şentuna: Bu defa gerçekten son derece detaylı bir dünya oluşturmuşsunuz. Özellikle binaların iç mekân tasarımları çok iyi gözüküyor. Genel anlamda mimari tasarımlarda dönemin yapılarını birebir kopyalamaya mı çalıştınız, yoksa genel havayı yakalayıp kendi tasarımlarınızı mı oluşturduunuz?

Alexandre Amancio: Her ikisinin bir harmanı oldu aslında. Elimizde yeterli referansı olanları orijinale yakın tasarlamaya çalıştık. Ne var ki Paris'i sadece ikon haline gelmiş yapılardan oluşturmak mümkün değildi; her ne kadar Paris'in ikonik yapıları başka şehirlerdekinden çok daha fazla olsa da... Sonuç olarak biz de birçok binayı ve iç mekânı o dönemin tablolarından veya yazılı belgelerinden anladığımız şekilde görselleştirdik. Buna ek olarak karşılaştığımız bir diğer problem de şu anki Paris'in Fransız İhtilali'nden 100 yıl kadar sonra, 1853 - 1870 arasındaki yıllarda Seine Valisi olan Haussmann tarafından yenilenmiş olması. Bu yüzden de Paris'in geçirdiği renovasyondan öncesi-ne dair bilgileri bulmak için bayağı büyük bir araştırma yapmamız gerekti.

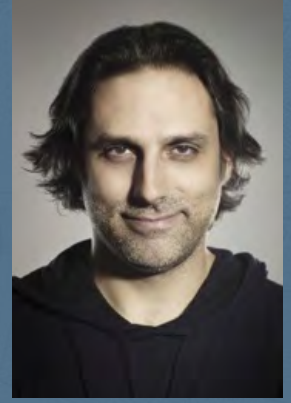
TŞ: Oyunun kahramanı Arno'yu kendi cümlelerinizle nasıl tanımlarsınız? Önceki AC oyunlarının kahramanlarına göre onu daha mı çok seviyorsunuz, yoksa aynı derecede bir yakınlıkta mısınız?

AA: Arno'yu gerçekten seviyoruz. Onu serinin diğer kahramanlarıyla karşılaştırmak da çok zor zira hepsinin kendine has bir karakteri ve

hikâyesi var. Arno'nun iyi bir espri yeteneği var ve bu sayede de kolayca sevillebildiğini düşünüyoruz. Buna karşın çok kararlı bir yapısı da olduğundan, ona zaman zaman "karanlık bir karakter" de diyebiliriz. Nihayetinde Arno'nun ilginç ve özel bir karakteri ve hikâyesi var; Assassin'leri onun gözüyle görmek oyuncuların hoşuna gidecektir.

TŞ: Sizce AC isminin en önemli ve başarılı satış noktası nedir? Hikâye mi, oynanış mı, atmosfer mi yoksa...

AA: Sanıyoruz ki tüm bu saydıklarınızın bir birleşimi. İlginç olan şu ki AC, diğer oyunlara ve türlere göre (Bazılarında oynanış ön plandadır, bazılarında hikâye ve bu ikisinin bir araya gelmesi zordur.) farklı bir noktada durarak oynanışın ve hikâyenin tek bir tecrübe olarak yaşanmasını sağlıyor. Atmosferle ilgili olarak da şunu söyleyebiliriz; evet, atmosfer oyunun büyük bir parçası... Hangi oyun sizi zamanda geri gönderip çoktan unutulmuş bu mekânları yeniden tecrübe etmenizi sağlar ki?



üzerimize saldırdığı engellerden kurtulmaya çalışıyoruz. Ne kadar iyi puan toplarsak da o kadar çok paramız oluyor.

Nostradamus Enigma görevleri ise burçlara ayrılmış farklı görevleri kapsıyor ve bunları haritada birer parşömen logosuyla görebiliyorsunuz. Her enigma'da bir bilmece gizli, her bilmece de Paris'teki bir yeri işaret ediyor. Bu noktayı bulup Eagle Vision'ınızı kullandığınızda da bilmeceyi çözmüş oluyorsunuz. Bilmececeler gayet kazık ve iyi derece İngilizceniz yoksa bilmece de ne dendiğini anlamamız biraz zor. Neyse ki internet diye bir şey var ve tüm enigma noktalarını rahatlıkla bulabiliyorsunuz.

Onu ben öldüreceğim!

Görevlerden gidiyorduk hazır, işin içine multiplayer kısmını da karıştıralım. Bence önceki oyunlardaki karşılıklı mücadeleler, bir oyundaki en iyi multiplayer modlarına ev sahipliği yapıyordu. Rakip oyunculara görünmemeye çalışmak, NPC'ler gibi hareket ederek düşmanı kandırmak gibi hoşlukları günümüzün FPS oyunlarında görmenin imkânı yok. Ne var ki Ubisoft, AC Unity'de karşılıklı mücadeleyi bir kenara bırakıyor ve sizi anlaşmalı (coop) oyun modlarıyla buluşturuyor. Aynı Watch_Dogs'da olduğu gibi, oyunu çok kişili oynamak için ayrı bir menüye geçmenize gerek kalmıyor ve haritadaki belirli noktalara ulaşmış anlaşmalı görevlere atılabiliyorsunuz. Bu görevleri derseniz PSN arkadaşlarınızla yapabiliyorsunuz, derseniz de rastgele oyuncularla birlikte. Anlaşmalı görevlerde de -normal görevlerde olduğu gibi- bir zorluk seviyesi bulunuyor ama eğer oyunu oynadığınız kişi akıllı, işini bilen bir arkadaş ise görevleri çok zorlanmadan yapmanız mümkün oluyor. Görev sonunda da para ve envanter ödülleri sunuluyor,

hepsini alıp tek kişilik oyuna, kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Bir görevi batırma olasılığınız da yüksek tabii ki fakat endişelenmeyin, hiç vakit kaybetmeden görevi tekrar deneme şansını yakaluyorsunuz. Ayrıca oyunda ölürseniz de takım arkadaşınız hayattaysa sizi hayata geri döndürebiliyor.

Bu görev tipinin yanında, "Heist" adındaki işleri gizlice halletmeyi ön plana çıkaran bir görev grubu daha var ki bu görevlere dört kişilik gruplarla katılabiliyorsunuz. Sıradan anlaşmalı görevlere kıyasla daha eğlenceli olan bu görevler de yine normal anlaşmalı görevlere benzer bir yapıya sahip.

Anlaşmalı oyunların genelindeyse şöyle bir problem var: O bize gösterilen fragmanlar falan hep yalanmış. Daha doğrusu yalan olmaması için o görevi daha önce birkaç kez yapmış olmanız, görevi yapacağınız kişilerle iletişim halinde olmanız ve tüm bunları yapmak istiyor olmanız gerekiyor. Yani "ben şurada saklanırken sen şu iki adamı hallet", "ben onu tuzağa çekerken sen tepeden üstüne düş" gibi durumları -hele ki rastgele oyuncularla- yaşamamız neredeyse imkânsız. Görevler bayağı Call of Duty gibi, karşıda kim varsa bodoslama saldırarak geçiyor. Zaten dövüşler de öyle zorlu değil, kimse saklanıp gizlenmeyi pek düşünmüyor.

Oyunun multiplayer kısmını kesinlikle tanıdıklarınızla oynamalısınız. Emin olun ki o zaman görevler de anlam kazanıyor, yapacağınız hareketler de. Diğer türlü multiplayer kısmına hiç uğramadan da oyunu tamamlayabilirsiniz.

Pencereden girmek adına!

Gelelim Unity'nin diğer AC oyunlarıyla arasındaki farklara. Yeni oyundaki yetenek sistemi, bazı hareketlerinizin oyuna başladığınızda size sağlanmamasını doğurmuş. Mesela iki kişinin arkasından yaklaştınız; bu iki kişiyi tek hamlede öldürmek için >



“Birilerini öldürdük diyelim. Önceki oyunlarda bedenleri tutup saklayabilirdik. Burada böyle bir durum yok, öldürdüğünüz adam o noktada kalıyor”

> üçüncü bölümü beklemeniz gerekiyor. Bunun gibi bazı hareketler için oyunda ilerlemeniz gerekmektedir. Oyun tamamıyla yerde geçiyor, gemi falan yok. Black Flag’i çok sevdiyseniz sizi AC Rogue’a alalım.

Eskiden dövüşlerde, düşmanın bir hareketini savuşturmayı başararsanız, bir sonraki hareketinizde onu tek hamlede öldürebiliyordunuz ya, bu artık yok. Yeni oyunumuzdaki dövüş sisteminde Perfect Parry sistemi bulunuyor ve düşmanın size ne zaman vuracağını -daha önce birçok oyunda gördüğümüz gibi- düşmanın kafasında beliren sarı ışıkla anlıyoruz. Eğer saldırı zamanında karşılamayı başarırız düşmana az bir hasar verip onun sendelemesini sağlıyor ve ardından kılıç darbelerini diziyoruz.

Birilerini öldürdük diyelim. Önceki oyunlarda bedenleri tutup saklayabilirdik. Burada böyle bir durum yok, öldürdüğünüz adam o noktada kalıyor. (Damda öldürürseniz aşağı kayıp sokaktan geçmelerin kafasına da düşebiliyor.) Bu da demek oluyor ki devriye gezenlere açıkça bir delil bıraktınız... Neyse ki yapay zekâ yine embesil seviyesinden hallice ve aynen şöyle bir manzara oluyor:

Asker 1: Bir dakika, şu ilerideki bizden biri mi?!

Asker 2: ...

Asker 1: (Yanına koşup...) Evet, biri onu haklamış!

Asker 2: ...

Asker 1: Hey budala! Çık ortaya, seni mahvedeceğim!

Asker 2: ...

Asker 1: Hmmm... Sanırım gitmiş. İyisi mi hiçbir

yeri kontrol etmeden, hatta tam önümde duran şu duvarın arkasına bile bakmadan eski yerime geçeyim.

Bu örnekte gördüğümüz üzere birinci asker bir derecede akıllı ama önünde bir ceset yatmasına rağmen çevreyi kolağan etmiyor. Ortamdaki ikinci askerse hiçbir şeyden habersiz duruyor. Evet, bir cesedi bir asker keşfediyor ve diğeri hiç orali olmayabiliyor. Aferin Ubisoft; otur Paris’i mükemmel şekilde modelle, yapay zekâya bir dakika harcama, aferin!

Bu konu gerçekten oyunun genelinde de çok can sıkıcı. Bir yandan çok affedici bir sistem olmuş, kolayına fark edilmiyorsunuz ama gerçekçilikten de uzaklaşmış.

Neyse, değişimlere geri dönelim. Eskiden sadece tek bir tuş yardımıyla tırmanma ve inme işlerini gerçekleştirirken artık Parkour Up ve Parkour Down şeklinde iki farklı komutla karakterimizin parkur yeteneklerini kontrol edebiliyoruz. Tırmanacağımız zaman ilgili tuşlara basıyor, inmemiz gerektiğinde farklı tuşlara basıyoruz. Bu sistem genel itibarıyla iyi işliyor ama ortada devasa bir sorun var ki o da Arno’nun enerji veren hap atmış bir ergen gibi hareket etmesi. Önüne çıkan bütün çıkıntılara tutunan, sokakta koşarken bile bir hamal sepetine atlamaya çalışan Arno, zaman zaman gerçekten sizin kontrolünüz dışında hareket ediyor. En basitinden bir camdan içeri girmeye çalışın. Allah’ım! Mümkün değil! Gidiyor pervaza atlıyor, oradan balkona tutunuyor, geri ineyim diyorsunuz, gidiyor diğer binanın balkonuna iniyor, geri çıkayım >

Arno Victor Dorian

Bir Fransız beyefendisi mi, acımasız bir katil mi?

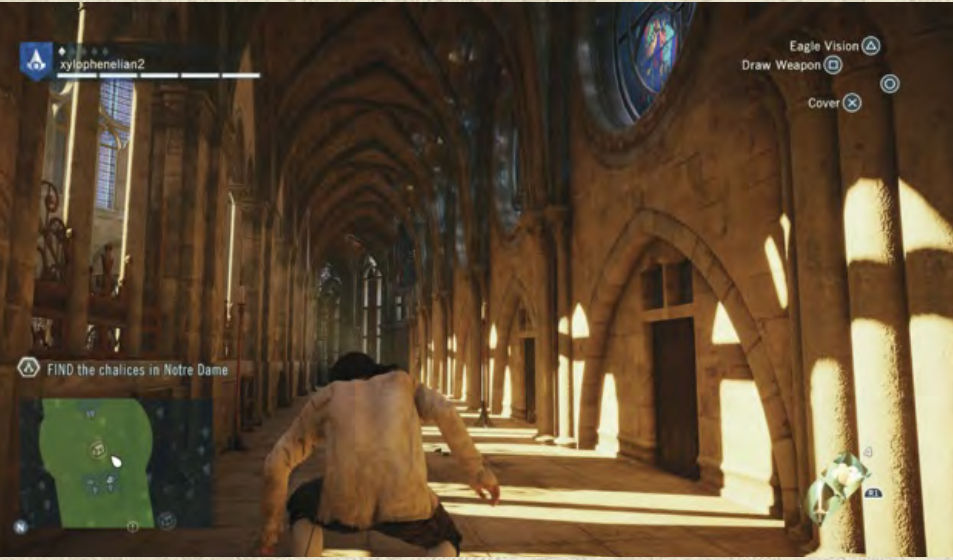
Arno Victor Dorian ile tanışın. AC Unity'nin başrolündeki yeni kahramanımız Arno'yu, radyoda seslendirme yapan ve daha önce Ubisoft için de birçok iş yapmış olan Dan Jeannotte hem seslendiriyor, hem de canlandırıyor. Dan'e benzerliği konusunu es geçerek Arno'nun iyi görünen ama karakter olarak çok da işlenmemiş bir AC kahramanı olduğunu söyleyebiliriz.



Yeni oyuna, yeni silah! Arno'nun yeni oyuncağının adı Phantom Blade ve bu silah hem önceki oyunlardaki kahramanların kullandığı gibi düşmanlarınızı sessizce, tek bir bıçak darbesiyle öldürmenizi sağlıyor, hem de bu defa bıçağı menzilli bir silah gibi kullanabiliyorsunuz. Farklı bıçak seçenekleriyle Phantom Blade son derece iyi bir eklenti olmuş.

Yine yakın dövüş silahlarında uzmanlaşmış olan bir kahramana sahibiz ve bu kahramanımız da üç farklı silah çeşidini kullanabiliyor. Kılıçlar dengeli ve ortalama hasar seviyesine sahip silahları oluşturuyor, balyoz ve benzeri ağır silahlar yüksek vuruş gücüne sahip ama yavaş hareket etmenize neden oluyor ve mızrak gibi silahlar düşmanlarınızı, onlara çok yaklaşımadan yaralamanızı sağlıyor.

Bir AC oyunundaki en şık ve artistik kıyafetler sanırım bu oyunda. Fransız Devrimi modası aynen kahramanımıza da yansımış ve büyük ihtimalle, tüm oyun boyunca gördüğünüz karakterlerdekinden çok daha havalı bir kıyafete sahipsiniz. Üstelik bu kıyafetleri istediğiniz renklerde taşımanız da mümkün.



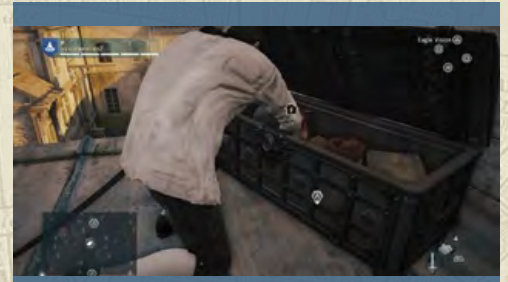
“Maalesef o kadim sorun Arno’yu Notre Dame’in koridorlarında yakalamıştı. Arno’nun bir an önce hacetini gidermesi gerekiyordu...”

diyorsunuz, tamamıyla yanlış bir yöne doğru koşmaya başlıyor... Ayarı bozulmuş jimnastikçi gibi biri olmuş Arno. Oyunun bir yerinde, o 25.000F para ödüllü görevde, aşırı dikkatli olup binanın tepesindeki açıklıkta yer alan merdivenle aşağı inmem gerekiyordu. Zamanlama da çok önemli, merdivene adım atıp, hemen aşağı inip iki düşmanı birden görünmeden öldürmeliydiniz. Ama ne oldu, Arno o merdivenden inmek bilmedi! Sek sek oynayan çocuk gibi, açıklığın bir tarafına, bir bu tarafına atlayıp durmadı mı... Yarabbi! Ağzının ortasına vuracaktım! Evet, sana diyorum Arno! Ya da Ubisoft! Gerdiniz beni!

Genel olarak parkur içinde bir sıkıntı var. Sakin sakin ilerlerken, özgürce damdan dama atarken pek problem olmuyor ama özellikle kaçmaya çalışırken, gizlenmeye uğraşırken çileden çıkıyorsunuz.

Kırmızı seni açtı...

Yenilikler silahlarda ve kıyafetlerde de sürüyor. Artık düşmanlarımızdan düşen silahları alamıyoruz maalesef ama oyunda hâlihazırda birçok silah, tek tuşla seçilmeyi bekliyor. Arno’nun çok sağlam bir silah ve kıyafet arşivi var ama bunlara ulaşmak için iki aşamayı geçmek gerekiyor. Bir tanesi para ve diğeri de ön görev gereksinimi. Parayı topluyorsunuz bir silahı almak için fakat bu bazen yetmiyor ve silah size diyor ki: “Hocam önce şu co-op görevi bir yapiver de aramız bozulmasın.” Görevleri yaptırtmanın güzel bir yolu bu ama ben genelde o silaha yakın performansta bir silaha parayı basıp



Sandık, sandık Anadolu- Paris!

Açık dünya oyunlarının değişmezidir “toplanacak eşyalar”. Burada da bulunması gereken eşyaların yanında, bulunması gereken bir ton da sandık var ve neyse ki bu sandıkları haritamızda görüp Eagle Vision ile de yerlerini rahatlıkla tespit edebiliyoruz. Dört farklı sandık bulunuyor oyunda. Beyaz renkte olanları hiçbir zorluk çekmeden açabiliyorsunuz ve içinden de genellikle pek bir şey çıkmıyor. Kırmızı olanları açmak için maymuncuğa ihtiyacınız oluyor, yetmiyor, yüksek seviyede sandıkları açmak için maymuncuk seviyenizi de arttırmamız isteniyor. Bu sandıklar bazen tek bir hamlede açılıyor, bazen üçlü kilit sistemiyle yorucu bir işlem de gerektirebiliyor. Mavi ve sarı renkteki sandıklardan oyunda pek fazla yok ve bunları açmak gerçekten zor işlemler gerektiriyor. Mavi sandıkları açmak için telefonunuza AC Unity Companion App’i indiriniz ve Nomad puanları kazanmanız gerekiyor. Sarı olanlar için de “Initiate” adındaki AC Unity sayfasındaki profilinizde seviye atlamalısınız. Initiate; Battlefield’daki, Destiny’deki, Call of Duty’deki profil saygalarınızdan pek farklı değil ve bu sayfaya oyun içinden ulaşabiliyorsunuz.

geçtim, uğraşmadım.

Silahların yanında eldiveniniz, kemeriniz, üst giysisiniz gibi öğeler de hep satın alınabilir halde. Genel olarak kıyafetinize bir renk teması da seçebiliyorsunuz ve illa koyu mavi renkteki, varsayılan Arno kıyafetiyle gezmeyorsunuz. (Ben bir ara siyah oldum, bir ara kırmızı ve hatta sarı bile denedim. Sapsarı ve kukuletalı bir adamı da niye devriyeler durdurmaz, onu bilmiyorum tabii ki; Paris’teki tek sarı şey bendim.) İşin güzel tarafıysa bu kıyafet parçalarının her birinin bonus özelliklerle geliyor olması. Bazıları sağlık puanınızı yükseltiyor, bazıları yakın dövüşte daha iyi olmanızı sağlıyor vesaire. Bu kıyafetlere ve silahlara direkt olarak menüden





erişim sağlayabildiğiniz gibi, Cafe Theatre'daki odalardan veya restorasyonunu yaptığınız diğer kafelerdeki Gear Loadout kısmından da ulaşabiliyorsunuz. Cafe Theatre'da ziyaret etmek isteyeceğiniz bölgelerden bir tanesi, restorasyonunu yaptığınız kafelerden gelen parayı toplayacağınız sandık oluyor. Buradaki parayı sık sık çekmeniz gerekiyor zira belirli bir birikim limiti var ve bu limit aşıldığında paranız yanıyor. Cafe Theatre'ın ilginç bölgelerinden bir tanesi de ünlü Assassin'lerin kıyafetlerine ulaşabildiğiniz oda. Buradaki kıyafetleri açmanız için belirli işleri yapmanız gerekiyor. Mesela Altair'in kıyafeti için telefonunuza kuracağınız AC Unity Companion App programıyla PS4'e bağlanmalısınız. Ha tabii ki bu bende bir türlü çalışmadı, o kıyafet açılmadı ama bunun bir yamayla düzeltileceğini umuyorum.

Paris, unutulmaz...

Ubisoft sağlam bir atmosfer yaratmış, buna kesinlikle lafım yok. Fransız İhtilali öncesinin Fransa'sını çok güzel resmetmiş, civil civil bir şehir ortaya çıkarmış. Bina modellemeleri zaten mükemmel yakın ve hiçbir tarafta detaylar eksik tutulmamış. Yani bir duvar beyazsa bile ona çatlakları da eklemiş, akmış olan su izini de, is ve pas kirini de. Oyunu uzun süre oynayınca Paris bir şekilde eviniz olmaya başlıyor adeta ve o dönemde yaşadığınızı hisseder konuma bile geliyorsunuz.

Bu müthiş detay seviyesi maalesef hiçbir şekilde oynanışa yansımamış, hatta oyun resmen hatalı bir biçimde piyasaya sürülmüş izlenimi veriyor. Parkur muhabbetini anlattım zaten; bu zaman zaman çok can sıkıyor ama bundan ötesi PS4'te oyunun fps oranının 30'a yaklaşmaması ve sürekli takılmalar

gözükmesi. Oyun bir türlü akmiyor, ekranda çok fazla insan olunca bariz bir biçimde yavaşlıyor. Kamera deseni ayrı bir dert; dövüşlerde gidip duvarın arkasında da kalıyor, siz duvara tırmanmaya çalışırken sizin dışınızda ne varsa göstermeye de çalışıyor. Sokakta yürüyen halk havada yürümeye başlıyor, duvarlardan geçiyor, orada olmaması gereken eşyalar görünmez bir biçimde karşınıza çıkıyor, oluyor da oluyor... Resmen oyunun alfa sürümünü oynuyormuşum gibi hissettim ki bundan daha az problemli alfa aşamasında oyun oynamışım diye herhalde.

Tüm bunlar da bizi, gâvur halkın "broken game" olarak tanımlayabileceği, "eksik bir oyun" ile baş başa bırakıyor. Bırakın yeni nesil için, yepyeni bir yöne sapmış, bambaşka bir AC oyununu, önceki AC oyunları arasında bile ortalarda kalacak bir oyun olmuş AC Unity. Şimdiye kadar birçok AC oyununu oynamış kişiler bu oyunla tatmin olamayacaklardır, bundan eminim fakat AC serisinde ilk defa adım atanlar bayağı bir sebebilir. Evet, tüm bu hatalarına rağmen...

■ Tuna Şentuna

Assassin's Creed: Unity

- ⊕ Paris'in oyuna aktarılışı
- ⊕ Senaryo
- ⊖ Birçok hata
- ⊖ Kötü parkur sistemi
- ⊖ Yapay zekâ

7,6

Alternatif Middle-earth: Shadow of Mordor



Ekran
Görüntüleri İçin

LEVEL ONLINE

www.level.com.tr



Yapım **Ubisoft Montreal**

Dağıtım **Ubisoft**

Tür **FPS**

Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**

Web **far-cry.ubi.com**

Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**



Far Cry 4 ★

“4” demeye bin şahit araniyor

İşte müthiş bir pazarlama stratejisi, işte kendini riske atmamak! Ubisoft olayı çözmüş arkadaşlar; yenilik peşinde koşan diğer tüm firmalar enayidir ve para kazanma adına sürekli risk almaktadır. Ubisoft ise Assassin's Creed: Unity ve Far Cry 4 örneklerinden rahatlıkla görebildiğimiz üzere kolay paranın formülünü çözmüş: Eğer bir şey tuttuysa onu sadece biraz değiştir, biraz daha alla pulla ve yeni bir isimle piyasaya sür. Bu formülde yine AC: Unity iyi bir yerde kalıyor zira adamlar koskoca Paris'i, Fransız İhtilali öncesine götürmek, size ihtilal öncesi halini göstermek için bayağı bir araştırmaya girmişler, en azından yorulmuşlar. Far Cry 4'teyse -sıkı durun- Far Cry 3'te ne yaptysanız TIPATIP aynısını yapıyorsunuz. Bakın orada sesim yükseldi zira ben hayatımda bu kadar birbirine benzeyen ve birbirinin takipçisi olan iki oyun görmemişim. Size bir tablo hazırladım, bu sayfalar da bulabilirsiniz; o tabloda göreceğiniz gibi, iki oyun arasında herhangi bir fark yok. Bir öğenin yerini ya aynısı almış ya da biraz daha farklısı.

İşin kötüsüye şu: Far Cry 3 çok iyi bir oyun olduğundan, yeni oyun da maalesef -özellikle seriye ilk defa adım atacaklar için- gayet güzel bir yapımla ortaya çıkmış. Çok kötü bir ikileme düştüm: İyi olan bir oyunu sırf eskisinin aynısı diye kötülemeli miyim, yoksa hiçbir şey olmamış gibi Kyrat'ın uçsuz bucaksız topraklarındaki maceramı mı gözetmeliyim? Bilmiyorum, bilemiyorum... Çok teşekkürler Ubisoft!

Yeni çim mi serdiniz?

Objektif olmayı çok isterdim ama bunun yerine gerginim. Gerginim zira oyunun daha başında, hemen

başında resmen Vaas çıkıyor karşımıza. Önceki oyunda hatırlarsanız, Vaas çatlak, acımasız ve çok iyi oluşturulmuş bir kötü adam olarak karşımıza çıkmıştı. Vaas oyuncular tarafından çok beğenildi, hakkında çok yazılıp çizildi. Ubisoft buradan aldığı izlenimle, sahip olduğu yaratıcılığı öldürüp Vaas'ın kötü bir kopyası olan Pagan Min'i oyuna eklemiş. “Ajay Ghale” adındaki kahramanımız, hemen oyunun başlarında annesinin küllerini serpmek için avatmanı olan Kyrat'a dönüyor lakin bu ziyaretinden, Kyrat'ın psikopat lideri Pagan Min'in haberi oluyor, Ajay tutsak ediliyor. Neyse ki kısa süre sonra kurtuluyor ve kendini bir anda adayı sarmış olan bir iç savaşın içinde buluyor.

Tanıdık, değil mi? Bari senaryoda bir güzellik yap-saydınız, bir şeyleri değiştirseydiniz. O zaman belki oynanışın benzerliğini görmezden gelip keyfimize bakardık ama yine aynı ada, yine aynı hikâye... Çok acayip gerçekten...

Kyrat kazan, ben Ajay

Kyrat'taki iç savaş, bir başka yerdekinden biraz farklı. Kyrat kocaman bir bölge ve yapılaşma bir merkezde toplanmamış. Bu da dağınık, bir çeşit gerilla savaşının yaşanmasına neden oluyor ve biz de bu savaştaki yerimizi, iki kişiden alacağımız görevlerle şekillendiriyoruz. Yani en azından ana görevlerde durum bu şekilde.

Sabal ve Amita, oyunun tam başında olmasa da kısa bir süre sonra size görevlerle gelecek olan iki karakter. Tek bir kişiden görev almak yerine, Ubisoft sizin iki farklı yoldan birini tercih etmenizi istemiş. Bu da bizi, ana görevleri bu iki karakterden birinden almaya >

Bana Ne Saldırdı?

Biraz abartılı bir hayvan durumu var oyunda. Mesela durup dururken bir kartalın saldırısına uğrayabiliyorsunuz! Evet, birkaç tane kartal ciyaklamasının ardından bir kartal suratınıza yapıyor ve kolayına da gitmiyor. Oyundaki yılanlar da biraz manyak; onlar da durduk yere elinize atılıyor.



İtiyor. İki kişi de farklı görevler sunuyor ve iki kişinin de Pagan Min'den kurtulup Kyrat'ı sokmak istediği şekil farklı. Siz de kendinizi hangi karaktere daha yakın hissederseniz, görevi ondan alabilirsiniz fakat bilin ki oyunun sonunda görevleri kimden aldığınızın fark etmiyor.

Propagandaya hayır!

Yan görev çeşitliliği gerçek anlamda tatmin edici miktarda. Oyunun hemen başlarında rehine kurtarma operasyonuna katılıyorsunuz örneğin. Bu görevlerde amaç, düşmana görünmeden onları halletmek ve nihayetinde eli kolu bağlı bekleyen rehinelere kurtarmak; eğer düşman sizi fark ederse rehinelere bir anda öldürmeleri işten bile değil.

Bir başka görevde Pagan Min'in propaganda tesisini basıyor ve bölgede bulunan tüm makineleri, önemli aletleri yok etmeye çalışıyorsunuz. Burada düşmanlarınızın bir mücadele, yok edilmesi gereken aletleri bulmak bir başka mücadele... Eğer tüm malzemeleri hızlıca yok etmezseniz, etraftaki tüm düşmanları temizlemiş olsanız bile daha güçlü askerler tesise geliyor ve işiniz zorlaşıyor.

Haritadaki noktalara ulaşip yan görevleri almanın ötesinde, bazen yan görevler ayağınıza geliyor. Mesela siz doğa yürüyüşü yaparken bir anda

< Bu arkadaşlardan, bir üstün alabileceğiniz tüm eşyaları satın alabiliyorsunuz.



yanınızdan bir kamyon geçiyor ve telsizden bir ses o kamyonu ele geçirmenizi söylüyor. Kamyonu ele geçirdikten sonra da belirlenmiş olan noktaya sağ salım götürmeniz isteniyor.

Tüm bunların ötesinde, Far Cry 4'e özel bir karma sistemi de oluşturulmuş. Yine siz işsiz güçsüz dolaşırken, zaman zaman Sabal'ın veya Amita'nın askerlerinin Pagan Min'inkilerle savaşa tutuştuğunu görüyorsunuz. Ekranı da mor yazılarla bunun bir "Karma Event" olduğu yazılıyor. Eğer dostlarınızı vurmadan düşman askerlerini temizlerseniz, karma puanı kazanıyorsunuz. Karma puanlarının işleviyse dükkânlarda indirim ve "Guns for Hire" adındaki yeni özellikte ortaya çıkıyor.

Guns for Hire, gayet işlevsel bir özellik zira Outpost'ları tek başınıza işgal etmeye çalışmak bazen çok zorlayıcı olabiliyor; hele ki alarm çaldıysa... Guns for Hire, mermilerin hedefini şaşırtıyor ve mekâna gelen askerler sizinle birlikte savaşmaya başlıyorlar. Odak noktası değiştiikten sonra da düşmanlarınızı daha rahat bir şekilde temizliyorsunuz.

Filim nerede?

Far Cry 3'le birlikte gelen vahşi hayvanlar yeni oyunda daha da coşmuş durumda. Artık hem daha fazla hayvan var ortalıkta, hem de bu hayvanlar daha duyarlı; az yaklaşmayın, hemen saldırıyorlar. Hangi hayvan Kyrat'ın neresinde ikamet ediyor, bunları yine haritanızdan görebiliyorsunuz ama bunu sağlamak için öncelikle Bell Tower'ları ele geçirmeniz lazım. Bu da AC ve önceki Far Cry oyununda yaptığımız işten hiç farklı değil.

Hayvanların peşine düşmek tahmin edeceğinizden daha önemli bir konu... Oyunun ilerleyen kısımlarında avcılık bir "challenge" olarak sunuluyor zaten ama bunun ötesinde, aynı önceki oyundaki gibi, kendinize çanta, cüzdan yapmak için hayvanların derisine ihtiyaç duyuyorsunuz. Özellikle eşyaları koyduğunuz Loot Bag ve bolca bulunan paranızı saklamak için cüzdanınızı geliştirmeniz gerekiyor, yoksa yerden bulduklarınızı saklayamıyorsunuz.

Hayvanları öldürmenin bir getirisi de onlardan alacağınız parçaları yem olarak kullanmak ve düşman dolu bir bölgeye yırtıcı hayvanları çekmek. Evet, aynı Middle-earth: Shadow of Mordor'da Caragor'ları çağırduğumuz gibi, burada da rastgele hayvanları, sahip olduğumuz et parçalarıyla bir noktaya çağırabiliyoruz. Etraftaki düşmanlar temizlendiğinde de bu hayvanlar bizi kovalamaya başlıyor yalnız, dikkat etmek lazım.

Ve tabii ki filler... Oyundaki fil olayı anlatıldığı kadar >

Mahşerin Beş Atlısı

Kyrat'a demokrasi getirmek için bu silahlara ihtiyacınız olacak!



Flame Thrower

Molotofkokteylleri de dâhil olmak üzere oyundaki "alevlenme" durumu çok iyi ayarlanmış. Dolayısıyla bu alev püskürtücüyü bir yeri alevlere boğduğunuzda alevler ilerliyor ve çevreyi ateşe vermeye devam ediyor.

Skorpion

Zipline'lardan kayarken, araç kullanırken, yakın mesafedeyken kullanılabilecek en iyi tabancalardan bir tanesi. Yalnız kurşunları az hasar veriyor, karşınızda birden fazla düşman varsa "headshot" yapmaya bakın.



Kukri

Bıçak! Sessizce düşman halletmek isteyenlerin muhteşem seçimi... Bunları düşmana atıp tek atışta indirebilirsiniz; aynı şekilde hayvanları da.

Auto-Cross

Eğer bir tane bile alarm devreye girmesin istiyorsanız, bu silahı bir saniye bile yanınızdan eksik etmeyin. Her anlamda çok iyi bir silah; Outpost'ları sadece bu silahla kolaylıkla temizleyebilirsiniz.



Mortar

Havan topunu kim sevmez? Ben sevmem mesela... Bu silahla bence çok uğraşmaya değmez, hele ki roketatar gibi bir gerçek varken. Bunu atıp başlığı Mahşerin Dört Atlısı yapabildik!

Aradaki Altı Farkı Bulunuz

Bir köşede Far Cry 3, diğer köşede yeni oyunumuz Far Cry 4. Bakın bakalım iki oyun birbirinden ne kadar farklı...



Kahraman

Beş günlük sakallarıyla, aynı yaştaki görüntüleriyle bir tarafta Far Cry 3'ün kahramanı Jason Brody, diğer köşede ise Far Cry 4'ün başrolündeki Ajay Ghale. İkisi de farkında olmadan bir savaşın içine düşüyor, ikisi de birkaç dakika içinde 120 çeşit silahı kullanmakta, birilerini tek hamlede öldürmekte uzmanlaşıyor.

PUAN

12

/16



Kötü Adam

Vaas'ın ve Pagan Min'in görünüş açısından bir benzerliği yok sanıyorsanız, ikisinin de garip saçlarına ve mimiklerine dikkatinizi çekerim. Pagan Min şahane pembe ceketiyle bir moda ikonu olacak kadar şatafatlı görünüyor Vaas'a göre ama ikisi de aynı derecede psikopat.

PUAN

14

/16



Ada

Yemyeşil ve tropik iki ada... İki adayı birbirinden ayırmak için gerçekten büyük çaba sarf etmeniz lazım. Far Cry 3'teki ada daha akılda kalıcı olsa da Far Cry 4'ün de kanca atılıp tırmanılacak yerlere sahip olması ilginç bir deneyim yaratmış. Fakat nihayetinde iki ada arasında bir fark bulmak çok zor...

PUAN

14

/16



Hayvanlar

İki oyunda da adada vahşi hayvanlar var ama Far Cry 4'te bunların sayısı daha fazla ve daha saldırgan. Ve yine iki oyunda da saldırgan olan hayvanlar sizi gördüğünde saldırıyor, affetmiyor.

PUAN

15

/16



Savaşlar

Şu iki ekran görüntüsüne bakın lütfen... İkisinde de bir kamyonetin yanında duran, o araçtan çıktığı belli olan adamlara karşı savaşıyoruz. Düşünün ki kamyonetlerin renkleri bile aynı! Yani elbette ki bu adamlar uzay gemisinden inmeyeceklerdi ama üst üste olunca insanın asabı bozuluyor.

PUAN

16

/16



Araç Kullanımı

Birkaç farklı araç dışında yine aynı araçları, aynı şekilde kullanıyoruz. Şu iki görüntünün yerini değiştiresem, desem ki bu diğer oyunun görseli, bir kişi bile anlamaz. Tebrikler Ubisoft!

PUAN

15

/16

Sonuç

Ben susayım, benzerliği bu puan söylesin...

86

/100



> varmış gerçekten; bir filin sırtında savaşmak büyük keyif veriyor fakat oyunun gidişatını sağlamak için elzem bir oynanış metodu da değil. Daha çok farklı bir şeyler yapmak ve eğlenmek için kullanılıyor.

Harita, büyük harita...

Kyrat gerçekten uçsuz bucaksız bir mekân olmuş. Oyunda kısa sürede bolca para kazandım ve bu sayede birçok da harita aldım. Haritalar size önemli yerleri, toplanacak eşyaları, maskeleri gösteriyor ve bu sayede hiç görev yapmadan birçok cismi bulmak için bölgenin altını üstüne getirebiliyorsunuz. Örneğin ben, daha Act 1'in sonunda bir yerden rastgele bir helikopter buldum. Bu helikopterle de direkt istediğiniz noktaya gidebiliyorsunuz. Başladım sandıkları açmaya, posterleri sökmeye, Mani tekerlerini döndürmeye... Bu o kadar bağımlılık yapan bir şey ki... Her bulduğunuz cisim de ya tecrübe puanı ya da karma puanı sağlıyor ve para da kazandırmıyor mu... Gerçekten kendimi alamadım, görevleri bir kenara bırakıp eşya peşinde koştum uzunca bir süre. Helikopter demişken, fragmanlarda bolca izlediğimiz co-op multiplayer modundan da biraz bahsedeyim. Bildiğiniz üzere bu oyun modu sayesinde bir arkadaşınızla birlikte Kyrat'ta dolanabiliyorsunuz lakin onunla birlikte senaryoyu bitiremiyorsunuz. Kyrat bir çeşit oyun parkı haline geliyor ve bolca asker öldürüp bolca Outpost ele geçirebiliyorsunuz. Outpost'ların çoğu da zaten iki kişi halletsin diye hazırlanmış ve eğer oyunu bilen, iletişim halinde olduğunuz biriyle Outpost'ları işgal ederseniz büyük keyif alabiliyorsunuz. İşin güzel tarafı, oyuna çağıracağınız kişide Far Cry 4 olmasına bile gerek yok; sadece multiplayer'da kullanılacak bir hakka sahip oluyorlar.

Yüksek ama çıkarım!

Far Cry 3'e göre yükselikler de bir hayli artmış ve bu vesileyle de bir dağcılık durumu gelmiş oyuna. Kanca atabileceğiniz yerler size söyleniyor zaten bu buralara kancayı atıp kendinizi yukarı çekebiliyorsunuz. Oyunu biraz yavaşlatan bir mekanik olsa da



ben bu yeniliği hoş buldum; her ne kadar bir kez helikopterle gezmenin zevkini yaşadıktan sonra bu iş müthiş bir külfet olarak gelecek olsa da... Bu arada, özellikle bir yerlere tırmanırken fark ettiğim ve neredeyse tüm FPS'lerde olan bir eksik geldi aklıma. Biz bu oyunların tümünü kendi gözümüzden gördüğümüzü düşünerek oynuyoruz ama hep bir gerçekçilik eksikliği de var. Bunun çözümü de emin olun ki daha iyi grafiklerden geçmiyor. Gerçek hayatta, gözümüzün baktığı yönün dışında etrafımızdan da haberdanzdır mesela. Çok ufak göz hareketleriyle sağımızı, solumuzu da algılar ve bir yönden gelecek tehdidi de tahmin edebiliriz. Oyunlardaysa biz alenen kafamızı çevirmediğimiz sürece biraz sağımızda, solumuzda, yukarıda veya aşağıda ne olduğunu kesinlikle göremiyoruz. Hele oyunu gamepad'le oynarken etrafa bakma işi tam bir robot takozluğunda oluyor. Far Cry 4'ü PS4'te oynarken bu durum beni bir hayli rahatsız etti ve artık Oculus Rift midir, Morpheus mudur, bunlardan birisinin çıkmasını iyiden iyiye ister oldum.

Far Cry 5?

Karmaşık düşüncelerim, Far Cry 4'e dönme isteğim ve yenilik peşinde koşan oyun editörlüğüm ile çatışıp duruyor. O yüzden size şöyle söyleyeceğim: Eğer Far Cry 3'ü sonuna kadar, hakkını vererek oynadıysanız, Far Cry 4'ten aynı zevki alamayacağınız gibi, oyunu yarı yolda sıkılma olasılığınız bile var. Şayet ki Far Cry hakkında çok az şey biliyorsanız ve Far Cry 4 de oynayacağınız ilk Far Cry oyunu olacaksa hiç düşünmeden bu oyunu alabilirsiniz. (Verdiğim puana bir tam puan daha ekleyin bu durumda.) Benim oyuna biçtiğim puan, Ubisoft'un yenilik düşüncesini bir kenara bırakıp kopya bir oyun üretme kolaylığına gitmesinden duyduğum rahatsızlıkla doğru orantıda. İnsan Vaas'ı bir kez daha yapmazdı be!

■ Tuna Şentuna

Far Cry 4

- ⊕ Yapacak bin tane iş
- ⊕ Bolca hayvan
- ⊖ Yenilikler çok az
- ⊖ Önceki oyuna çok benziyor

7,5

|| Alternatif **Just Cause 2**

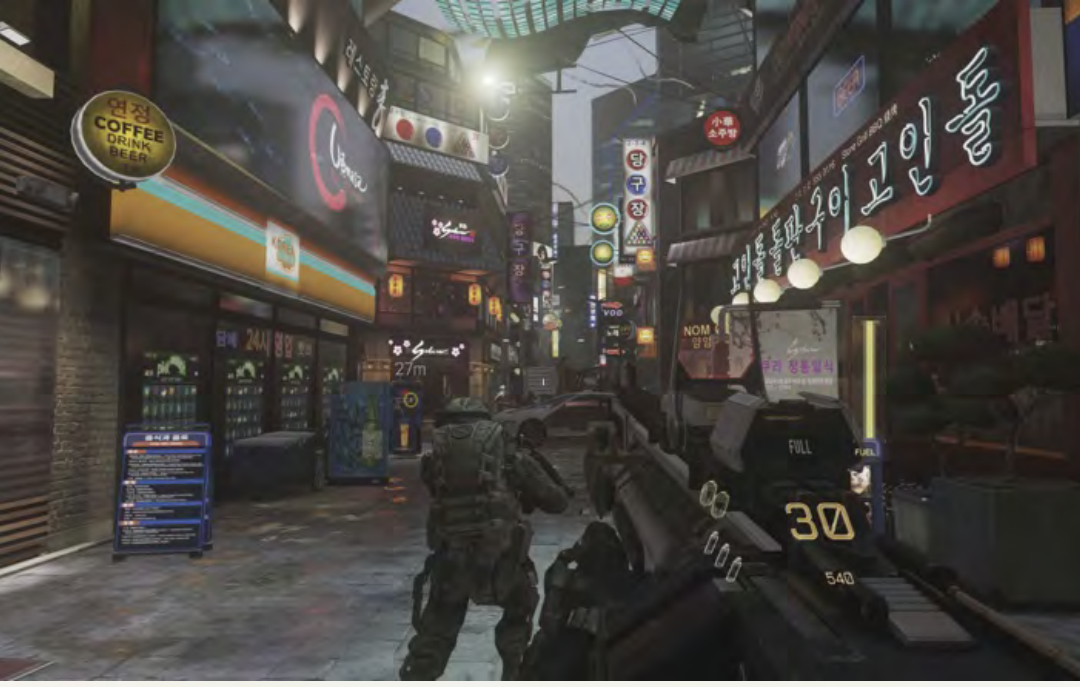
^ Fili korkutun ve şenliği izleyin...





Yapım **Sledgehammer Games**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web callofduty.com/advancedwarfare
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**





◀ Mekânlar gerçekten iyi tasarlanmış.



Call of Duty: Advanced Warfare ★

Yıl 2060; ben olmuşum robot

Vay, yeni Call of Duty kardeş gelmiş! Geç otur bakalım yeğenim, bir soluklan. Ne getirdin bu yıl bizlere? Seni bu defa Sledgehammer hazırlamış ha? Çok heveslilerden en son böyle bir projede bulunma şansına eriştikleri için. Bu nedenle de seni heyecanla ve özenerek yaratmışlardır diye düşünüyorum, he mi Advanced Warfare? Nelerin var anlat bakalım biraz... Yine aksiyon dorukta diyorsun ha? Bombalar, mermiler gırla gidiyor, belli... Başka ne var? Ooo, Exoskeleton! Vay vay... Nereden aklınıza geldi bu? Tabii, diyorsun yıl olmuş 2060, askerler kamufajları giyip savaş alanına çıkarsa herkes güler. Haklısın valla... Exoskeleton fikri güzel, beğendik onu. Başka bir değişiklik var mı? Mesela senaryo nasıl? Derinlik, heyecan ne durumda? Sana sormam hata, oynasam yeterli mi? Senle oynamamı mı istiyorsun? Ahlsız oyun!

Ben de mega şirket istiyorum!

Atlas Corporation'la tanıştırayım sizi. Bu devasa, özel harekât şirketi kendi teknolojisini kendi geliştiriyor ve 2060 yılının en iyi askeri teknolojisi de onda. Başında Kevin Spacey'nin canlandırdığı Jonathan Irons var ve Irons; hırslı, akıllı ve yerekli bir insan. (Ne çirkin bir yelektir o...) Bizse Jack Mitchell'in rolündeyiz. Önceki Call of Duty oyunlarının aksine bu defa tek bir karakteri kontrol ediyoruz zira Sledgehammer, tek bir karakterle oynayarak ona daha çok ısınacağımızı düşünmüştük. Ne de güzel bir düşünce... (Buradaki imayı sonra anlatacağım.) Irons, Mitchell'i, yani bizi kendi oğlu gibi görüp kolumuzu kaybettikten sonra bize bir kol sağlayarak kendi elemanı yapıyor ve biz de dünyadaki sorunları çözmek için büyük bir maceraya atılıyor. Bu macera bizi "Yeni Bağdat" da götürüyor, San Torini'ye de, tropikal bölgelere de. İlk önce Mitchell'a değinelim... İçinde bulunduğumuz macerada Mitchell'a karşı bir yakınlık hissetmemiz

istenmiş ama oyun boyunca konuşmayan, sadece emirleri takip eden, başından geçen şeyler üzerinde durulmayan bir karakterin ben nesini benimseyeyim? Önceki oyunlarda da dünyanın dört bir yanına gidiyor ve farklı yerlerde, farklı karakterlerin rolüne bürünüyorduk. Burada da aynı şey yapılsaydı inanırım ki hiçbir şey değişmezdi. Maalesef Mitchell'in herhangi bir karakteri yok, oyunu bitirdikten sonra onu bir daha hiç hatırlamayacaksınız. Mitchell'in Irons ile olan ilişkisi de zayıf ve çok yüzeysel. Sözde manevi babamız gibi bir halde Irons ama bunu hissedebilmek için kendi kendinize senaryolar yazmanız gerekiyor.

Senaryo gerçekten çok sağlam başlıyor, hatta oyunun başlarında, birkaç bölüm oynadıktan sonra ara vermek gerektiği ve oyundan ayrı kaldığım anlarda, "Vay be, acaba sonra ne olacak?" diye merak ettiğimi hatırlıyorum. Spoiler vermek niyetinde değilim ama oyunun bir kısmından sonra hikâye o kadar ama o kadar basitleşiyor ki inanırım bir senaryo bu kadar yazılamaz! Sıradan bir aksiyon filmi senaryosundan bile uyduruk, inişsiz, çıkışsız, sıfır derinliğe sahip bir kurguyla baş başa bırakılıyor ve bu kısa süren maceranın sonunda da suratımızda kocaman bir hayal kırıklığı kalıyor. 2060 yılının görselleştirmesi, kurgusu aslında çok iyi sunulmuş. Teknoloji gerçekten inanılabilecek bir derecede ilerlemiş ve "Evet, bunların hepsi olabilir..." diyorsunuz. Bu bilimkurgu teması açıkçası çok hoşuma gitti, çevreye bakmaktan, detayları takip etmekten bir saniye bile kendimi alamadım. Sledgehammer inanılmaz iyi bir atmosfer ve mekân oluşturmuş lakin bunu bir o kadar da işleyememiş. Şu güzel kurguyla o kadar güzel bir hikâye oluşturulabilirdi ki oysaki... Çok mutsuz oldum, öyle böyle değil.

Yeni teknoloji

Yılın 2060 olmasından mütevellit, oyundaki birçok si-



Araba kullanırken keşke tampon açısı da olsaydı da aracın içi ekranın yarısını kaplamasaydı...

lah ve ekipman da o çağa ayak uydurmuş durumda. Silahların hepsinde olmasa da birçokunda entere-san özellikler var. Target Enhancer takısıyla gelen silahlar, hedef aldığınızda düşmanları kırmızı renkle işaretli olarak görmenizi sağlıyor ve onları daha kolay vurabiliyorsunuz. Sıradan bomba atarlar da artık ısıya duyarlı bombalar atmanızı sağlıyor ve bombalar hedefini buluyor. El bombaları artık tek tip fakat bunların ne işe yarayacağını bombanın üzerindeki tuşla değiştiriyor ve bombayı duruma göre şekillendirebiliyorsunuz. Düşmanı takip eden el bombaları favorim oldu örneğin. EMP versiyonlarını kullanacak kadar ortam yoktu açıklığı, taktik bombalarına da pek ihtiyaç duymadım.

Silahlardaki değişimin yanında, Exoskeleton'ımız sayesinde yeni yeteneklere de kavuşuyoruz. Mesela zamanı yavaşlatma, mesela belirli bir süreliğine görünmez olma. (Bu da aynı Crisis'teki gibi olmuş; kopya çekmedik derlense inanmayın.) Bu ikincil güçleri başınız sıkıştığında kullanıyorsunuz genelde ya da size söylendiğinde zira oyunu bunları hiç kullanmadan bitirebilmek de mümkün.

Exoskeleton'ın oynanışa getirdiği yeniliklerse bana sorarsanız kısıtlı. Yani sırf Exoskeleton ve yeni silahlar var diye bu oyunu diğer Call of Duty oyunlarından ayırmak pek de kolay değil. Havada iki kez, yükseğe zıplama özelliği oyuna sağlam bir esneklik getirmiş ama oynanış bu özellikle birlikte bambaşka bir yöne sapmamış. Aynı şekilde teknolojik silahlar ve ekipmanlar oynanışta büyük bir farklılığa neden olmuyor. Yine siper alıyor, yine saklanıp ateş ediyor, yine el bombası atılması gereken yerde el bombası atıyor, yine ölümlü yüz yüze geldiğinizde saklanıp iyileşmeyi bekliyorsunuz. Olan biten için şunu diyebiliriz: Advanced Warfare, teknoloji kıyafetine bürünmüş bir Modern Warfare.

Sledgehammer ve Activision bu defa da heyecan ve aksiyon dolu sahneler hazırlamış. Bunların genelinde yine Captain Price gibi biri bize ne yapmamız gerektiğini, nereye ilerlememiz, nerede durmamız daha doğru, hepsini söyleyip bizi yine embesil yerine koyuyor. Neden ben takım lideri olamıyorum? Neden o adamlara ben komut veremiyorum? Bıktım bana sürekli emir verilmesinden!



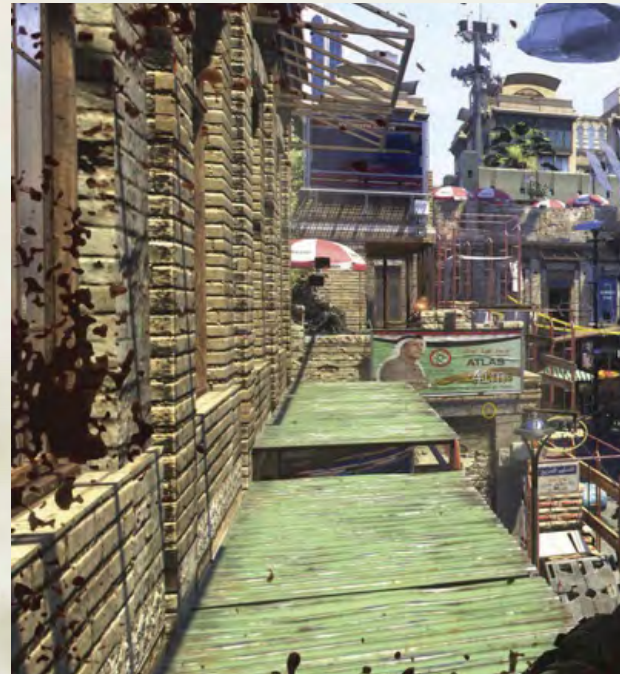
Oyunda hoşuma giden bir konu mekân değişiklikleri oldu. Misal, oyunun bir kısmında San Torini adasına gidiyoruz ve buranın görselliği o kadar iyi hazırlanmış ki ben olsam bu bölgede geçen bir başka oyun üretirdim derhal. Gerçi San Torini de günlük güneşlik, renklerin patladığı bir ortamdır fakat 2060 yılının San Torini'si biraz kasvetli yaratılmış.

Macera bizi denizin altına da sokuyor, suyun altına dalıp çıkabilen bir sürat motoruna da oturtuyor, uçağa da bindiriyor, araba da kullanıyor. Bu anların hiçbiri, maalesef akılda kalacak kadar uzun sürmüyor ve hızla sonlanıyor. Özellikle uçakla ilerlediğimiz bölümü çok sevmişim ama birkaç dakikada bitti, yine indik yere...

Oynanışa esnekliğin geldiği bir yer de Batman misali kanca atabildiğimiz bölümlerdeydi. Bir noktayı seçip ilgili tuşa bastığınızda karakteriniz, gerçekten Batman gibi o noktaya fırlıyor; hatta orada bir asker varsa ona "Grapple Kill" bile yapabiliyor. Bu hareketi zırlı, meç içindeki düşmanlarınıza karşı bile yapabiliyorsunuz. Fakat diyorum ya her şey kısa; şu hareketleri yaptığınız anların sayısı da iki elin parmaklarını geçmez.

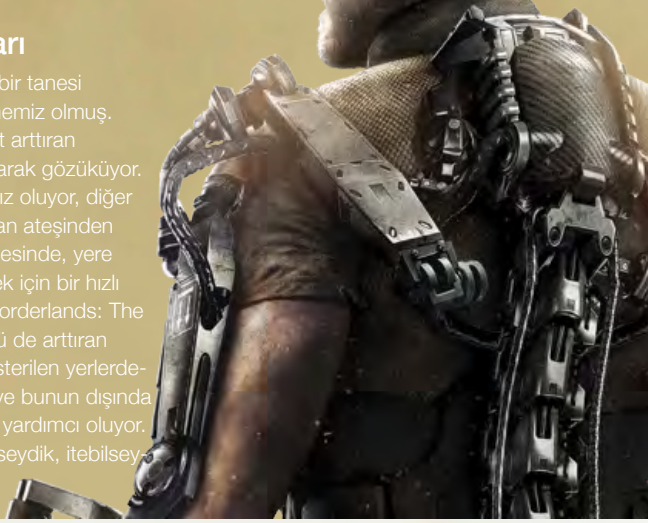
Sen sağ tarafı tut, ben biraz oturacağım...

Yeni oyunla birlikte yepyeni bir oyun modumuz var: Exo Survival. Multiplayer, anlaşmalı bir oyun tipi... Seçilen haritada, diğer arkadaşlarınızla birlikte dalga dalga gelen düşmanlara karşı koymaya çalışıyor-



Exoskeleton'ın Faydaları

Oyunun başarılı olduğu noktalardan bir tanesi Exoskeleton'ı gerçekten hissedebilmemiz olmuş. Giyenin hareket kabiliyetini birkaç kat arttıran Exoskeleton, oyunda iki farklı sınıf olarak gözüküyor. Bir sınıfta yükseğe zıplama olanağımız oluyor, diğer sınıftaysa bir kalkan yaratarak düşman ateşinden korunuyoruz. Yükseğe zıplamanın ötesinde, yere inerken düşmanlarımıza hasar vermek için bir hızlı iniş hareketi de yapabiliyoruz; aynı Borderlands: The Pre-Sequel'daki gibi. Giyenin gücünü de arttıran Exoskeleton, oyunda ancak bize gösterilen yerlerdeki cisimleri itmeyişinde faydalı oluyor ve bunun dışında bazı araçların kapılarını sökmeyişinde yardımcı oluyor. Keşke daha çok cismi kaldırıp atabilseydik, itebilseydik. Neyse artık, bir sonraki oyuna...



Ne yalan söyleyeyim, önceki Call of Duty oyunlarına göre çok daha fazla keyif aldım bu defa zira oyuna bir Titanfall havası gelmiş

sunuz. Düşmanlar sıradan askerler de olabiliyor, uçan drone'lar da, zırhlı birlikler de, görünmez askerler de... Dalgalarda yapmanız gereken işler de değişiyor üstelik. Bazen bir yeri korumanız gerekiyor, bazen bir şeyleri toparlamanız, bazen de tüm düşmanları öldürmeniz. Başarılı oldukça karakterinizin puan kazanıyor ve haritanın iki noktasında bulunan, iki farklı geliştirme noktasında silahlarınızı ve Exoskeleton yeteneklerinizi geliştirebiliyorsunuz. Aslında iyi düşünülmüş bir oyun modu olmuş Exo Survival fakat bana kısa sürede sıkıcı geldi. Gelen düşmanlar yeterince zorlu değil, görevlerde derinlik ve heyecan yok... Bir mech'in içine girip düşmanlarla savaşmak bile yeterince zevk vermiyor, öyle söyleyeyim. Bence Exo Survival daha geniş kapsamlı bir oyun türü olmalıydı ve hayatta kalmak için ciddi bir mücadele gerektirmeliydi. Her ne kadar başarılı oldukça düşmanlarınız daha zorlu bir hal alsada da bu mod keyif vermedi, veremedi... Olayın asıl multiplayer kısmındaysa bizi yine bin tane oyun modu bekliyor. Team Deathmatch'ler, nokta tutma odaklı Hardpoint'ler, birçok oyun türünü içinde barındıran Domination'lar... Artık bunları tek

tek anlatmaya gerek yok, ben size genel anlamda Exoskeleton'lı multiplayer maçları nasıl geçiyor, onu anlatayım.

Ne yalan söyleyeyim, önceki Call of Duty oyunlarına göre çok daha fazla keyif aldım bu defa zira oyuna bir Titanfall havası gelmiş. Bazı oyun modları Titanfall'un küçük haritaları gibi son derece hızlı oynanıyor, bazılarındaysa düşmanlarınızı bulmak için uzun yollar tepiyorsunuz. Küçük haritalar kesinlikle daha zevkli ve Exoskeleton güçleri sayesinde düşmanlarınızla olan karşılaşmalarınız daha renkli geçiyor. Mesela çift zıplama net bir biçimde düşmanlarınızı afallatıyor, sizi kolayına vuramıyorlar. Exo Overclock sizi daha hızlı bir hale getiriyor, Exo Cloak görünmez yapıyor, Exo Ping düşman yerlerini gösteriyor. Bunları savaş sırasında kullanınca da bu güçleri kullanmayan oyunculara karşı bir üstünlük sağlayabiliyorsunuz.

Önceki Call of Duty oyunlarında olduğu gibi, burada da seviye atlamak yine çok kolay ve Hearthstone'un booster paketleri gibi, bölüm sonlarında bir pakette karşılaşabiliyor, içinden farklı eşyalar çıkmasını sağlayabiliyorsunuz. Seviye atladıkça yeni eşyalar, yeni yetenekler de geliyor ve daha keyifli multiplayer mücadelelerine katılabiliyorsunuz.

Titanfall kadar hareketli olmasada (Duvarlarda koşmak falan yok.) yeni multiplayer mekaniği gayet iyi olmuş, Sledgehammer'ı bu konuda tebrik ediyorum. Sırf multiplayer için bile bu oyun alınabilir açıkçası; hele ki Titanfall sadece multiplayer haliyle bu kadar beğenilmişken.

Oyunun senaryo kısmı çok umurunuzda değilse yine sağlam bir multiplayer mücadelesi var burada fakat senaryo, yenilik sizin için önemliyse Call of Duty'nin yine yerinde saymakta olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Ama zaten Activision'ın umurunda mı; paralar akmaya devam ediyor... ■ Tuna Şentuna

Call of Duty: Advanced Warfare

- ⊕ Atmosfer
- ⊕ Exoskeleton'la gelen özellikler
- ⊕ Multiplayer maçları
- ⊖ Yenilik yok
- ⊖ Senaryo kısa ve müthiş siğ
- ⊖ Exo Survival modu kötü

7,5

|| Alternatif Titanfall

✓ Ortadaki adamın balmumu heykel olduğundan şüpheleniyorum...



Harita Boyu Eğlence

Inquisition haritasının hemen her yerinde farklı bir eğlence, farklı bir bulmaca bulmak mümkün. Astrarium'lar, bence bunlardan en keyiflileri arasında. Aynı çizginin üzerinden geçmeden, şekilde gösterilen şemayı yapmamızı isteyen mekanikten her haritada üç adet bulunuyor. Tama- mını çözdüğümüz zamansa harika bir eşyaya kavuşuyoruz. Hiçbirisini kaçırmayın derim!

Dragon Age: Inquisition ★

Epik bir serüvene hazır mısınız?

İlk oyunuyla CRPG severlerin gönlüne taht kurmuş, ikinci oyunuyla kendinden nefret ettirmeyi başarmış bir seri. Aksiyon / RPG kisvesi altında satışa sunulan Dragon Age II, şüphesiz ki günümüz RPG oyuncular için önemli bir yapımdı ama eski tür RPG severler için de bir o kadar hüsrana olmuştur. Nitekim üçüncü oyun, 2012 yılında resmen beyan edildi ve E3 2013'te Electronic Arts standında gerçekleştirilen lansmanda "Dragon Age: Inquisition" ismiyle görücüye çıktı.

Beklentinin ardından

Özetle bu oyun uzun süredir bekleniyordu. İlk yayınlanan videodan beri sadece RPG değil, tüm oyun severlerin dikkatini çekmeyi başardı. Inquisition'ın bu kadar büyük bir beklentiye sebep olmasının başında görsel kalitesi geliyordu ki söylemeden edemeyeceğim, grafikler gerçekten bir harika! EA DICE tarafından geliştirilen Frostbite 3 teknolojisini

çok iyi biliyor. Bu sebepten karakterimizin yine her bir yanını değiştirebiliyor, eşi benzeri olmayan bir karakter yaratabiliyoruz. Oyun içinde Dwarf, Elf, Human ve Qunari ırklarından birini seçebiliyoruz. Sınıflara geldiğimizdeyse Mage, Rogue ve Warrior çıkıyor karşımıza ama merak etmeyin, bu üç sınıf buzdüğünün sadece görünen kısmını oluşturuyor. Her sınıf, sahip olduğu farklı güçlerle farklı eğilimler gösterebiliyor, farklı oyun stilleri yaratabiliyor. Hele ikinci oyundaki limitli sınıf seçeneğini göz önüne alırsak, Inquisition ile bambaşka bir RPG deneyimi yaşadığımızı net bir şekilde söyleyebiliriz.

Savaşmadan olur mu?

Olmaz tabii ki... Hele hele konu RPG olduğu zaman savaşmak bir ata sporudur. İkinci oyunda resmen Japon aksiyon oyunlarına dönüşen savaşlar, Inquisition ile hem ilk oyundaki dinamiği, hem de ikinci oyundaki

Hiç öyle eşya düşecek diye beklemeyin, esas marifet onları üretmekte. İlk yapmamız gereken şeyse üretmeyi istediğimiz eşyanın planını bulmak

kullanan yapım, başta karakter modellemeleri olmak üzere resmen bir şaheser olmayı başarmış. Karakter yaratma menüsünde geliştirmekte olduğum karakterimden gerçekten rahatsız olduğumu belirtmek isterim. O kadar canlı duruyordu ki hemen yakın yüz çekiminden uzaklaştım. Tabii ki konu BioWare olduğu zaman karakter yaratma işi hiç de öyle kısa sürmüyor. Mass Effect serisini oynayanların çok iyi bileceği üzere, yılların eskitemediği dev firma, RPG'nin temellerinin karakter yaratmadan geçtiğini

hızı bir araya getirmeyi başarmış. Saldırlar yine aynı tuşa art arda basarak şekilleniyor fakat bu sefer yeteneklerin önemi ve oyuna olan etkisi biraz daha farklı. Öyle sürekli yetenek kullanmak diye bir şey olmadığı gibi, saldırılar da kullanılan silahın cinsine göre yavaş ya da hızlı olabiliyor. Misal, iki elli bir kılıçla yapılan saldırılar, silahın ağırlığını fizik kuralları çerçevesinde oyuna eklemeyi başarmış. Vuruşlardaki ağırlık ve vuruşların hedefe indiği zamanki etkisi gerçekten muazzam! Aynı şekilde, büyücü sınıfının kullandığı asalardan yapılan büyüler, olması gerektiği gibi çok daha hızlı. Savaşlara esas dengeyi getirense tek tuşla her şeyi durdurabilmek. CRPG'lerin olmazsa olmaz özelliğini Inquisition'da da görmek gerçekten sevindirici zira bir anda karambole dönüşen savaşlarda kimin, ne yapacağını önceden belirleyebilmek büyük önem arz ediyor. Değininmesi gereken bir diğer özellik de şüphesiz ki animasyonlardaki zenginlik. Grafik kalitesi bir yana dursun, karakterlerin hareketleri, saldırılar ve özellikle büyü animasyonları beklenenin bir hayli ötesinde. Öldürdüğüm bir - iki büyücünden ve grubumdaki büyücüyle yaptıklarından sonra ana karakterimi neden büyücü açmadım diye resmen kendimi sorguladım.

Dragon Age
INQUISITION

Yapım **BioWare**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web **www.dragonage.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**



Dev gibi bir dünya

Belki bir The Elder Scrolls V: Skyrim kadar değil ama önceki iki yapıma kıyasla devasa bir haritaya sahip Inquisition ve bunu oyuna başladığınız ilk dakikadan itibaren gözümüze sokmayı başarıyor. Malum, dünya dev gibi olunca seyahatler de bir hayli zorlaşıyor ama BioWare'in konu hakkında iki farklı çözümü var: Birincisi, harita üzerinde bulunan belirli noktalarda kamp kurmak. Kamplar hem dinlenebilmemizi, hem de hayat iksirlerimizin dolmasını sağlıyor. İkinci yöntemse ilgili görevleri yaptıktan sonra açılan ata binme seçeneği. Bir yandan bu muhteşem dünyayı atla dolaşmak, diğer yandan görev yapmak isteyenler için göz ardı edilemeyecek bir seçim. Inquisition'da ana görev sadece çitir çerez bir seçenek ve bu oyunu esas ilginç kılan şey, ardi arkası kesilmeyen yan görevler ama belirtmekte fayda var ki her görev öyle pat diye karşımıza çıkmıyor. Bazı yan görevlere ulaşmak için öncesinde farklı görevleri tamamlamamız gerekiyor. Gelelim oyunu esas farklı kılan "komutancılık" özelliğine. Önümüze geleni biçtiğimiz dünya haricinde, bir de "Skyhold" adı verilen ve kendimize ait kalemiz bulunuyor. Burada Cullen, Leliana ve Josephine olmak üzere üç karakterle farklı görevlere yelken açıyoruz. Bu kısımda harita üzerinden farklı noktaları araştırarak ilginç görevler gerçekleştiriyoruz. Ayrıca kalemizin hemen dışında bulunan "craft" noktaları, oyunun olmazsa olmazı. Hiç öyle eşya düşecek diye beklemeyin, esas marifet onları üretmekte. İlk yapmamız gereken şeyse üretmeyi istediğimiz eşyanın planını bulmak. Inquisition dünyası içinde bolca plan bulunuyor. Görev yaptıkça ve özellikle gözden irak noktaları yağmaladıkça edinebildiğimiz planlar, normal şartlarda düşen eşyalardan çok daha iyisini üretmemize vesile oluyor. Planı bulduk ama şimdi asıl konuya geldik: Materyal. Şunu belirtmeden geçmeyeyim ki "V" tuşu bu oyunun her şeyi. Yakınlardaki toplanabilir ve gizli kalmış eşyaları görünür hale getiren tuşa basa basa koşmak en doğru hareket, aksi halde birçok



parçayı es geçmemiz işten bile değil. Abarttığını düşünebilirsiniz ama eşya üretmek için gerekli birbirinden farklı materyal bulunuyor ve kimi zaman tek bir eşya, aynı materyalden onlarca isteyebiliyor. Çok farklı materyaller olmasının sebebiyse basit: Farklı materyaller, üretilen silah ve zırhlara farklı özellik puanı ekliyor ve bu da demek oluyor ki etrafta bulunan her türlü materyali, hiçbirini ayırt etmeksizin toplamak gerek. Tabii ki bir de eşya üretirken çok dikkatli olmak kazım. Sözün özü diyeceğim ama özü yok. Dragon Age: Inquisition gerçekten iyi, hatta beklemediğim kadar iyi! Dragon Age II ile seriden soğuyan oyuncular-dansanız, size garanti veriyorum ki Inquisition ile Dragon Age'e olan inancınız tekrardan alevlenecek. Sadece RPG severlere değil, tüm oyun dünyasına hitap eden, çok özel bir yapım. ■ **Ertuğrul Süngü**

Dragon Age: Inquisition

- + Muhteşem atmosfer
- + Karakter etkileşimleri
- + Epik hikâye
- + Bol aksiyon
- Arada saçmalayan takım arkadaşları
- Düşmanlar bazen zorlayabiliyor

9,2

|| Alternatif The Elder Scrolls V: Skyrim





Belki silahlarda bir Call of Duty detayı yok ama yine de iyi gözüküyor.



Grand Theft Auto V ★

Aynı macera, 1080p çözünürlük

PS3 ve Xbox 360 sahiplerinin geçtiğimiz yıl alıp oynadığı, Şefik'in geçtiğimiz günlerde bitirdiği GTA V, beklendiği gibi yeni nesil konsollara da geldi, gözlerimiz yuvalarından fırladı. Rockstar Games, 1.000 kişilik ekibiyle GTA V'i nasıl daha iyi hale getirebileceğinin formülünü bulmuş: Yüksek çözünürlükte, 30fps hızında ilerleyen, daha iyi kaplamalara, daha iyi ışıklandırma ve yansımalara sahip öğelerle dolu, sokakları daha kalabalık, dağı tepesi daha fazla çayır çimene sahip bir şehir oluşturarak. GTA V'in PS4 ve Xbox One sürümü, önceki nesil sürümlerinin yüzüne bakmayacağınız derecede iyi gözüküyor.

Daha önce...

Kısaca hikâyeden bahsedip oynanışa, oradan da bizi ne gibi yenilikler beklediğine geçiş yapacağım. Bildiğiniz üzere üç karakterin kontrolündeyiz bu defa -GTA oyunlarında bir ilk olarak- Michael, Trevor ve Franklin üç karakterimizi oluşturuyor ve bu üç karakter de hikâyeye dâhil olduktan sonra hem görevlerde, hem de işinin gücünüz yokken kahramanlarınız arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Eğer bir görev içinde değilseniz, karaktere geçiş yaptığınızda, o karakterin nasıl bir aktiviteyle uğraştığını görüyor ve bazen onları komik durumlarda yakalayabiliyorsunuz. Şayet ki bu değişim işlemini görev sırasında yaparsanız, görev tipine göre karakterleri farklı rollerde kullanma olanağınız oluyor. (Bazen de zorunlu olarak karakter değiştirmeniz isteniyor.)

Bu üçlünün bir araya gelme sebepleri de elbette ki Los Santos'ta suçla karışmak, soygun yapmak ve bolca iş karıştırmak. Sıradan görevlere çıktığımız, yan görevlerle uğraştığımız oyunun parladığı anlarda "Heist" adındaki büyük soygunlar. Bu soygunlarda para ödeyerek adam da kiralayabi-

liyoruz ve işin bir hazırlık aşaması oluyor, daha sonra soyguna geçiyoruz. Üstelik soygunu tek bir tarzda yapmamız da gerekmiyor; eğer iyi bir araştırma yaptıysak hiç kimseyi uyandırmadan da işi tamamlayabiliyoruz. (Bu genelde pek olmuyor.)

Görevlerin yanında elbette ki Los Santos birçok aktiviteyle dolu. Lâkin bu aktiviteler genellikle "eğlence" amacıyla yapılıyor. Yani karakterinizi geliştirme, senaryoya katkı veyahut sizi ileri taşıyacak güzellikleri GTA V'te bulmanız mümkün değil. Burada keyif almak istiyorsanız, bir uçak kaçırmayı hedef edinmekten, bir tankla şehirde kaos yaratmaktan zevk almalı, şehrin bir ucundan diğerine bisikletle gitmeyi kafaya koymakta anlam bulmalısınız. Tüm detaylarıyla harika bir oyun olan GTA V -bana kalırsa- maalesef hala "yapılacak iş" açısından kısır bir oyun.

Gözlerimle görmeden inanmam!

Oyundaki en büyük değişikliklerden bir tanesi kuşkusuz ki FPS modu. Evet, bütün oyunu karakterlerinizin gözlerinden oynayabiliyorsunuz. Üstelik bu basit bir eklenti de değil; sırf bu iş için Rockstar oyununa 3.000 tane ek animas-



PS4



Yapım **Rockstar North**
Dağıtım **Rockstar Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS4, Xbox One**
Web **rockstargames.com/V**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Gamepad'den Ses Geliyor

Oyunun PS4 sürümünü tercih etmek için size en güzel nedenlerden birini söyleyeyim: Telefon konuşmalarında karşı taraftan gelen ses, gamepad'inizden size naklediliyor. Bu hem konuşmayı gerçekçi yapıyor, hem de sesi yakından duyuyorsunuz. Çok güzel bir detay olmuş...



yon geliştirmiş. Karakterinizin kahvesini içme animasyonundan, arabada sıkılıp direksiyonunda ritim tutmasına kadar birçok alanda yeni görüntüler var. FPS modunda siper almak zor olduğu için de derseniz karakteriniz bu hareketi yaparken üçüncü şahıs kamera açısından ekrana getirilebiliyor; kamera konusunda birçok ayar bulunuyor oyunda.

FPS modu genel itibarıyla başarılı sayılsa da baştan itibaren bir FPS oyunu olarak hazırlanmış oyunlara göre biraz garip kalmış. Özellikle araba kullanmak bir hayli zor. Ben üçüncü şahıs kamera açısını kamerasını tercih ettim yine de, ancak ara ara geçişler yaptım.

Bir diğer muhteşem değişim de elbette ki grafiklerde. Zaten PS3'te ve Xbox 360'da gayet iyi gözükken oyun, şimdi tek kelimeyle muhteşem bir hale gelmiş. Kaplamalar daha detaylı, araçlardaki yansımalar inanılmaz gerçekçi, ışıklandırmalar geliştirilmiş ve doğa olayları (Sis, fırtına falan direkt kopmuş...) çok iyi bir şekilde oyuna aktarılmış. PS4'te daha fazla çim var, Xbox One'da biraz daha az ama genel anlamda evet, daha fazla yeşillik görülüyor. Grafikler gelişmiş olsa da hızla araba kullanırken, özellikle virajlarda FPS kendini toparlayamıyor ve kaplamalar da biraz geriden gelebiliyor. Olsun o kadar da; koskoca şehri, hiç yükleme zamanı olmadan görüntülemek kolay mı...

Bir başka yenilik de Michael'in yapabileceği bir cinayet görevi. Bu görevin dışında yeni Stock Car yarışları da oyunda yerini alıyor. Birkaç yeni silah, ilk GTA oyunlarındaki araçlar ve 160'a yakın yeni şarkı ile birlikte zaten yeterince geniş



bir oyun olan GTA V, fantastik bir hale gelmiş durumda.

Oyuncular nerede?

Tek kişilik oyunun yanında, bildiğiniz üzere "GTA Online" adında da bir gerçek var. Arkadaşlarınızla görev yapıp şehrin altını üstüne getirebildiğiniz GTA Online'in yeni nesil sürümü 30 oyuncuyu destekliyor. Ne var ki PSN'den midir, GTA'nın sunucuları yüzünden midir, ben 10 tane oyuncuyu yan yana zar zor gördüm. Zaten GTA Online'dan çok zevk alamamıştım, bu defa da benim için pek değişen bir şey olmadı.

Şimdi oyunun puanına bakın. O puanı kimler için verdiğimi söyleyeyim: Bu oyunu ilk defa oynayacaklara... Hem PS3, hem PS4'ünüz varsa ve GTA V'i oynamadıysanız, hiç düşünmeden oyunun PS4 sürümünü alın. Ha PS3 sürümüne sahipsinizdir ve oyunu tamamlayıp rafa kaldırmışsınızdır. Eğer çok büyük bir GTA hayranı değilseniz, bu oyunu almanız da hiç gerek yok zira oyuna dönüş yapanlar için ekstra içerik tatmin edici derecede değil.

■ Tuna Şentuna

Grand Theft Auto V

- ⊕ FPS modu
- ⊕ Mükemmel grafikler
- ⊕ Etkileyici senaryo
- ⊖ Görevler dışında oyuna etki eden aktivite eksikliği

9,7

|| Alternatif Watch_Dogs

◀ Franklin süpermarketten yeni silahını almış, gururlu bir Amerikan genci.





Yapım **Blizzard Entertainment**
Dağıtım **Blizzard Entertainment**
Tür **MMO, RPG**
Platform **PC, Mac**
Web **www.warlords.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

World of Warcraft: Warlords of Draenor ★

Zırhlarınızı giyin, baltalarınızı bileyin!

Azeroth kıtasında başladığımız maceradan bugüne kadar 10 yıl, evet, tam 10 yıl geçmiş. Beta sürecinden bu yana içinde bulunduğum WoW dünyasının ne zaman bu kadar yol kat ettiğini inanmıyorum. Geçen zaman içinde klasik WoW senaryosu giderek epik bir hal aldı. Önce The Burning Crusade ile Outland'e geçiş yaptık, sonra bir anda kedimizi Northrend'de bulduk. Son hatırladığım şeyse pofuduk pandalarla adam dövdüğümüz ki işte benim seriye olan ilgim de tam bu noktada sıfırlandı. Bir dönem rekor oyuncu sayısına ulaşmayı başarmış olan WoW, son iki eklentisiyle o kadar çok oyuncu kaybetti ki Warlords of Draenor hem

oyuncular, hem de Blizzard için büyük önem arz ediyordu.

Dev değişim

Pek tabii ki Blizzard bu, her daim ne gerekirse yapmıştır. WoD ile öyle bir çıkış yaptı ki oyunu deneyim edenlerinizin bildiği üzere, sunucular resmen yamuldu. Özellikle benim loncamın olduğu "Twisting Nether" isimli sunucu ve bir - iki sunucu daha tümünden yok oldu. Saatler süren sıralar, oyuna girince geri atmalar, oynayırsen bile gerekli mob'u bulamama gibi envaiçeşit sorunun ardından nihayet ayın 19'u gibi tek tuşla oyuna dalabilir hale geldik. Peki, bu durum bir tesadüf müydü? Tabii ki

hayır! Blizzard, WoD'u duyurduğundan bu yana yapım hakkında o kadar çok bilgi açıkladı ki herkesin ağzının sulanını aktırmayı başardı. WoD'un en çok dikkat çeken yönlerinin başında şüphesiz ki senaryo yer alıyor. Bugüne kadar üretilen Warcraft yapımlarının hemen hepsinde ön planda olan Orc ırkının zaman içinde yaşadıkları, muhteşem bir finalde gözler önüne seriliyor. Sadece senaryo bile eminim ki milyonların tekrardan WoW'a başlamasına sebep olmuştur. Hal böyle olunca ben de WoD'un tüm oyunculara hediye ettiği 90. seviye karakter yaratma hakkımı Orc Warrior'dan yana kullandım.

Kısaca şu 90. seviye karakterden bahsedeyim. Oyuna girdiğimiz anda sağ üst tarafta açılan bir seçenikle dilediğimiz karakteri 90. seviyeye yükseltebiliyoruz ama bazılarının düşündüğünün aksine, mesleklerimiz "çat" diye en üst seviyeye yükselmiyor. İkincil meslekler ilk haritada görev yaparken düşmanlardan düşüyor, ana meslekler içinse belirli görevleri





Collector's Edition

Oyun oynamanın her daim bir adım ileriye vardır ve o adım da daha çok para harcamakla atılır. Tıpkı birçok oyunun olduğu gibi, WoW oyunlarının da Collector's Edition'ları dikkat çeker. Bu kez kutu içinde bir adet, harika şekilde çizilmiş ve 160 sayfalık konsept resim kitabı, tüm soundtrack'lerin bir arada toplandığı müzik CD'si, oyunun nasıl hazırlandığına dair DVD, bol miktarda röportaj içeren

belgesel Blu-ray'i, üzerinde Blackhand'in görselinin yer aldığı mouse pad ve tabii ki oyunun kendisi yer alıyor. Ayrıca oyun içinde kullanılacak Dread Raven bineği ve pet'i, StarCraft II'de kullanılacak iki adet portre, Diablo III'te kullanılacak Warsong Pennant ve Heartstone için özel olarak tasarlanmış kart arkası da kutuyla gelen diğer hediyeler arasında.

yapmamız lazım. Ha, dileyenler gidip "train" de olabiliyor ama para vermeye gerek yok. Hem görevlerden bolca altın ve yetenek puanı geliyor. Demem o ki ilk haritamız olan Frostfire Ridge kısmının tüm görevlerini ya da aslında iyisi mi siz ne kadar görev varsa bitirin çünkü gelen paranın haricinde, WoD'da düşen eşyaların rastgele otomatik gelişme ihtimali var. Yeşiller maviye, maviler de mora dönüşebilir ki bu durum görevlerden gelen eşyalar için de çalışınca durum bambaşka bir hal alıyor. Zaten isteseyiz de, istemeseyiz de WoD'un dev dünyasını keşfetmek için bolca görev yapacaksınız. Burada şunu da hatırlatmak isterim: Klasik "grind" görevleri halen oyunda bulunuyor fakat genel geçer görev mantığı bir hayli süslenmiş. Özellikle senaryo gereği bizimle hareket eden Azeroth kahramanlarıyla çıktığımız görev silsilesi esnasında bir hayli farklı görev yapıyoruz ve bunların en başında WoW için kalabalık denebilecek savaşlar yer alıyor.

Yeni dünya

90. seviye olduk, evet ama içinde bulduğumuz bu yeni dünyada hayatta kalmamız gerekiyor. İşte bu noktada imdadımıza Blizzard'ın bizler için hazırladığı Garrison kendini gösteriyor. "Kendin pişir, kendi ye" mantığı üzerine kurulmuş olan sistem sayesinde kendi şehrimizi yaratabiliyoruz; tabii ki bazı sınırlamalarla. 100. seviyeye gelinceye kadar en fazla bir adet büyük, iki adet orta ve iki adet küçük bina dikebiliyoruz. Akabinde Garrison seviyesini atlatarak daha fazla bina yapmamız mümkün hale geliyor ama unutmayın, üçüncü seviyede bile bina seçeneklerinin en fazla üçte birini yapabiliyoruz. O yüzden neye ihtiyacımız olduğunu iyi seçmek gerekiyor. Özellikle binaların ikinci ve üçüncü geliştirmelerinde ne gibi yararlar sağladığını iyi okumak şart. Yine de merak etmeyin, yapılan bina bize yapışık değil ve dilediğimiz takdirde yıkıp yerine başka bir tane yerleştirebiliyoruz. Bu durumda pek tabii ki olan harcadığımız kaynaklara oluyor. "Garrison Resource" adı verilen bu kaynak, haritanın farklı noktalarından toplanabildiği gibi, bazı görevlerden de elde edilebiliyor. Yine de bu kaynağa ulaşmanın en net yolu, takipçilerimizi (follower) yolladığımız görevler. Biz ilerledikçe farklı takipçilerle karşılaşılıyor ve onlar da tıpkı eşyalar gibi, saflarımıza katıldıkları anda



eğer şanslıysak gelişebilir. Tıpkı eşyalar gibi, takipçilerimiz de yeşil, mavi ve mor olarak resmediliyor. Düzenli olarak gelen görevlere en alakalı kişiyi yollayarak yolumuza devam ediyoruz. Kimi görevler 30 dakika gibi kısa bir sürede tamamlanırken, kimileri ancak 10 saatte bitiyor. Bu yüzden genelde takipçilerimizi düzenli olarak görevlere yollamamız gerekmektedir.

Yeniden World of Warcraft

WoD ile yaşanan değişikliklerin bir diğeri de grafikler üzerine oldu. Eski oyunlarda ufak çapta yaşanan değişiklikler, bu sefer bir devrim niteliğinde kendini gösterdi. Düşünün, artık karakterlerin ağız yüzü oynuyor, o derece! Sadece ana karakterle de sınırlı kalmayan değişiklikler, tüm animasyonlara ve hatta tüm WoW dünyasına yansımış durumda. 2014 için halen zayıf, orası ayrı konu ama yaşanan değişim açısından muazzam.

Yeni gelen zindanlar bence oyunu derinden etkilemiş. Hem senaryo açısından, hem de paralel bir evrende, eski zindanlardan ve bölgelerden bazılarının içine dalabilmek harika bir deneyim. Boss savaşları şimdilik keyifli ama ilk yamaya kadar herhangi bir raid'e giremiyor olmak biraz sıkıcı ki Blizzard bu sefer her şeyi iyiden iyiye yavaşlatmış. 100. seviye olduktan sonra girilebilecek sadece dört adet zindan bulunuyorken, eşya seviyemizi 610'un üzerine çıkardıktan sonra beşi aynı zindanların Heroic modu olmak üzere, toplamda sekiz adet yeni zindana giriş hakkımız doğuyor. Raid'ler geldiği

zaman ne gibi boss'larla karşılaşacağımızı görmeden ne yazık ki bir şey söylemek imkânsız ama genele baktığım zaman şunu gördüm: Wrath of the Lich King'den sonra hem senaryo fakirliği çeken, hem de oyunun epik havasını yok eden, daha da önemlisi, "eğlenceli" olmaktan giderek uzaklaşan WoW, WoD ile yeniden aramıza katılmayı başardı. Özlemiştik vallahi, ne iyi etti de böyle harika bir şekilde karşımıza çıktı! ■ Ertuğrul Süngü

Warlords of Draenor

- Yenilenen grafikler
- Yeni zindanlar
- Garrison
- Senaryo akışı
- Devam eden grind sıkıntısı

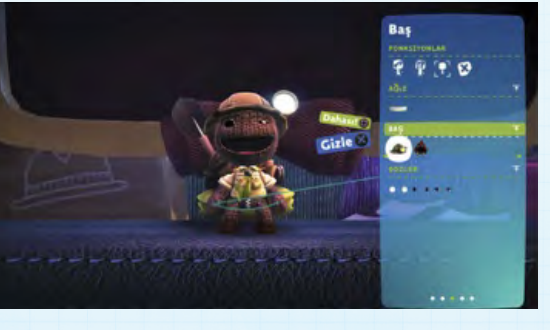
9,5

Alternatif **The Elder Scrolls Online**





Yapım **Sumo Digital**
Dağıtım **Sony**
Tür **Platform**
Platform **PS3, PS4**
Web **tr.playstation.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**



Her şey bir yana, Sackboy bir yana...



LittleBigPlanet 3 ★

Sackboy kardeşliği!

PS3'ümün ilk oyununu LittleBigPlanet (LBP) olduğunu hatırladım şimdi. Gerçi oyunun o zaman epey düşük fiyatlı olması, bu durumda büyük pay sahibiydi ama yine de ilk göz ağrımdı diyebilirim. LBP2 çıktığında yine aynı hevesle gidip almıştım ama beni iki kadar eğlendirmemişti nedense. Oyunun online tarafının aşırı yavaş olması -ki bu yavaşlığı online ortamlarda olmadığım zaman da beni sıkıştırmaya- epey rahatsız ediciydi şimdi düşününce. Öyle böyle derken E3 2014'te

ya LBP3'ün dünyası. Hem az önce de dediğim gibi, bu sefer kontrolümüzde sadece Sackboy yok. O halde diğer üç karakteri kısaca tanıyalım hemen. OddSock, Sackboy'un dört ayaklı hali, bir nevi köpek. Sackboy'a nazaran oldukça hızlı, ayrıca düz duvarlara tırmanabiliyor ve tırmandığı duvarlardan sekip karşı platforma zıplayabiliyor. Swoop, uçabilen bir karakter. Yani marifeti uçmak işte, ne söylenebilir ki başka? Big Toggle da grubun şişman rolünde. Ağırlığının avantajlarını kullanabildiği gibi, küçü-

bile düşünülmüş. Ana görevlerin yanı sıra yan görevler ve mini oyunlar da eklenmiş buraya ki zaten ortalıkta bir oraya, bir buraya dolaşırken kendinizi bir kaptırıyorsunuz, bir daha çıkamıyorsunuz; ta ki gözünüz yorulana kadar... LBP3'ü ilk gördüğümde acaba oyuna eklenen üç yeni karakterden başka yenilik olmayacak mı diye korkmadım değil açıkçası ama böyle bir şey söz konusu değil. Yepyeni mekanikler var oyunda. Mesela rüzgâr silahı ve ışınlama topu gibi iki yeni silahla karşılaştım şimdiye kadar ki dahası da vardır eminim. Ayrıca tek bir platformda ilerlemiyorsunuz artık, birbirine paralel platformlarda bir oraya, bir buraya fırlayıp duruyorsunuz. Tüm bunlara yeni karakterlerin yeteneklerini de eklerseniz, başınıza gelecekleri az çok hayal edebilirsiniz. Muhteşem bir oyun olmuş LBP3. Alın ve oynayın, başka söze gerek yok bence. ■ **Ertekin Bayındır**

OddSock, Sackboy'un dört ayaklı hali, bir nevi köpek. Sackboy'a nazaran oldukça hızlı

LBP3 ile karşılaştım. Aynı heyecan yine sarverdi beni. Bunun en büyük sebebi de artık Sackboy'un yanında üç yeni karakterin de boy göstermesiydi. Derken LBP3 piyasaya çıktı ve çok şükür oyunu incelemek de bana düştü.

Oyunun genel ortalamasını piyasada şöyle bir kontrol ettiğimde beklentimin altında puanlar gördüm ama son kararı ben vereceğim için çok da aldırmadım açıkçası. Az önce kendisini istemeyerek bıraktım ve şu yazı bittikten sonra muhtemelen tekrar gömüleceğim o tuhaf dünyaya. Kim ne derse desin, gayet zengin, neşeli, dolu dolu ve eğlenceli bir dün-

lerek (Little Toggle) dar alanlardan geçebiliyor ve hatta su üstünde yürüyebiliyor. Serinin ilk iki oyununa nazaran daha iç içe bir oyun olmuş LBP3. Yani vay efendim birinci bölümü geçtim, arkasından ikinci bölüm geldi, şimdi de boss'la kapışıyorum gibi düz bir gidişat yok. "Zırva" denilen dünyanızda (Bu arada Sony Türkiye oyunu yine Türkçe çeviriyle şenlendirmiş.) bütün her şeyi iç içe bulacaksınız ki kaybolmamanız için minik bir görev listesi

LittleBigPlanet 3

- Üç yeni karakter
- Yeni mekanikler
- Zengin ve rengârenk bir dünya

9,0

Alternatif **Rayman Legends**



Pro Evolution Soccer 2015 ★

Sahalar bizim!

PES mi, FIFA mı? Bu soruyu yıllardır soruyoruz. Son yıllarda sonuç hep FIFA'nın lehine olduysa da bence durum tercihlerden öteye gidemedi. Benim tercihim sorarsanız, 2010 itibarıyla her zaman FIFA idi. Bu çekişmeye kendini kaptıran Konami de 2010'dan sonra her yıl daha düşük kaliteli bir PES ile çıktı karşıma. (Hele ki geçen senenin PES'i neydi öyle...) Yeni konsolların piyasaya sürülmesiyle her iki kulvardan müthiş ataklar bekliyorduk ve nihayetinde ilk darbeyi FIFA 15 vurdu. Aynı tarihlerde piyasaya sürülür diye beklediğimiz PES 2015 ise meraklılarını Kasım ayı ortalarına kadar bekletti ve sonunda piyasaya çıktı. Peki, bu senenin çekişmesi ne âlemde? Görelim bakalım...

Oyunun grafik kalitesiyle başlamak gerekirse nispeten iyi bir görselelikle karşılaştığımız söyleyebilirim. Yeni konsolların tüm gücü kullanılmamış belli ki ama bu beklenti için henüz çok erken zaten. Oyuncuların tasarımları nispeten iyi ama gerçekçilik namına çok da yüksek bir kalite yok. Cristiano Ronaldo'nun ıkınıyormuş gibi duran yüz ifadesi ve Mesut Özil'in Frankeştayn'dan hallice suratı, şu ana kadar gözümü ısırın detaylar. FIFA 15'le karşılaştırabileceğim saha ve tribün detayları da kalite olarak geride. Hani önce FIFA 15 oynayıp sonra PES 2015'e geçince kendimi halı sahada maç yapar gibi hissettim ki tribünlerdeki klon sayısı da çok fazla göze batıyor. Ortada hissiyat açısından FIFA'ya nazaran donuk bir görüntü var yani ama oyundaki fiziksel detaylar -tuhaf gelecek belki ama- bence FIFA'dan daha iyi. En azından saçma sapan fizik hataları yok ortada. (Durduk yere çarpışıp üstüne bir de sakatlanan oyunculardan gına gelmiş bana anlaşılın.)

Tüm bunlar bir yana, paslaşmanın önem kazandığı, bire bir mücadelelerin daha gerçekçi görüldüğü, yapay zekânın sabit bir makine gibi değil, insandan hallice hareket ettiği, serinin önceki oyunlarına nazaran daha oturaklı bir PES gördüm karşımda. Hele ki o şutlar, o falso kalitesi... Kalecilerin dokunamayacağı o falsolu şutlar vardır ya hani, bilirsiniz, işte o şutları sonunda bir futbol oyununda gördüm çok şükür. Kalecilerden bahsetmişken, FIFA 15'teki o Bizans duvarından hallice kalecilerden eser yok; gelene geç, gidene el salla modeli yani... (Şaka şaka, abartıyorum.)

PES'in lisans sorunu yine yalnız bırakmamış bizi. Mesela Premier Lig'den sadece Manchester United'ın lisansı var, gerisini siz düşünün ama Şampiyonlar Ligi ve o muhteşem giriş müziği yine bizimle neyse ki. Yerim kısıtlı olduğu için çok derin detaylara giremeyeceğim ama şunu da özellikle söylemem lazım; oyunun online sistemi şu anda rezalet durumunda. Hani online maçlara girebilmek bir yanda dursun, menüdeki herhangi bir yere girip geri döndüğünüzde ayarların kaydedilmesi için bile uzun süre beklemek zorunda kalıyorsunuz. Düzelecek bir durum muhtemelen ama uyuz olmamak elde değil. Neyse, eğrisiyle doğrusuyla bu sene PES olmuş arkadaşlar. Yani şunu rahatlıkla söyleyebilirim: Şu anda piyasada birbirinden farklı tarzda, iki tane kaliteli futbol oyunu var ama tabii ki son karar her zaman olduğu gibi size ait... ■ **Ertekin Bayındır**

Pro Evolution Soccer 2015

- ⊕ Dengeli ve oturaklı oyun yapısı
- ⊕ Yapay zekâ kalitesi
- ⊕ Şampiyonlar Ligi lisansı
- ⊖ Donuk atmosfer
- ⊖ Online bağlantı sorunları
- ⊖ Lisans problemi

8,0

■ Alternatif FIFA 15



Yapım Konami
Dağıtım Konami
Tür Spor

Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Web pes.konami.com

Türkiye Dağıtıcısı Aral, Playstore





Yapım **TT Games**
Dağıtım **Warner Bros. Interactive**
Tür **Aksiyon, Platform**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PS Vita, 3DS**
Web **videogames.lego.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**



LEGO Batman 3: Beyond Gotham

Batman yerine Justice League mi demeliydik?

Ne çok Marvel filmi geldi beyazperdeye, ne kadar az DC kahramanı gördük. 2017'de bir Justice League filminin geleceği söyleniyor da maşallah, nereden baksanız iki buçuk yıl sonra! Biz de ne yapalım, DC çizgi romanları, LEGO'lar ile idare ediyoruz...

Birkaç yıl önce piyasaya sürülen LEGO Batman gerçekten başarılıydı ve hatta en iyi LEGO oyunlarından biriydi belki de. Tabii ki bu başarıdan para kazanmamak olmaz, hemen ikincisi piyasaya sürüldü ve Gotham'dan daha fazla hikâye çıkmayacağını bilen ama olayın iyice suyunu çıkarmak isteyen Warner Bros., "Gotham'ın Ötesinde" takısıyla yeni bir LEGO Batman oyunu hazırladı.

Yeni oyunun senaryosunda Green Lantern'ın arkadaşı olan yüzük sahiplerini ve Brainiac'ı görüyoruz. Brainiac, ünlü yüzük sahiplerini kontrolüne alıyor ve dünyayı tehdit ediyor; Batman, Superman, Green Lantern, Cyborg gibi isimler de onu durdurmak için yola

koyuluyor. Daha küresel bir tehdit söz konusu olduğundan ötürü de olaylar direkt olarak Gotham'ın ötesine taşıyor; hatta Gotham'ı mesken edinmiş Joker ve Grundy gibi isimler de uzaya kadar çıkıyor. Önceki LEGO oyunlarında ne ararsanız burada da aynısını buluyorsunuz. LEGO karakterler, espriler, bolca bulmaca, bolca gümüş, altın, mavi ve mor renkte, toplamaktan büyük zevk aldığınız parça ve yavan bir dövüş mekanizması. LEGO oyunlarını kimsenin dövüşmek ve dövüşürken yeteneklerini göstermek için oynadığını düşünmesem de şu konuyu biraz geliştirselerdi hiç de fena olmazdı. Beş bininci LEGO oyunu hakkında da ne anlatılır ki... Size biraz oyunun bulmaca kısmındaki rahatsızlıklarından bahsedeyim. Oyun, daha önceki oyunlar gibi yine "bölgelere" ayrılmış. Yani bir bölümde, bir bölgeye geliyor ve oradan çıkış yolunu bulup, arada birkaç düşmanla dövüşüp oyuna devam ediyorsunuz. Bu konu bir yere kadar güzel fakat bölgelerden çıkış yolu, parçalamayı unuttuğunuz bir cisimden düşecek LEGO parçalarına baktığında insanın canı sıkılıyor. Biliyorsunuz, oradan düşecek LEGO parçalarıyla yeni bir eşya yapacak ve karakterlerinizin özelliklerini kullanarak o aletle çıkış yolunu açacaksınız. Oyunun daha başlarında birkaç yerde o kadar zorlandım ki sırf bu yüzden... Son zamanlarda piyasaya çıkan süper kahraman temalı LEGO oyunlarından, LEGO Marvel Super Heroes'un aksine bir "açık alan" sunmuyor LEGO Batman 3. Art arda bölümlerde

ilerliyorsunuz ki bu bence iyi bir seçim olmuş. Oyunda enteresan bir şekilde bir sürükleyicilik var. (Bir de bu bahsettiğim bulmaca sorunuyla sekteye uğramasaymış!) Heyecanlı senaryo sayesinde oyunu kolayına bırakmak da pek mümkün olmuyor. Küçük yaşta oyuncuları hitap ettiğini düşündüğüm LEGO Batman 3'ü, bolca LEGO oyunu oynamış olanlara pek tavsiye etmiyorum. LEGO oyunlarını çok bilmeyenler ve DC hayranlarıysa oyuna göz atabilir. ■ **Tuna Şentuna**

LEGO Batman 3: Beyond Gotham

- ⊕ Tonlarca DC kahramanı
- ⊕ Sürükleyici hikâye
- ⊖ Bulmaca mekânlarındaki sıkıcılık
- ⊖ Dövüşler

7,0

Alternatif LEGO Marvel Super Heroes

Oyunun zengin kadrosunda Superman ve Batman öne çıkıyor.





Yapım **Platinum Games**
Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web **bit.ly/1zvuYjW**
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**

The Legend of Korra

Dört elementin peşinde

Avatar izleyen, okuyan kesimin yakından tanıdığı isimlerden biridir The Legend of Korra. 2012 yılında ABD’de yayın hayatına merhaba diyen seri, günümüzde dördüncü sezonu ile hız kesmeden yoluna devam ediyor. Özellikle Avatar: Son Havabükücü’nün devamı niteliğinde sayılan seri, çok büyük bir hayran kitlesine sahip. Her ne kadar Korra serisi birçok izleyicinin tepkisini çekmiş olsa da özellikle dördüncü ve son sezonu olması planlanan sezonu büyük ilgi odağı olmayı başardı. Eh, hal böyle olunca bir oyun uyarlaması olması da kaçınılmazdı, değil mi en sevdiğim okur?

Hız, güç, dayanıklılık

Oyuna tıpkı olması gerektiği gibi Avatar Korra’yı kontrol ederek başlıyoruz. Kişinin Avatar olabilmesi için ateş, su, hava ve toprak elementlerinden birini bükebilmesi gerekiyor ve pek tabii ki oyunda bu güçlere sahip değiliz. Daha doğrusu tanıtım kısmında ufaktan bir deneme sürüşü yapabiliyoruz ama senaryo akışı içinde güçlerini kaybeden bir karakteri kontrol ediyoruz. Anime serisini de izleyenlerin yakından tanıdığı birçok karakterin yer aldığı Korra, aynı zamanda ikinci ve üçüncü sezon arasında geçiyor. Kullandığımız Chi gücünü tamamen hapsedmeyi başaran bir düşmanın peşine düştüğümüz oyunda, tüm güçlerimize kısım kısım kavuşabiliyoruz. Yani oyunun henüz başında odun gibi, düz vuruşlar yapıyorken, üçüncü bölümün sonunda ilk gücümüz olan su bükme, dördüncü bölümün sonunda da toprak bükme yeteneğimize kavuşuyoruz. Herhangi bir güce sahip değilken işler biraz zor tabii ki ama ilk güce kavuştuktan sonra oyun resmen bir aksiyon şölenine dönüşüyor.

The Legend of Korra çok hızlı bir yapım ve kimi zaman karakterimizi kontrol etmek bir hayli zorlaşabiliyor. Baktığı tarafa saldırı yapan ana karakterimiz, fazla sayıda düşman etrafta belirdiği zaman bir o yana, bir bu yana animasyon yapabiliyor ki dikkatli sürmek lazım. Oyun içinde etrafı kira döke ilerliyoruz zira her eşyanın içinde sonradan dükkânda kullanmak üzere harcadiğimiz Spirit Energy yer alıyor. Yine de esas

SP’yi düşmanlardan ve etrafa gizlice yerleştirilmiş sandıklardan ediniyoruz. Her sandıktan farklı bir ödül çıkabildiği gibi, bazı sandıklardan “Vanity” denilen özel eşyalar bulabiliyoruz. Bu eşyalar herhangi bir şekilde kullanıma açık değil ama bölüm sonlarında fazladan SP puanı olarak hanemize yazılıyor. Dükkâna oyun içinden de girmek mümkün ve bu sayede zorlandığımız noktada bizi çözüme ulaştıracak eşyaya anında ulaşabiliyoruz. “Çözüm” dedim çünkü bazı düşmanlar gerçekten farklı çözümler isteyebiliyor. Özellikle uzak mesafelerden saldırıda bulunan düşman birimleri ziyadesiyle can sıkıyor. Bazen hem menzilli, hem de element bükabilen düşman birlikleriyle karşılaşılıyor

Dükkâna oyun içinden de girmek mümkün ve bu sayede zorlandığımız noktada bizi çözüme ulaştıracak eşyaya anında ulaşabiliyoruz

ki orada yaşanan dramı ne siz sorun, ne de ben anlatayım...

The Legend of Korra, seriyi takip edenlerin emim seveceği bir oyun ama o kadar eski bir oynanışa sahip ki sanıyorum oyunu alanlar da bir noktadan sonra oynamayacaklardır. Zaten her köşesini oynasanız bile en fazla altı saatini alacak bir yapımдан bahsediyoruz. Yapay zekâ yok gibi bir şey, düşmanları dünyadan haberi yok. Biz de işte pata küte her şeye girişiyoruz. Çok derin felsefesi olan bir serinin resmen harcandığına bu oyunla emin oldum. ■ Ertuğrul Süngü

The Legend of Korra

- ⊕ Kendine has dünyası
- ⊕ Göz kamaştıracı animasyonlar
- ⊖ Olmayan hikâye akışı
- ⊖ Eski oyun yapısı
- ⊖ Adam dövmekten ibaret

5,5

Alternatif **Bayonetta 2**





Yapım **343 Industries**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **FPS**
Platform **Xbox One**
Web www.halowaypoint.com
Türkiye Dağıtıcısı **Microsoft Türkiye**

Müzik Kutusu

Daha oyunu açar açmaz, hangi oyunu seçeceğimize karar verme aşamasında sadece tek bir tuşla oyunlarda bulunan müzikleri bir müzik kutusundan çalar gibi dinleyebilirsiniz. Halo'nun müziklerine hayran olanlar için çok güzel düşünülmüş bir özellik.

Halo: The Master Chief Collection

Dört al, bir öde! ★

Size bir itirafımız var: Dergice Halo'nun fanatığı değiliz. Fanatığı olmadığımız gibi, sanıyoruz ki oyunu o şaşal günlerinde yakalayamadığımız için artık anlayacak kıvamda da değiliz. Lakin Halo'yu aslında sevebilmişiz zira aynı oyunun yapımcılarının eseri Destiny'yi sevdik, bağımıza bastık. Her ne kadar dört oyunu içinde barındıran The Master Chief Collection bizi başına çekmeye uğraşsa da pek başarılı olmadı... Elbette ki bu, Halo'yu bir yerinden yakalamış ve sevmiş kitleleri ilgilendirecek bir beyanat değil zira objektif baktığımızda bu koleksiyon tam anlamıyla bir "fan service" görevi görüyor; yani oyunun hayranlarının aradığı her şey burada toplanmış durumda. Halo, Halo 2: Anniversary, Halo 3: Combat Evolved ve Halo 4 oyunlarına ev sahipliği yapan koleksiyon, tüm bu oyunların hem tek kişilik kısımlarını, hem de multiplayer bölümlerini içerisinde barındırıyor. Eğer Halo serisini takip ettiyseniz, büyük ihtimalle ilk yapacağınız iş Halo 2'ye göz atmak olacak zira Halo serisi Halo 2'de büyük bir başarı yakalamıştı zamanında. Halo 2'nin en çarpıcı özelliği ise tek bir tuşla 2004 grafiklerinden, Xbox One'a özel yapılmış 2014 grafiklerine geçmek. Buradaki değişim inanılmaz bir ölçüde ama bazı yerlerde ufak hatalar göreceğinizi de söyleyeyim. Koleksiyonda yer alan Halo: Combat Evolved, 2011'de piyasaya çıkmış olan Halo: Combat Evolved Anniversary'nin koleksiyona uyarlanmış hali ve bu

oyunu oynarken Master Chief'in takoz hareketlerine tahammül etmek şu devirde biraz zorluyor. Halo 3'te ne grafiksel bir gelişme var, ne de başka bir güzelliğe ama Halo 3'ün hiç de fena olmayan bir senaryosu vardı; campaign modunu soluksuz oynamamak için bir nedeniniz yok.

Halo 4 ise son zamanlarda çıkması dolayısıyla Xbox One'a müthiş bir uyum sağlıyor ve zorlarsanız bunun bir Xbox One oyunu olduğuna inandırabilirsiniz insanları. Grafiksel açıdan en sağlam oyun Halo 4 olmuş. Bu dört oyunda standart olan bir özellik de oyunların 1080p çözünürlükte ve 60fps hızında oynanabiliyor olması. Yalnız bu 1080p çözünürlük olayından Halo 2 nedense yararlanamamış. Oyunların tümü genelde 60fps hızında ilerlese de birçok yerde bu hızda düşmeler görüyorsunuz. Oyunun multiplayer kısmıysa bomba gibi... diyeceğimi sandınız fakat oyun piyasaya sürüldükten hemen sonra tamamıyla iptal olan online kısım, ilerleyen günlerde biraz daha iyi hale gelse de tam randımanla çalışmayı başaramadı. Oyuncu bulmak zor, bir oyunda kalabilmek zor... Oysaki Halo, multiplayer kısmıyla öne çıkmış bir oyundu; belki siz bu yazıyı okurken işler rayına oturmuştur. Fakat oyunu online oynamanın yanında ekranı ikiye bölerek de multiplayer oyun zevki yaşayabiliyorsunuz. Burada 60fps hız beklemeyin, 30fps'ye sevinin.

Seslerin, seslendirmelerin ve müziklerin yine çok iyi duyulduğu Halo: The Master Chief Collection, Halo'yu yıllardır merak edip de oynamak isteyenlere ilaç gibi geleceği gibi, Halo hayranlarının da kaçırması gereken bir oyun olmuş. Oyuna verdiğim puan da kendi hislerimi bir yana bırakıp tarafsız olarak verdiğim bir puan; hem oyunu sevmiyor, hem de niye böyle bir puan vermiş demeyin... ■



Halo: The Master Chief Collection

- ⊕ Dört Halo oyunu bir arada
- ⊕ 1080p60fps grafikler
- ⊖ Grafiksel yavaşlamalar
- ⊖ Multiplayer oyunlardaki hatalar

8,5

|| Alternatif **Destiny**



Football Manager 2015 ★

Takım elbise mi, eşofman mı?

Edios Interactive, Football Manager karşısında direnemeyip Championship Manager yapmayı bırakalı beş yıl, EA Sports ise FIFA Manager yapmayı bir yıl oldu. Bu sezon Football Manager 2015 ile ilk defa rakipsiz bir şekilde sahaya ayak basan Sports Interactive'in oyuna getirdiği yeniliklere yakından bakalım.

Oyuna başlar başlamaz bizi karşılayan Sosyal Ağlar ekranında Facebook, Twitter ve YouTube dışında yanı sıra bu sene Twitch'in de oyuna dâhil edildiğini görüyoruz. Bu sayede maceralarını canlı olarak paylaşmak isteyen oyuncuların önü açılmış oluyor. Menajer oluşturma ekranına geldiğimizde oyunun bir diğer yeniliğiyle karşılaşyoruz. Menajerimizin yabancı dillerini, favori takımlarını ve favori taktiklerini seçmemize izin veren ekrandan sonra ilk defa ne tarz bir menajer olmak istediğimiz soruluyor. Takımları çekip zamanımızın büyük bir bölümünü taktiklere, oyuncu yeteneklerine ve kadro uyumuna ayıran bir Taktisyen olabileceğimiz gibi, eşofmanları giyip antrenman sahasına inerek futbolcularla bire bir iletişim kuran ve gelişimlerini yakından takip eden bir Antrenman Uzmanı da olabiliyoruz. Dahası, bu iki menajer arasında kendi tarzımızı da oluşturabiliyoruz.

Menajerimizin geçmişteki futbolculuk tecrübesi, önceki oyunların aksine sadece menajerimizin popülerliğini değil, taktiksel tarzının özelliklerinde dağıtılacak puanların sayısını da etkiliyor. Antrenman Uzmanı tarzının puanlarını da oyun başında seçeceğimiz antrenörlük diploması etkiliyor. Oyun boyunca yönetimden izin alıp antrenörlük kurslarına giderek diplomamızın derecesini arttırabiliyoruz. Böylelikle dağıtılacak daha çok puana sahip olabiliyoruz. Oyun içinde kazandığımız başarılar da bizlere dağıtılacak puanlar olarak geri dönüyor. Her yıl olduğu gibi, bu yıl da bizleri farklı bir arayüzün karşıladığını görüyoruz. Diğer yıllardaki arayüzlere kıyasla her şeyin daha derli toplu ve birbirine bağlantılı olduğu yeni arayüz, her ne kadar bir yenilik olarak tanıtılsa da iyileştirmeden öteye gidemiyor. Raporlar başta olmak üzere birçok yerde satırlarla açıklamanın yanında küçük resimlerin ve grafiklerin kullanılmaya başlanmış olması oyuna farklı bir hava katmış. Lisanssız takım logolarının da artık tek tip olmadığını ve grafik paketi kullanmayı sevmeyen oyunculara yeteceğini söyleyebiliriz. Medya etkileşiminin bir üst seviyeye taşındığı oyunda artık maç öncesi ve maç sonrası tünelde basın elemanlarının sorularını cevapla-



yabiliyoruz. Bu arada yeni eklenen diyaloglar sayesinde basın toplantılarında eskiye nazaran bir çeşitlilik sağlanmış. Üç boyutlu maç motorundaki yeni top fiziği ve yeni animasyonlar (Yaklaşık 2.000 adet yeni animasyon olduğu söyleniyor.) görseleğe biraz daha doğallık katmış. Artık maç esnasında saha kenarından oyuncularla bireysel olarak etkileşime geçebiliriz, bağırabiliriz ve onları motive edebiliriz. Ayrıca orantısız şut sayıları ve anormal sakatlık problemleri bu yıl çözülmüş gibi duruyor. Belirgin futbolcu karakterleri ve Tercih Edilen Futbolcu Hareketleri ile futbolcularla etkileşimin de bir üst seviyeye taşındığını görüyoruz. Football Manager 2015, yeşil sahalarda rakipsiz kaldığı bu seneyi güzel değerlendirmiş olsa da rekabsiz futbolun tadı olmaz diyerek seneye yeni rakipler edinmesini temenni ediyoruz! ■ Ahmet Ridvan Potur

Football Manager 2015

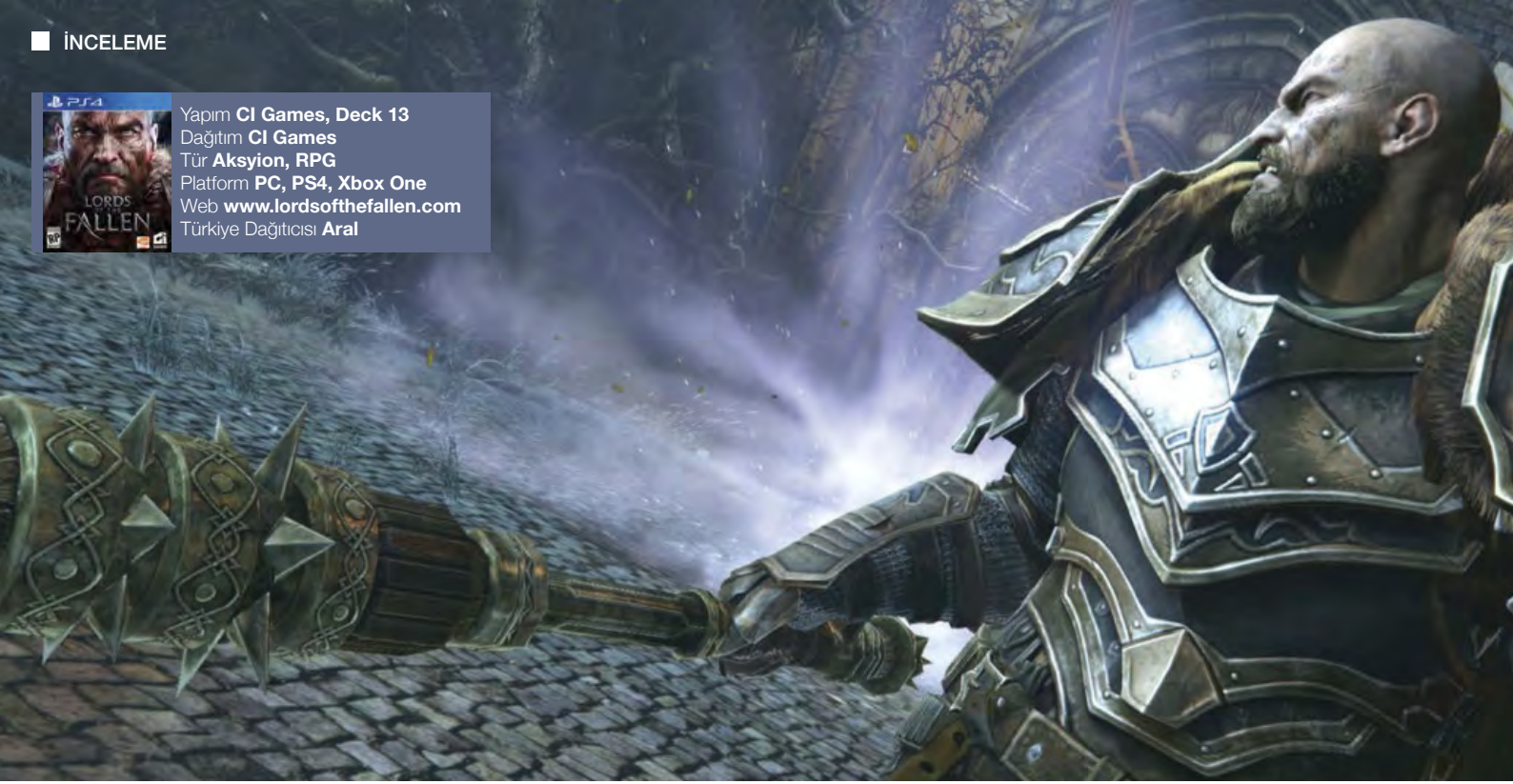
- Menajer tarzı
- Tünel röportajları
- Gözlemcilik sistemi
- Grafikler
- Tekrarlayan diyaloglar

8,5

Alternatif FIFA 15



Yapım **CI Games, Deck 13**
Dağıtım **CI Games**
Tür **Aksiyon, RPG**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.lordsofthefallen.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Lords of the Fallen

İnsanlığın kurtuluşu senin ellerinde!

Kadim zamanlarda evrenin hâkimiyeti acımasız ve korkunç bir tanrının elindeydi, ta ki insanlar isyan edene kadar. Bu başkaldırıyla birlikte insanlar âlemi gücünü birleştirdi, tanrıyı devirmeyi başardı ve bundan sonra yeni bir düzen hâkim oldu, hiçbir günahın affedilmeyeceği bir düzen. Dark Souls ile karşılaştırılan ve adını sıkça duyduğumuz Lords of the Fallen, kimileri için Dark Souls çakması olarak görülebilir ama kendine özgü birçok özellik ve yenilik barındırıyor. Aksiyon ve RPG türlerini bir araya getiren Lord of the Fallen'da insanlığın ve dünyanın kurtuluşu için savaşıyoruz. Şeytani Rhogar lejonunun dönüşüyle insanlar yeniden umutsuzluğa kapılıyor ve çaresizlik içine düşüyorlar. Zamanında sürgün edilmiş, günahkâr karakterimiz Harkyn, insanların son umudu olarak kötülüğe karşı savaşmak ve günahlarından arınmak için ortama salınıyor. Bu macerasında yanında öğretmeni Kaslo ona eşlik ediyor.

Oyuna başlarken üç farklı sınıf olduğunuzu görürüz: Warrior, Rogue, Cleric. Bu aşamadan sonra büyük kategorilerini seçiyoruz. Her sınıf

birbirinden farklı şekilde dövüşüyor ve kendine ait silahlar kullanıyor. Oyuna Kaslo ile başlıyor, bir anahtarı bulmaya çalışıyor, bunun için de yaratıkları keserek ilerliyoruz. Anahtarı bulduktan sonra da ilk boss'umuzla karşılaşıyoruz ve oyun tam anlamıyla başlamış oluyor. Oyunda kesin bir görev mantığından söz etmek mümkün olmasa da bazen karşımıza ufak tefek seçenekler çıkabiliyor. Mesela karşımızda ağır bir şekilde yara almış bir adam görüp onunla konuşabiliyoruz. Burada alacağımız karar bize kalmış ve adama iksir verip onu bir nebze de olsa kurtarabilir ya da bu işkencesine onu hızlı bir şekilde öldürüp son verebiliriz. Her yaratığı öldürünce belli bir tecrübe kazanıyor, bazen de değerli eşyalar ve iksirler elde ediyoruz. Yolculuğumuz boyunca gizli yerlerde önümüze sandıklar çıkabiliyor, bu şekilde de yeni silah ve zırhlar kazanıyoruz. Ölme konusuna gelirsek bu biraz can sıkıcı çünkü öldüğümüz zaman bütün tecrübemizi kaybetmiş şekilde başladığımız yere geri geliyor, öldürdüğümüz yaratıkların da yine orada olduğunu görüyoruz. Ama çok da üzülmeyin; son öldüğümüz noktaya geri giderek ruhumuzu geri alabiliyoruz ve tecrübelerimiz bizle birlikte geliyor. Yalnız elimizi biraz çabuk tutmak gerekiyor çünkü ruhumuz ömür boyu orada kalmıyor. Oyunda belli kayıt noktaları da bulunuyor ve bu noktalarda oyunu kaydedip istersek tecrübelerimizi taşı aktarabiliyoruz ki bu şekilde iksirlerimiz doluyor, güvenli bir şekilde oyuna devam ediyoruz. Fakat her şey gözüktüğü kadar basit değil; ben güvenli bir şekilde oynarım diyorsanız, kestiğiniz yaratıklar ve açtığınız sandıklardan alacağınız eşyaların değeri daha düşük olacaktır.

tır. Oyunu kaydetmeden ne kadar uzun süre giderseniz, öldürdüğünüz yaratıklarla birlikte o kadar tecrübeniz artıyor ve bulacağınız eşyalar çok daha iyi oluyor.

Lords of the Fallen'ın dövüş mekânı bir hayli gelişmiş. Dövüşte kullanacağımız birçok özel hareket mevcut ama oyun yakın dövüş üzerine kurulmuş; kılıç, kalkan yallah... Benim gibi uzakta, güvenli bir şekilde çarpışmayı seven Ranger tutkunu biri için pek iç açıcı değil açıkçası bu durum. Ha kaldı ki oyunda üzerimizdeki zırhlar ne kadar iyi ve ağır olursa karakter o kadar hantal oluyor, bildiğiniz ağır vasıta gibi gidiyor. Oyunun grafikleri ve görselliğine de özen gösterilmiş, atmosfer o kadar gerçekçi duruyor ki içinde olduğumuz katedrallerden gözlerimizi alamıyoruz. Bunun yanında oyunun müzikleri de bir o kadar güzel ve oyunun havasını hakkıyla yansıtıyor. Lords of the Fallen'ın can sıkıcı yanına gelirsek oyun ve mekânlar kendini çok tekrar ediyor, bazen amaçsız bir şekilde yürüyormüş hissine kaplıyoruz. Oyunun hikâyesine de pek ağırlık verilmemiş açıkçası, sonlara doğru uçundan koklatıyor sanki. Her şeye rağmen oyuna gerçekten emek verilmiş. Dark Souls'un kopyası olup olmadığına en iyisi kendiniz karar verin.

Simay Ersözlü

Lords of the Fallen

- ⊕ Başanlı grafik ve atmosfer
- ⊕ Müzikler
- ⊖ Tekrar eden mekânlar
- ⊖ Sınıfların azlığı

7,0

Alternatif **Dark Souls II**



Styx: Master of Shadows ★

Orada biri mi var?

“Of Orcs and Men” isimli bir oyun oynamış olabilir misiniz? Eğer oynadıysanız, bu oyun sizin için çok daha manalı olacaktır zira Styx: Master of Shadows ile iki yıl önce deneyim ettiğimiz yapımın çok daha öncesine uzanıyoruz. İlk oyunu oynamamış olanlar içinse seriye farklı bir giriş yapmalarına ön ayak olacak bir senaryo ilerleyişi hâkim. Hani Star Wars: Episode I - The Phantom Menace filmiyle seriyi izlemeye başlamak gibi düşünün; önce geçmiş, sonra gelecek...

Karanlık en büyük dostumuz

Dediğim gibi, Styx: Master of Shadows ilk oyunun bir hayli öncesinde geçiyor ve yaratılmış ilk goblin olan Styx'in, "World-Tree" diye bilinen ağacın kalbini çalmak için harcadığı çabayı anlatıyor. Devasa bir kule olan Tower of Akenash içinde konuşlanan ağacın en büyük önemi, ana karakterimiz olan Styx'in kendi köklerini ona gösterecek güce sahip olması. Oyundaki yegâne amacımız hırsızlık. Evet, esas amaç ağaca ulaşmak ama o noktaya gelinceye kadar çalınacak envaiçeşit eşya bulunmakta. Tabii ki bu çalma işlemlerini yaparken olabildiğince karanlıkta kalmaya çalışıyoruz. Zaten karakterimiz tam bir saklanma uzmanı ve gölgeler onun en büyük dostu. Oyunun geneline baktığımız zaman Thief ve Assassin's Creed karşımı bir yapıyla karşılaşıyoruz ama aradaki en büyük fark, bu iki isme göre ana karakterimizin çok hızlı ölebilmesi. Dövüş mekaniklerine yeni fikirlerle gelen bu güzide oyun, düşman saldırlarıyla aynı anda saldırarak gelen darbeyi

savuşturmamıza, bu işlemi bir - iki kere yaptığımız zaman da rakibi direkt öldürebilmemize olanak sunan bir sistem geliştirmiş. Ayrıca AC'de olduğu gibi, etrafımızı düşmanlar sardığı zaman herkes tek tek saldırmak yerine kafa göz girişiyor; yani oyunda yakın dövüşü en iyi ihtimalle bire birde kazanmak mümkün, hepsi bu. Saklanmak, yapabileceğimiz en iyi hareket. Karakterimizin sağ omzunda bulunan dövme aracılığıyla ne kadar görülebilir olduğumuzu hesaplayabiliyoruz. Etrafta bulunan ateşleri söndürmek her daim büyük avantaj sağlıyor olsa da düşman birimleri genelde meşaleleri geri yakıyor. Karakterimiz goblin olduğu için alışıldan çok daha ufak bir boya sahip ve oyun içinde birçok objenin altına girerek tamamen görünmez kalabiliyor. Etrafta saklanabilecek birçok farklı mekân da var; yer altı tünelleri, dolaplar, variller ve daha nicesi. Düşmanları etkisiz hale getirmenin iki yolu bulunuyor ve bunlardan birisi sessiz öldürme ki bu işlem biraz vakit alıyor, diğer öldürme şekli de ani öldürme ama bu hareket sonucunca çok fazla ses çıktığı için yakın çevredeki düşmanlar anında dikkat kesiliyor. Her bölümün sonunda bir miktar SP alıyoruz. Bu puan, karakterimizin yeteneklerini geliştirmekte kullanılıyor. Yüksek SP almak için bölümleri hiç düşman öldürmeden, hiç görünmeden, belirli bir süre içinde ve haritada bulunan tüm paraları toplayarak bitirmemiz gerekiyor, her başlık daha çok SP anlamına geliyor. Styx kesinlikle güzel bir oyun olmuş ama keşke düşman birimleri biraz daha düzgün hareket edebilse ve keşke oyunu dilediğimiz zaman kaydedebilsek. ■ Ertuğrul Süngü



Styx: Master of Shadows

- ⊕ Kaliteli bölüm tasarımları
- ⊕ Yeni fikirler ve özellikler
- ⊖ Saçmalayan düşmanlar
- ⊖ Bire birde hiç şans olmaması

7,5

Alternatif Thief



Yapım **Cyanide Studio**
Dağıtım **Focus Home Interactive**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web **www.styx-thegame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**



^ Hocam ben şuradan bir geçeyim...

Yapım Kunos Simulazioni
Dağıtım Kunos Simulazioni
Tür Yarış
Platform PC
Web www.assetto corsa.net



Assetto Corsa ★

Komşuda olmayan yarış oyunu...

LEVEL'in 200. sayısının dosya konularından biriydi "Hiç kimsese oynatamadığımız oyunlar" ve orada andığımız Grand Prix Legends bunun en açık örneklerindendi. Papyrus'un değeri seneler sonra anlaşılabilen bu şaheseri, zamanı için aşırı detaylı sürüş fizikleri, modlanabilme potansiyeli ve maalesef direksiyon seti gereksinimi ile oyun tarihinin en fazla hakkı yenilen yapımlarından biri oldu. Nihayet onun yerini almasını beklediğimiz Assetto Corsa, bu açıdan oldukça sağlam temellere sahip. Adım adım gidersek, her yamayla yeni pistlere ve araçlara kavuşan oyun, daha şimdiden çok ciddi bir mod havuzuna sahip durumda lakin yamaların geriye uyumluluğu yok denecek kadar az ve her yamadan sonra o güne kadar çıkan pek çok eklentinin yeniden yamalanmasını beklemek can sıkıcı oluyor. Bir diğer problem de henüz gece yarışları ve hava şartlarının eklenmemiş olması; tıpkı netKar'da olduğu gibi, bu iş için biraz gönülsüz Kunos ve bu da neredeyse kusursuz bir işleyişe sahip olan, her bir kod satırı kusursuzla yakın bir uyumla çalışan böyle bir yapım için ciddi bir eksi puan.

Assetto Corsa; Fiat 500 Abarth'tan, Rush filminde izlediğimiz Niki Lauda'nın 1975 model Ferrari 312T'sine kadar çeşitli güç bantlarında 30'a yakın araca sahip. Bu araçların her biri hem grafiksel, hem de sürüş fizikleri açısından son derece özenli ve detaylı olarak modellenmiş. Özellikle Ferrari'le-

rin yarış ve yol modellerini ayrı ayrı denediğinizde sürüş zevki açısından aralarında ne kadar az fark olduğunu görüyor ve "Neden Ferrari?" sorusunun cevabını kısa sürede alıyorsunuz. Araçların pistin toz durumuna, sıcaklığına, yarış çizgisi dışındaki rubber miktarına, kerb'lerin türü ve yüksekliğine verdiği tepkiler inanılmaz, Force Feedback desteği de şimdiye kadar gördüğümüzün en iyisi. Logitech DFP direksiyonumda %100 FFB Overall ile attığımız 30 turdan sonra kollarımı kullanmakta güçlük çektim desem durumu en net haliyle anlatabileceğimi sanıyorum. Bu açıdan diğer oyunlarda yaptığınız FFB ayarlarını biraz yumuşatmanız fena halde tavsiye edilir.

Assetto Corsa'da araçların her biri özenle tasarlanmış demiştik, çevre grafiklerindeyse durum çok muhteşem sayılmasa da gayet yeterli. Pistler oldukça gösterişsiz duruyor ama bir yarış pistinde Instagram fotoğraflarına benzeyen görüntüler de olmaz zaten. Ayrıca akşamüstü gözüne güneş girerken Le Mans pilotlarının neler çektiğini daha iyi anlayacaksınız. Oyunun en önemli numarası olan online tarafındaysa her şey kusursuz işliyor, lag sorunu neredeyse hiç yok ve yarışın adilliği konusunda da aklınızda şüphe bırakmayacak derecede kontrol öğeleri mevcut. Araçlarda her piste uygun birer "default setup" bulunuyor olsa da aracı kendi sürüş tarzınıza uydurmanız ve maksimum verim alabilmeniz için basit setup mekaniklerinden biraz anlammanız, az veya çok bir simülasyon geçmişinizin olması da oldukça iyi olacaktır.

Assetto Corsa an itibarıyla Steam'den 59 TL karşılığı satın alınabiliyor ve tıpkı geçen ay incelediğim Spintires gibi, bu paranın her kuruşunu da sonuna kadar hak eden bir yapım. Eğer simülasyonları seviyorsanız, bir saniye bile düşünmenize gerek yok. Zamanla giderilecek birkaç eksiği olsa da çok uzun süre daha iyisinin geleceğini zannetmiyorum.

■ Kürşat Zaman

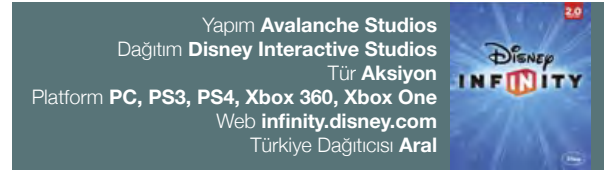
Assetto Corsa

- ⊕ Müthiş simülasyon yapısı
- ⊕ Modlanabilirlik kapasitesi
- ⊕ Sorunsuz ve keyifli online deneyimi
- ⊖ Direksiyon seti şart
- ⊖ Hava şartları ve gece yarışları yok

8,8

Alternatif rFactor 2





Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes

Eyvahlar olsun!

Disney Infinity'nin ilk sürümü geçtiğimiz yıl piyasaya çıktığında hiç de fena puanlar almamış, üzerine "mikro ödeme" dediğimiz sisteme yeni bir boyut katarak firmaya ciddi bir gelir kazandırmıştı. 2.0, yani Marvel Super Heroes ise bu duruma yeni çılgınlıklar ekliyor ve her şeyden önce Disney ile Marvel, güçlerini yüce bir amaç için birleştirmiş gibi gözüküyor: Tüm dünyada koleksiyon ve bir şeyler biriktirme çılgınlığını en fazla yaşayan güruhu, biz "hardcore" çizgi roman tutkunlarını oyun piyasasına çekmek. Görüldüğü gibi bu ineğin süt verme potansiyeli oldukça yüksek, ticari anlamda başarılı olması neredeyse kaçınılmaz bir konsept var önümüzde ve gelin, ilk oyuna neler eklenmiş, bir göz atalım.

Disney Infinity 2.0, bize ulaşan "starter pack" sürümünde oyunun yanı sıra bir platform, üç adet etkileşimli figür (Iron Man, Black Widow, Thor) ve iki araç güç diski ile beraber oldukça büyük bir paket halinde satılıyor. Disney ve Marvel figürlerini ayrıca satın alabiliyorsunuz ve bu size platforma oturttuğunuz her bir figür için ayrı senaryolara erişim hakkı veriyor ki birden fazla figürü de birbirine uyumlu olduğu takdirde kullanabilirsiniz. Tıpkı Dünya Kupası albümüne çıkartma satın almış gibi, güç disklerini ikili paketler halinde satın alabiliyorsunuz ve rastgele çıkan bu diskler size yeni üniformalara, silahlara ve bazı güçlere ulaşım hakkı veriyor. Bu şekilde 130'dan fazla disk var, koleksiyon değerleri konusunu zaman gösterecek ancak tüm güç diskleri ve figürlerini satın alıp biriktirmenin bedeli 500\$'in üzerinde bir para demek.

Disney Infinity 2.0, tıpkı ilk sürümü gibi iki ana oyun moduna sahip. Bunların ilki Playset, alışlageldik platform türüne oldukça yakın ve burada ilerlerken açtığınız parçaları, kıyafetleri, silahları oyunun diğer ana modu olan Toybox'ta kendi bölümlerinizi, hikâyenizi ve eğlencenizi yaratabilmeniz için envanterinize ekliyor. Toybox, ilk oyuna göre önemli ölçüde geliştirilmiş, Marvel karakterlerinin özel yeteneklerine uyum sağlamak için artık karakterlerimiz uçabiliyor, zıplayabiliyor veya duvarları tırmanabiliyor ve oyun alanları da buna uygun olarak

geliştirilmiş durumda.

Oyun üç ayrı Playset üzerine kurulmuş durumda; bunların ilki Guardians of the Galaxy'den alınırken, ikinci hikâyede The Amazing Spider-Man olarak Green Goblin'in ve Mysterio'nun klonlamaya çalıştığı Venom-giller'in istilasına karşı mücadele ediyoruz. Avengers hikâyesiyse buz devlerinin yardımıyla Casket of Ancient Winters'ı yeniden inşa etmeye çalışan Loki ve MODOK üzerine kurulu. Disney'in Lucasfilm'i satın alması sebebiyle önümüzdeki aylarda Star Wars ve Indiana Jones serilerini bir diğer Disney Infinity sürümü olarak görmemiz çok olası. Oyundan tam anlamıyla keyif almak için dökmeniz gereken para miktarı az

Tüm güç diskleri ve figürlerini satın alıp biriktirmenin bedeli 500\$'in üzerinde bir para demek

sayılmaz, keza oynanış da bir yerden sonra sıkıcı olmaya başlıyor ve Marvel kahramanlarının gelişimi oyunu "her yaşa" uygun yapmak için çok da yeterli olmamış. Ben oyunu PS3 sürümünde inceledim ancak yeni nesil konsollarda dâhil olmak üzere grafikler oldukça vasat, diğer taraftan anime tarzındaki figürler gözlerimizi dağıtmıyor, gayet güzel canlandırılmış.

Eğer çizgi roman fanıysanız ve serinin size verdikleri oyunla alakalı materyalleri biriktirmeye sizi ikna ettiyse oldukça keyifli vakit geçireceğinizi söyleyebilirim. Eğer çocuğunuz veya küçük kardeşiniz oyunu sevdiyse ve sürekli yeni figür & güç diski diye başınızın etini yiyorsa şimdiden geçmiş olsun.

■ Kürşat Zaman

Disney Infinity 2.0

- ⊕ Özenle hazırlanmış figürler
- ⊕ Marvel karakterleri
- ⊖ Playset modları bağlayıcı değil
- ⊖ Grafikler zayıf

7,2

Alternatif Skylanders: Trap Team



Yapım **Demon Wagon Studios**
Dağıtım **Demon Wagon Studios**
Tür **Korku, Macera**
Platform **PC**
Web **www.ravenmanor.com**

Kraven Manor

Tadımlık korku

Hayatta kalma / korku oyunları almış başını eğitmiş durumda. Pek çok yayıncı da korku oyunları için haftanın en az bir gününü ayırıyor. Oyuncular bu oyunları yalnızca oynamayı değil, izlemeyi de seviyorlar. Özellikle pek çok bağımsız yapımcı, revaçta olan bu türe yeni oyunlar hazırlayarak firma isimlerini duyurmaya ve kendilerini ispatlamaya çalışıyorlar. Bu ay oynadığım Kraven Manor da bağımsız bir yapımcı olan Demon Wagon Studios tarafından hazırlanmış. Peki, oyun beni tatmin etti mi? Gözlerimizi açtığımız ilk anda öksüre tıksıra, büyükçe bir kapıdan, büyükçe bir malikâneye giriyor ve girer girmez de oyundaki Amnesia atmosferini ciğerlerimize soluyoruz. Malikânenin girişinde gördüğümüz birkaç nesne hemen dikkat çekiyor. Girişin ortasında oyun boyunca kullanacağımız, üzeri camla kaplı platformu merdiven sonunda yer alan heykeli görüyoruz. Cam platform hemen oyunun başında kırılıyor ve kısa süre içinde bu platformun ne işe yaradığını öğreniyoruz. Oyunun en orijinal fikrinin bu platformun işlevi olduğunu söyleyebiliriz; hatta bu platform, oyuna daha fazla etki edebilir ve oynanışa daha fazla katkı sağlayabilirdi. Merdivenin sonundaki heykel ise oyun boyunca bizi rahatsız edecek. Bu heykele karşı elbette ki bir savunma stratejimiz var ancak bunu kendiniz

keşfedin isterim. Kraven Manor'daki malikânede bariz olarak fark edilebilecek gariplikler mevcut ve biz de bu garipliklerin nedenini araştırıyor, en nihayetinde de malikâneneden çıkmaya çalışıyoruz. Oyunda ilerlerken etrafta pek çok not, kitap ve fotoğraf buluyoruz. Bu eşyalar oyuncuya, oyunun arka plan hikâyesine dair birtakım ipuçları veriyor ve böylece yavaş yavaş malikânedeki gizemi aydınlatmaya başlıyoruz. Gelelim sadece: Kraven Manor, Steam'de 18 TL verip almaya degecek bir oyun mu? Kesinlikle hayır. Bir kere oyunu benzer korku / gerilim oyunları ile kıyasladığımız zaman farklı hiçbir şey olmadığını görüyoruz. Zaten benzer atmosferi, havayı başta Amnesia olmak üzere daha önce pek çok korku oyununda tattık. Etraftaki etkileşime girdiğimiz nesnelerin azlığı, etkileşim içinde olduklarımızın neredeyse hiçbirinin bir işe yaramaması, tamamen süs olarak oyuna yerleştirilmesi oynanışı kısır bir hale sokuyor. Grafik motorundaki birtakım sorunlar ve yaşanan hatalar bazen sizi en son

kayıt noktasından yeniden başlamaya itiyor ve haliyle tüm atmosfer dağılıyor. Son olarak oyunun çok kısa olduğunu söylemem gerekiyor. Bulmacaları çözmek zaten oldukça kolay, oldu ki her bulmacada belli bir süre takıldınız, bu durumda bile oyunu en fazla 1,5 saatte bitireceksiniz. (Eğer bundan fazla sürerse bu oyun türü size göre değil arkadaşlar.) Aslında yapımcı firma bu oyunu bir deneme olarak ücretsiz olarak yayınlıyaydı, bence adını çok daha fazla duyurabilir ve daha yapıcı eleştirilerle yoluna devam edebilirdi. Neyse ki piyasada tonla korku oyunu var. Gidin, onlara yönelin. ■ **Enes Özdemir**

Kraven Manor

- ⊕ Karanlık atmosfer
- ⊖ Grafik hataları
- ⊖ Başansız fizik motoru
- ⊖ Nesne etkileşimi az

5,5

Alternatif **Eleusis**





Randal's Monday

Pazartesi sendromu...

Küçük bir ekip olan Nexus Game Studios tarafından dört yılda geliştirilen Randal's Monday, point & click türünde bir macera oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Karikatürize grafikleriyle hareketli bir çizgi romanı andıran oyun, tıpkı günümüz çizgi romanları gibi sırtını popüler kültüre dayıyor. 1980'lerden başlayarak günümüze kadar birçok sinema filmine, televizyon dizisine ve video oyununa gönderme yapıldığını görüyoruz.

Oyunun hemen başında Randal, Matt ve Sally üçlüsünü bir pazar akşamı, barda Matt'in ve Sally'nin nişanlanmalarını kutlarken görüyoruz. Matt'in Sally için aldığı yüzüğü gizlice Randal'a göstermesiyle bu pazar gününün diğer bütün pazarlardan neden farklı olacağı ortaya çıkıyor. Matt'in Sally için bir Meksika böreği karşılığında satın aldığı ve lanetli olduğu söylenen bu yüzük, pürüzsüz yüzeyi ve dolgun yapısı ile Matt'in aklını o kadar kurcalamaya başlar ki Matt, cüzdanına koyduğu yüzüğü kendi için saklamayı düşünür. "Efsanevi" bir gecenin ardından Matt'in kaybolan cüzdanı büyük bir şanssızlıkla Randal tarafından bulunur. Randal her ne kadar Matt'in ve Sally'nin en yakın arkadaşı olsa da kleptomani ve yüzüğün etkisiyle bulunduğu cüzdanı Matt'e geri vermeye karar verir ve laneti kendi üzerine alır. Cüzdanının, dolayısıyla yüzüğünün yokluğu Matt'i o kadar üzer ki o sabah her şeyin sorumlusunun Randal olduğunu not düşerek intihar eder. Matt'in intihar ettiği sırada işten kovulan Randal da yüzüğü rehincide kira borcu için nakit paraya çevirmektedir. Kira borcunu ödedikten sonra Matt'in intihar haberini alan Randal, olay yerine gittiğinde Matt'in kendini fırladığını ve olayla ilgili tek şüphelinin kendisi olduğunu görür. Dahası, Randal'ın yüzüğü sahiplenerek üzerine aldığı lanet onu bu pazartesi gününü tekrardan ve tekrardan yaşamaya mahkûm eder. Her defasında ev sahibinin para istemek için geldiği, işe geç kaldığı için kovulduğu ve yakın

arkadaşı Matt'in kendisini suçlayarak her defasında farklı bir şekilde intihar ettiği pazartesi gününde sıkışıp kalmıştır. Bu lanet, yaptığı hataları düzeltmesi için Randal'a verilen bir şans gibi gelse de kulağa, başarsız olmaya devam ettikçe uzay - zaman sürekliliğinde bozulmalara yol açarak bütün evreni tehlike altına sokmaktadır.

Randal's Monday'in eski tarz point & click bir macera oyunu olduğunu söyleyen yapımcılar, oyuna eski ve yeni tarzda olmak üzere iki farklı kontrol şeması eklemeyi ihmal etmemişler. Yine de oyunun yapımcıları gibi düşünmeden çözülemeyen "mantıksız" bulmacaların ve bu bulmacaları çözebilmek için envanterdeki her şeyi denemeye dayanan oynanışın bir oyunu eski tarzda yapmayacağını firmaya iletmek gerekiyor. Dahası, oyunda bulunan ipucu sistemi tam olarak ne yapmamız gerektiğini söyleyerek oyun zevkimizi mahvetmeyi bir başarı sanıyor. Oyunun hemen başında metroya binebilmek için bizi görmezden gelen görevliyle yaşadığımız sorunu, görevlinin telefonunu çöpten bulduğumuz tutkalla yapıştırarak çözmeyiz, mantıksız bulmacaların en basit örneğini oluşturuyor. Her bulmacanın tek bir şekilde çözülebildiği ve seçtiğimiz diyalogların hikâyenin gidişatını etkilemediği bir oyun olmasına rağmen ilginç mizah anlayışı ve göndermeleri ile Randal's Monday denenmeyi hak eden bir yapım olmuş.

■ Ahmet Ridvan Potur

Randal's Monday

- ⊕ Göndermeler
- ⊕ Mizah anlayışı
- ⊕ Karikatürize grafikler
- ⊖ Mantıksız bulmacalar
- ⊖ Hikâyenin gidişatına etki edememek

7,0

■ Alternatif Deponia: The Complete Journey

Yapım Nexus Game Studios
Dağıtım Daedalic Entertainment
Tür Macera
Platform PC, Mac
Web www.randalsonday.com





Yapım **Shift, Dimps, Sony**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS Vita**
Web **tr.playstation.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**

Dünya Sıralaması

Oyuna başlarken hangi şehri temsilen bir Panopticon'da bulunacağınız soruluyor. Oyun boyunca da kazandığınız ekstra eşyaları bu şehir için hibe ederek şehrin dünya sıralamasını yükseltebiliyorsunuz. Ben baktığımda Hong Kong bir numaradaydı ve benim seçtiğim Tokyo dördüncü sırayı almıştı.

Freedom Wars

Mahpushanede bir milyon yıl...

Derhal buraya koşun, PS Vita'da yeni, büyük bir oyun var! Uzak Doğu'nun çoktan oynayıp aradan çıkardığı Freedom Wars nihayet Avrupa kıyılarına da ulaştı ve biz de derhal nasiplendik. Özünde bir çeşit Monster Hunter oyunu olan Freedom Wars, "Panopticon" adındaki şehirlerde yaşamak zorunda kalan insanları ve bu şehirler arasındaki savaşı konu ediyor. Senaryoya göre yine dünyadayız fakat yıl 102014 olduğu için (Oha!) dünyada kaynak namına bir şey kalmamış ve her doğan yeni insan otomatik olarak bir milyon yıl cezaya çarptırılıyor. İnsan ömrü elbette ki bu kadar uzun değil ve bir milyon yılı hapiste geçirme gibi bir lüksünüz de yok, o yüzden bu cezayı azaltmak için Panopticon'lar arasındaki savaşlara katılıyorsunuz. Bir savaşı kazanmak yeri geliyor 100 yıl düşüyor, yeri geliyor 1.000 yılı hesabınızdan siliyor.

Oyunun kurgusu tamamıyla bu cezayı azaltmaya yönelik görevler üzerine kurulmuş. Bir görevi alıyor, o görevde birbirinden zorlu düşmanları yeniyor ve hücrenize geri dönüp başarınız sonucu kazandığınız ganimetlere göz gezdiriyorsunuz; olay bundan ibaret.

Oyuna daha ilk başladığınız anlarda birçok farklı seçenekle karakterinizi oluşturuyorsunuz. Yetmiyor, bir de android yardımcınızın neye benzeyeceğine karar veriyorsunuz. Karakterleriniz üzerinde uğraşmanızı öneririm zira oyun boyunca bu karakterleri üçüncü şahıs kamera açısından, bolca görüyorsunuz.

Her ne kadar görevler yıllarınızı silse de özellikle oyunun başlarında yürümeye, yatmaya bile izniniz olmadığı için ekstradan ceza alıyorsunuz. Panopticon şehirleri inanılmaz bir diktatörlükle yönetiliyor ve izin almadan hiçbir şey yapmaya hakkınız yok. Görevleri yaptıkça, oyunda ilerledikçe daha çok hareket yapmaya izniniz oluyor. Misal, beş

saniyeden fazla koşabilmek için ödeme yapmanız gerekiyor, yoksa yine cezayı yiyorsunuz. Görevler arasında hapis hane sakinleriyle sosyalleşmek, yeni eşyalarınıza göz atmak, hapis hane gezinmek gibi olanaklarınız da var ama bunlar olmasa da olurmuş zira hiçbirinin herhangi bir derinliği yok.

Gelelim görevlere... Shadow of the Colossus misali, oyundaki her görev kocaman bir yaratığı öldürmeye yönelik tasarlanmış. Arada rakip Panopticon askerlerine karşı savaştığımız görevler de var ve bunlar bir hayli can sıkıcı zira oyun mekaniği, küçük düşmanlara karşı savaşmaya yönelik hazırlanmamış. Bahsi geçen devasa yaratıklar, devasa da sağlık puanına sahip. Dolayısıyla bir yaratığı öldürmek için yarım saatinizi harcaabiliyor ve başarısız olup bu yarım saati çöpe atabiliyorsunuz. Karşınızdaki düşmanla olan savaşınızda yakın dövüş silahınız, uzun menzilli silahınız ve düşmana kendinizi çekebileceğiniz halatınız büyük rol oynuyor. Özellikle bu halatla yapacağınız saldırılar -her ne kadar hamleleriniz zaman isteyip sizi saldırıya açık konumda bıraksa da- düşmanın saldırıya açık hale gelmesini sağlıyor. Bu sırada takım arkadaşlarınız da düşmana ateş yağdırıp sağlığını sıfıra düşürmeye çalışıyor. Maalesef oyun genel anlamda çok tutuk. Yani bu savaşlarda bir Devil May Cry, God of War esnekliği olsa oyun klasik olabilirdi fakat şu haliyle Uzak Doğu'nun bir türlü kurtulamadığı hantallıkta boğuluyor. Üzgünüm... ■ **Tuna Şentuna**

Freedom Wars

- ⊕ Farklı yaratıklar
- ⊕ Bolca eşya
- ⊕ Grafikler sağlam
- ⊖ Hantal ve tutuk oynanış
- ⊖ Savaş bölgelerindeki çeşitlilik azlığı

6,3

|| Alternatif **Soul Sacrifice Delta**



Yapım **11 bit Studios**
Dağıtım **11 bit Studios**
Tür **Strateji**
Platform **PC, Mac**
Web **www.thiswarofmine.com**



This War of Mine ★

Savaşın gerçek yüzü

Bugüne kadar izlediğimiz filmlerde ve oynadığımız boyunlarda hep savaştık; Kimi zaman Nazi askerleri, kimi zaman zombiler, kimi zaman da kertenkele adamlar ile... Her seferinde savaşın sıcak atmosferini soluduk, sürekli içindeydik ve savaşı birinci elden deneyim ettik. Ettik ama bizim genelde gördüğümüz, elinde silahla ateş eden adam modelinden başka bir şey değildi. Çoğu zaman etrafımızda bulunan "diğer" insanları es geçtik, onlara dönüp bakmadık bile zira onlar sadece NPC idi. Peki, cepheye verilen savaşın haricinde, savaşın meydana getirdiği yıkımdan dolayı hayatta kalmaya çalışan birini ya da birilerini kontrol etmeyi düşündünüz mü hiç?

Arka planda yaşam

Farklı bir savaş dönemini anlatıyor This War of Mine. Yaşanan bir iç savaş, düşünülenden çok daha uzun sürüyor ve hükümet yetkilileri en sonunda isyancı ekibi başkentini içinde kısırtarak, bu kanlı dönemi sona erdirmeyi planlıyorlar. Fakat durum o kadar ciddi ve kayıplar o kadar çok ki savaşın bir şekilde sona ermesi için abluka altına alınmış bölgedeki insanlara yapılan yardım kesiliyor. Tüm bunlara rağmen şiddeti bir türlü azalmayan savaşın içinde hayatta kalmaya çalışan üç kişiyi kontrol ediyoruz. Oyuna her başladığımızda farklı üç kişinin kontrolünü ele alıyoruz zira bu oyunda ölmek çok kolay. İki boyutlu platform oyunlarındaki gibi bir kamera açısına sahip olan yapımda, sığındığımız evde olabildiğince uzun süre hayatta kalmaya çalışıyoruz. Açılıştaki tüm karakterlerimiz sapasağlamken, kısa sürede sorunlar baş gösteriyor, en büyük sorunsal açlık. Karakterlerimizin hiçbir şekilde aç kalmaması gerekiyor. Tabii ki ikinci büyük dert de sağlık ve kısa süre içinde sağlık sorunları yaşayan karakterlerimizi yakından takip etmek zorunda kalıyoruz. Öte yandan çok fazla isteği olan insanlardan bahsediyoruz; kimisi alkol diyor, kimisi tütün, biri yerde yatmaktan şikâyetçi, diğeri yorgunluktan... Her karakterin durumunu karakter resminin üzerinde bulunan bildirimlerden anlayabiliyoruz. Ayrıca zaten isteklerini sesli bir şekilde de belirtiyorlar ki bir noktadan sonra insan kafayı yiyor. Hayatta kalmak yegâne amaç ama bunu yapmak bir hayli zor... İlk yapılması gereken şey evimizde bulunan her yeri kurcalamak; bulacağımız hammadde, birçok farklı şey üretmemize olanak sunuyor. Crafting, yani üretim sistemi bu oyunun merkezinde yer alıyor. Özellikle ocak yapmak ilk hareket olmalı çünkü aç ayı ne yazık ki oynamıyor. İkinci üretilen

şeyysa soba. Malum, soğuktan kimseyi kaybetmeye gerek yok. Tabii ki kesici alet yapmak da mümkün ve özellikle ilk eşyalardan biri olan levyeyle açılama-yan kapıları zorlayabiliyor, kürekle araştırması çok uzun süren eşya yığınlarını hızlı bir şekilde mıcıklayabiliyoruz. Buradaki kritik nokta, karakterimizi az çalıştırarak çok iş yaptırmak ki hem daha az acıksın, hem de daha az yorulunsunlar.

Evden geceleri çıkabiliyoruz, gidebileceğimiz yerler harita gösteriliyor ve kabaca ne çeşit objelere ulaşacağımız da yazıyor. Pek tabii ki birçok yerde diğer insanlar bulunuyor ki bir noktadan sonra eli otomatik silah tutan çetelerle de karşılaşabiliyoruz. Girdiğimiz her mekânda çok dikkatli hareket etmek gerekiyor. Zaten çıkan ses ve düşmanı gösteren kırmızı nokta bizi yeterince uyarıyor. Bu arada biz yağmaya gidiyoruz ama unutmayın ki evimiz de geceleri yağmalanabiliyor, bu yüzden birçok önlem almak gerekiyor. Son dönemde oynadığım şüphesiz en iyi bağımsız yapımlardan biri This War of Mine; oyun dünyasında farklı bir tat arayanların kesinlikle deneyim etmesi gereken bir eser. ■ Ertuğrul Süngü

İhtiyaçlar

Oyuna başlar başlamaz yemek konusuna eğilmek gerekiyor. Girilen her evde önce yemek araştırmak şart zira karakterlerimiz belirli bir taşıma kapasitesine sahip. Hemen akabinde araştırılacak obje grubu sağlıklı alaka olmalı. Hastalanan karakterler kısa süre içinde hayata veda edebiliyorlar.

This War of Mine

- ⊕ Farklı bakış açısı
- ⊕ Oynanış tarzı
- ⊕ Zor kararlar aldırması
- ⊖ Genel itibariyle zor

7,6

Alternatif Zafehouse: Diaries

✓ Bu oyunda herkesin bir derdi var.




ANARŞİST

Anarchy in LEVEL!



Assassin's Creed: Unity


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

Ooo yeni bir Assassin's Creed! Ooo Fransa! Ooo Arno! Allah'ım ne farklı, ne kadar değişik! Ubisoft, kaç oyun oldu, hala aynı şeyi yapmaktan bıkmadın mı be abi? Hayır, bir de şu oyunu "yeni" diye bize itelemeye çalışmıyor musun? Yine binanın tepesine çıkıp samanlığa atıyoruz, yine bir - iki askerden gizlenip onları gafil avlıyoruz. Yetmedi adamlara para, yetmedi! Bu kadarını yapsan gene iyi Ubisoft, oynayıp geçeriz ama sen bu defa saçma sapan hatalarla doldurmuşsun oyunu? Duvardan girmeye çalışan NPC'ler mi istersin, ağız yüzü gözükmeyen, Mars Attacks filminden fırlamış uzaylı Fransızlar mı? Ayrıca merdivenle ulaşılamayan katları yaparken demedin mi, "Bu kata bu NPC'ler nasıl çıkmış?" Mimar olmana gerek de yok, aklın bir karış havada olmasın yeter. E mi Ubisoft? 



Call of Duty: Advanced Warfare


Yapım **Sledgehammer Games**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Web www.callofduty.com/advancedwarfare

Ya bi' git Allah'ını seversen! Git abi, git, bana ne yapacağımı söyleme. Kaç oyundur bebe muamelesi... Ben de biliyorum nereye bombayı koyacağımı, nereye gitmem gerektiğini, bir konvoy asker geçerken onlara saldırmamam gerektiğini. Ha kaldı ki canım saldırmak istedi, kendime güveniyorum; sana ne arkadaşım ya? Sana ne! Ayrıca o Exo-skeleton enerjisini nereden alıyor, bir söylese bana sen. Benim görünmezlik şarjım bittiğinde, nasıl kendi kendine doluyor o gecenin ortasında? Güneş enerjisi falan diye atacaksan diye gece olduğunu belirttim. Ayrıca exo'lar, gelişmiş ortamlar derken bana yedinci kez itelemeye çalıştığın aynı oynanışı görmediğimi sanma. Bir de yani Kevin Spacey'nin o hali nedir? Adam ölmüş, derisini yüzüp bir robota mı giydirdiniz, ne yaptınız? Teknolojiniz mi yetmedi? Ne oldu cevap ver! 



Freedom Wars


Yapım **Shift, Dimps, Sony**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Web **tr.playstation.com**

Yuh, 1 milyon yıl ceza nedir arkadaş? Neyse, senaryoyu eleştirmek bana düşmez, öyle bir karar verdiyseniz ne ala. Peki, cezamızdan düşmek için çıktığımız görevlerdeki devasa yaratıklara karşı neden savaştığımızı bir söyleyebilecek misin acaba sevgili Sony? Bana mı kaldı o devasa yaratığı ufak kılıcımla öldürmeye çalışmak? Yok mu kocaman silahların, topların, devasa robotların? Soru sordurup duruyorsun bana! Hadi bunların hepsini yaptın, bari bana Attack on the Titan'daki gibi esnek bir oynanış başılasaydın da en azından şu ölmeyi bilmeyen yaratıkları keserken biraz eğlenseydim? Ama olmaz, illa eski Japon oyunları gibi ikinarak halledeceğiz işleri. Illa anlamsız diyaloglara girip 5.000 çeşit eşya toplayacağız. Pekâlâ Sony, pekâlâ... 



LEGO Batman 3: Beyond Gotham

Yapım **TT Games**
Dağıtım **Warner Bros. Interactive**
Tür **Aksiyon, Platform**
Web **videogames.lego.com**

Hadi bakalım, yeni bir LEGO oyunu daha. Ne ekmek yediniz bu seriden; İsviçre bankaları gizli hesaplarınızla doldu, taşı. (O denli bir para...) Şimdi bana şunu söyle sen TT Games, bu oyunun LEGO'yla ne ilgisi var? Yani bütün karakterler LEGO olmasa, ortam LEGO'dan oluşmasa, daha organik ama yine aynı sevimlilikte karakterler olsa ne değişecekti? Hiçbir şey, değil mi? Eh, o zaman senin hile yaptığını söyleyebilir miyiz? Söyleriz, kaçma! Ayrıca Gotham'dan daha fazla hikâye çıkmayacağını anlayıp sırf Batman ismiyle satış yapmak için DC kahramanlarını Batman'in yanına iteleyip galaktik ölçekte bir kaos yaratmak oyuncuların hoşuna gitti mi dersin? Sence bu senaryoyu yediler mi? Aaa, yemişler. Eh, aferin o zaman. 



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

75 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)

75 TL

Bu form 31 Aralık 2014 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

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

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



DONANIM



Asus

Asus'un yeni "baykuşu"nu R9 285 OC

Sayfa 99



Kingston

DDR4 dönemi başladı, ilk konuğumuz Kingston

Sayfa 101



TP-Link

Wi-Fi ağını genişletmek isteyenlere prizden çözüm

Sayfa 101



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 102



Twitter'in yenilikleri

Siteye 2015'te yeni özellikler eklenecek

Twitter, 2015'in ilk yarısında dâhili video özellikleri sunarak Vine'in altı saniye hizmetini tamamlama yoluna gidecek gibi gözüküyor. Twitter'ın ürün VP'si Kevin Weil, "Kısa döngülü Vine videolarının yanı sıra daha uzun videolarla dünyanızda neler olduğunu daha iyi paylaşıırken eğlenmeğinizi düşünüyoruz." yazısıyla bir blog açıklamasında bulundu. Ancak Twitter, bu yeni video stratejisinde kullanılacak videoların zaman sınırı olup olmayacağı ve reklamların durumu gibi detayları açıklamadı. Twitter'ın açıkladığı ve geliştirilmekte olan diğer özelliklerse kullanıcılar hizmete bağlı değilken gelen ilgili tweet'leri vurgulayan bir çeşit "siz yokken" özelliği ve direkt mesajlarla kamuya açık bir Twitter konuşması yapabilmek. ■



Mekân arayanlara müjde

FourSquare'in WP 8.1 sürümü çıktı

Etrafınızdaki güzellikleri keşfetmeniz için mükemmel bir yol olan yeni Foursquare, Windows Phone'un 8.1 sürümü için kullanımda. Geçtiğimiz Ağustos ayında WP için piyasaya sürülen Swarm uygulamasının ardından, yenilenen Foursquare uygulaması da artık WP 8.1'de kullanıma hazır. Yepyeni Foursquare, nelerden hoşlandığınızı öğreniyor ve sizi sevebileceğiniz yerlere yönlendiriyor. Foursquare ile zevkinize hitap eden şeyleri, gitmekten hoşlandığınız yerleri, arkadaşlarınızı ve güvendiğiniz kişilerin tavsiyelerini kolaylıkla bulabilirsiniz. ■

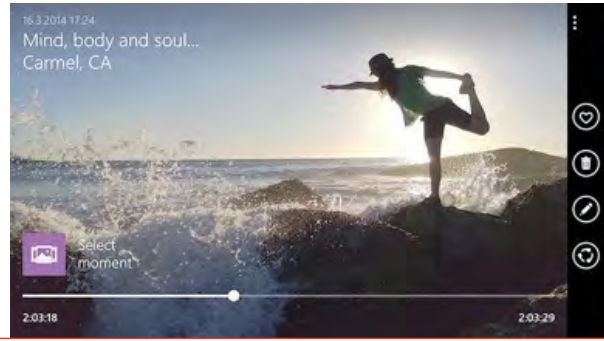


Chrome'a ince ayar

Yer imi yöneticisine yeni özellikler

Google'in popüler internet tarayıcısı Chrome'u kullanıp yer imlerini organize etme konusunda sıkıntı yaşayanlara iyi haber geldi. Chrome'un blog'unda yapılan açıklamaya göre, yer imi yöneticisi yenileniyor ve artık favori sayfalar kaydedilirken yanına not ve resim eklenebilecek. Chrome, yer imini saklayabileceğiniz klasör konusunda da

size öneride bulunacak, böylece yer imleriniz arasında yolunuzu bulmanız daha kolay olacak. Chrome'un geliştirilen arama işlevleri de sadece yer imlerinin başlıklarını değil, onların sayfa içeriklerini de aramanıza olanak tanıyacak, sıralamayı konulara göre yapabilecek ve sosyal yer imi paylaşımı işlevi sunacak. ■



Lumia'nın yeni güncellemesi

Denim'im ilk adresleri belli oldu

Lumia'lı ceplerin Cyan güncellemesinin ardından almayı beklediği Denim güncellemesi sonunda kullanıcılarla buluşuyor. Güncelleme ilk olarak ülkemizde de satışta olan Lumia 930 ile Lumia 1520'ye gelecek. Ayrıca kısa bir süre önce tanıtılan Lumia 830, Denim güncellemesi yüklü olarak kullanıcılara sunulacak. Denim güncellemesi, yaklaşık iki ay içinde diğer tüm Lumia cepelere ulaşacak. Denim güncellemesiyle birlikte Nokia Camera uygulaması isim

değiştiriyor ve "Lumia Camera" adını alıyor. Kamera eskisine nazaran daha hızlı çalışacak, kamera butonuna uzun süre basıldığında 4K kalitesinde video kaydı açılacak ve 24 fps'de kayıt yapacak. Video modunda kaydedilen her çerçeve 8.3 megapiksel boyutunda olacak, böylece video içinden istediğiniz sahneyi yüksek kalitede fotoğraf olarak alabileceksiniz. Kameraya gelen yenilikler arasında oto HDR ve dinamik flaş da bulunuyor. ■



Asus Strix R9 285 OC ★

Asus'un yeni "baykuşu"nu inceledik

Strix R9 285 OC, Tonga silikon mimarisini kullanan bir ekran kartı ve dış görünümüyle oldukça etkileyici görünüyor. Arka plaka alüminyum malzemeden oluşuyor. Kartın uzunluğuysa 269 mm civarında. İki adet 10 mm'lik fanı üzerinde taşıyan kart, bu fanlarıyla 0dB teknolojisini bizlere sunuyor. Kartın üzerinde güç kablolarının takıldığı yerde durum LED'leri dikkat çekiyor. Kutu içeriğinde de 6-pin dönüştürücü kablosunun bulunduğunu söyleyelim. Kart üzerinde dikkat çeken bir diğer detaysa CrossFire bağlantı noktasının olmaması. Ekran kartının arka bağlantıları arasındaysa HDMI, Display Port ve DVI bulunuyor.

Strix R9 285 OC, referans tasarıma göre frekans artışı gösteriyor. Referans tasarım 918 MHz'de çalışırken, Strix R9 285 OC 954 MHz'de çalışıyor. 2 GB bellek kapasitesinin sahibi olan kart, 5500 MHz bellek hızına sahip, ayrıca bant genişliği de 256b. Bu değerlerle Radeon R9 280'i ele alacak olursak kartın bir miktar törpülediğini söylemek mümkün. 3 GB'tan 2 GB bellek kapasitesine inen kart, yine 384-bit bant genişliği yerine 256-biti kullanıyor ama mevzu bahis güç tüketimi olunca bu noktada bir avantaj söz konusu. R9 280 ve R9 280X'e göre

çok daha düşük güç tüketen kartın ihtiyaç duyduğu güç 190 watt.

Strix R9 285 OC, 0dB fan teknolojisiyle performanstan ödün vermeden sessiz çalışma temposu gözetiyor. Ekran kartı 65 dereceye kadar fanları çalıştırmıyor, böylece kartın son derece sessiz çalışmasını sağlıyor. Sıcaklık 65 derece üstüne çıkarsa o zaman fanlar devreye giriyor fakat çalışırken de sessiz olduğunu söyleyelim.

Öte yandan Strix R9 285 OC, Asus'un DirectCU II soğutma teknolojisini üzerine taşıyor. Böylece ısının %40'ı grafik işlemciden uzaklaştırılabilir. 10 mm'lik ısı borusunun yanı sıra kartın tasarımı %220 daha fazla ısı dağılımı sağlayacak şekilde işlenmiş. Strix R9 285 OC; tasarım, ısı dağılımı ve sessiz çalışması gibi özelliklerinin yanında performans anlamında da oyun severleri memnun edecek türde bir kart ki kullandığımız süre boyunca oldukça memnun kaldığımızı söyleyebiliriz.

Strix R9 285 OC'yi incelediğimiz süre boyunca popüler oyunlarda deneme şansı bulduk. Bunlar arasında ilk sırada Assassin's Creed IV: Black Flag bulunuyor. Strix R9 285 OC'nin Assassin's Creed IV'te ortalama 50 fps civarında performans sergilediğini

söyleyebiliriz. Metro: Last Light'ta da durum pek değişmedi ve kart genel olarak 55 - 60 fps arasında bir çizgide ilerledi. Aksiyon içindeyken yer yer 76fps'yi gördüğümüzü de söyleyelim. Metro'da Benchmark'ı çalıştırdığımızdaysa aldığımız sonuç ortalama 45fps çıktı, maksimum alınan fps değeriysse 145'yi buldu. Bunun yanında son dönemin popüler oyunu Alien: Isolation'da da uzayın derinliklerinde geçirdiğimiz süre boyunca karttan oldukça memnun kaldık. Oyunun büyük çoğunluğunda 60'a sabitlenen fps, yer yer 45'e düştü ve bunun için de ortalama 55 fps diyebiliriz. Elbette ki her senaryoda grafik detaylarının tamamen açık olduğunu belirtmemizde fayda var. ■ **Ercan Uğurlu**

Asus Strix R9 285 OC

İthalat: Asus

Web: www.asus.com/tr

Artı: Sessiz çalışması, soğutma sistemi, gelişmiş watt başına performans, düşük güç tüketimi, köprüsüz CrossFire özelliği

Eksi: R9 280'den daha düşük bellek bant genişliği, R9 280'den daha dar bellek kapasitesi

9,2

LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ



X99 platformuyla birlikte DDR4'ler serbest.

LGA2011.v3 soket yapısı gerekli.

Asus X99-A ★

Intel'in X99 yongasına özel

Intel'in X99 yongalı ilk atağını yapan Asus, X99-A ve X99-Deluxe anakartlarını geçtiğimiz haftalarda tanıtmıştı. Haswell-E platformunun kullanıldığı X99 yonga setli anakart, bizlere pek çok yenilik sunuyor. Intel'in Haswell-E platformuyla yalnızca işlemci tarafında değil, aynı zamanda Asus'un bu platforma uygun anakartıyla da dikkat çekici detayların olduğunu söyleyelim. X99'la birlikte artık bilgisayarından yüksek performans elde etmek isteyenlerin yanı sıra bilgisayarından uç performans almak isteyen üst düzey kullanıcılar da bekledikleri desteği görebilecek. Peki, elimizdeki Asus X99-A bizlere neler sunuyor? Getirdiği yenilikler neler? Şimdi daha yakından bakalım... Asus'un yeni tanıttığı X99 anakartlarından X99 Deluxe, Asus'un bu platformdaki amiral gemisi konumundaki kartı. İnceleyeceğimiz X99-A ise amiral gemisini takipçisi bir kart. Z97'den sonra Intel'in yeni yonga seti X99'u destekleyen kart, yeni soket yapısında. Yeni Haswell-E'ler için kullanılabilecek olan anakart, LGA2011-3'ü destekliyor. Böylece sekiz çekirdekli Haswell-E işlemcilerin kullanılabileceği kart, Intel'in bu platformda Hyper-Threading teknolojisi

desteklemesiyle sekiz de sanal çekirdek kullanılabiliyor. Öte yandan artık DDR4 RAM'ler de serbest. X99-A üzerinde toplamda sekiz adet DIMM DDR4 slot bulunuyor. Standart 2133 MHz hızında çalışan RAM'ler, 3200 MHz gibi uç sınırları zorlayabiliyor. Öte yandan kart üzerinde toplamda 64 GB'a kadar RAM kapasitesi üretebiliyorsunuz. Anakart üzerine baktığımızda LGA2011-3 soketinin her iki yanında yer alan güçlü DDR4 RAM slot'larından başka kuzey köprüsü de dikkat çekiyor. Kartın Deluxe sürümünde bu alan biraz daha geniş ve ek bir ısı borusuyla güçlendirilmiş. Burada yer alan "Dual Intelligent Processors 5" ibaresi bize Asus'un bu kartta beş yönlü optimizasyon imkânı sunduğunu gösteriyor. İşlemci performansı, enerji sarfiyatı, kararlı dijital güç, sessiz ve serin fanlar ve ağ trafiği optimizasyonu ile her anlamda yüksek performans bekleyenlerin ihtiyacını karşılayabilen kart, geniş hız aşırma seçenekleri sunuyor. Kartın bağlantılar yönü de bir hayli geniş. Öncelikle kart üzerinde geniş bir alana USB bağlantılarının dağıldığını söyleyelim. Arkada altı adet USB 3.0 bizleri karşılıyor ve yine burada dört adet USB 2.0 noktası görüyoruz.

Intel Gigabit Ethernet ise yine burada ancak arka bağlantılar arasında dikkati çeken detaysa herhangi bir görüntü aktarım noktasının bulunmaması. HDMI, VGA veya DisplayPort gibi bağlantılar X99-A'da bulunmuyor. Bunun sebebiyse kartın üst düzey olması, yani bu kartı alan kullanıcılara tam performans alabilmeleri için harici bir ekran kartıyla kullanmaları tavsiye ediliyor. Yine ünlü UEFI BIOS'un bulunduğu anakartta ses desteğiyle Crystal Sound 2 ile çözülmüş. Oyun, film ve müzik gibi tüm multimedya uygulamaları için ek ses kartına ihtiyaç duymayacağınız bir çözüm sunan Asus, bu noktada da bizim kadar kullanıcıların da beğenisini kazanacaktır diye düşünüyoruz.

■ Ercan Uğurlu

Asus X99-A

İthalat: Asus

Web: www.asus.com/tr

Artı: Kaliteli bileşenler, hız aşırma seçenekleri, güçlü performans

Eksi: Yüksek fiyat

9,3

Kingston HyperX Predator DDR4 ★

DDR4'lerin dönemi başladı

HyperX Predator DDR4, yeni nesil Intel X99 çipseti ve Haswell-E işlemci için tasarlanmış. Yüksek frekans, düşük voltaj ve düşük gecikme değerlerinin uyumlu bir kombinasyonu olarak dikkat çeken Predator DDR4 bellek kiti, şu an en hızlı PC'ye sahip olmak isteyen kullanıcılar tarafından oldukça çekici bulunabilecek cihazlar arasında.

X99 platformunda standart 2133 MHz hızında çalışan RAM'ler hız aşırımlarla birlikte 3200 MHz gibi uç hızları zorlayabilecek kapasitede. Anakartlar üzerinde daha fazla RAM slot'u, daha yüksek RAM kapasitesi ve daha fazla hız derken özellikle oyun severler bu yeni dönemde altın çağını yaşayacaklar gibi görünüyor. Elimizdeki HyperX Predator DDR4 kit de bunun için ideal.

3000 MHz hızında çalışan HyperX Predator DDR4 kit, CL 15-16-16 gecikme süresine ve 1.35V güç tüketimine sahip. Yeni nesil sistem toplama niyetinde olan kullanıcıların ilgi duyabilecekleri kuşkusuz ancak bu yeni nesil cihazların fiyatının el yaktığını da şim-

diden söyleyelim. Bu noktada HyperX Predator DDR4 kit'in Kingston'ın ömür boyu garanti desteğiyle geldiğini de söyleyelim. HyperX Predator DDR4, tasarımıyla da ilgi çekici bir kit. RAM'in üzerinde yer alan siyah renkli Predator imzası boyunca ısı alıcılar dikkati çekiyor, böylece ısı dağıtımı maksimum düzeye ulaşıyor. DDR3'lere göre daha serin ve sessiz bir PC hedefleyen DDR4'ler, güç tüketimiyle de DDR3'lerin yanında avantaj sahibiler. Elbette boyutları da biraz geniş; HyperX Predator DDR4'ün yüksekliği tam 55 mm ve geniş bir kasa hacmine ihtiyacınız olacağı açık. ■ Ercan Uğurlu



Kingston HyperX Predator DDR4

İthalat: Kingston
Web: www.kingston.com/tr
Artı: 3000 MHz, güçlü hız aşırımla potansiyeli, malzeme kalitesi
Eksi: Yüksek fiyat

9,4



TP-Link RE200 ★

Wi-Fi ağını genişletmek isteyenlere

Tasarımıyla oldukça şık duran RE200, işemeli tasarımlı bir gövdeye sahip. Üzerinde herhangi bir anten görünmeyen cihazın antenleri dâhili olarak yer alıyor. Ön yüzünde bildirim LED'lerini gördüğümüz cihazın hemen bu ışıkları altındaysa küçük bir WPS butonu bulunuyor. Kullandığınız router üzerinde yer alan WPS butonuna bastıktan sonra bu butonu kullanarak iki cihaz arasındaki iletişimi başlatabiliyorsunuz. Alt kısmında bir reset butonuyla ayrıca kablolu bağlantıyı yapılandırmak için bir Ethernet bağlantısı da görüyoruz ama cihazda herhangi bir USB portu bulunmuyor.

RE200, yeni nesil Wi-Fi standardını destekliyor ve 802.11 AC bağlantısını destekleyen cihaz, böylece çift frekansta hızlı veri transferi gerçekleştirebiliyor. Bu sayede evde 2.4 GHz frekansı kullanan cihazlarınızın yanında 5 GHz bandını kullanan cihazlarınızı da kapsama alanına alabiliyor. 2.4 GHz'de 300 Mbps'e kadar, 5 GHz ban-

dındaysa 433 Mbps'e kadar transfer hızı desteği gösteren RE200, toplamda kabaca 750 Mbps hıza erişebiliyor. Biz cihazı kullandığımız süre boyunca her iki bant trafiğinden de memnun kaldık ancak burada küçük bir hatırlatma yapalım; RE200'ü kablolu ağ menzili genişletmeyi hedeflediğiniz uzak noktadaki odaya değil de örneğin koridorda, orta noktaya takmanız daha yararlı olacaktır. Böylece kaynak noktadan çıkan kablolu bağlantı orta noktada tekrar güç kazanarak hedeflediğiniz bölgeye doğru yolunu sürdürecektir. ■ Ercan Uğurlu

TP-Link RE200

İthalat: TP-Link
Web: www.tp-link.com.tr
Artı: Şık tasarım, kolay kullanım, performans, çift bant
Eksi: USB portu yok

9,1



TEKNİK SERVİS

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

S: Yakın tarihte kendi bilgisayarımı topladım. Fiyatın yüksek olmasını istemediğimden AMD işlemci tercih ettim. Bilgisayarın özellikleri şöyle: AMD FX 6300 işlemci, Asus M5A99 anakart, 8 GB tek modül RAM (Tek modülün tavsiye edilmediğini biliyorum ama tek modül almamın sebebi, bir modül daha alacak olmam.), Silencio 650 Pure kasa. İlk sisteme koyduğum ekran kartı GTX 760 idi fakat gittiğim mağazada 50 TL fark verirse ekran kartını Asus R9 270X'in 4 GB modeli yapabileceklerini söylediler, ben de kabul ettim. Siz ne düşünüyorsunuz, bu sistem beni ne kadar idare eder? Genel bir eleştiri yaparsanız sevinirim. Murat Kanyar

C: GTX 760 daha hızlıken 4 GB diye R9 270X satmışlar size. Kötü olmuş. Arada devasa fark yok ama ekran kartında, çözünürlük 1920 x 1080 üstüne çıkmadığı sürece belleğin bir önemi olmadığını belirtelim. Sistem fena değil ama 990 yonga seti, SLI veya CF yapılmıyacaksa gereksiz. 990 yonga seti de alınabilirdi. Rahatlıkla üç yıl oyunları iyi derece oynatır. Üç sene sonra upgrade gerekir.

S: Üç yıl önce aldığım dizüstü bilgisayarım Dell Inspiron N5010. Özellikleri Intel Core i3 370M işlemci, 8GB (4x2) RAM (3 GB vardı, bu yıl 8 GB'a yükselttim.), Radeon HD 5470. Bu bilgisayarda iki yıl önce Crysis 2'yi yüksek ayarda, en ufak donma ve ısınma olmadan oynamıştım ama şimdi Crysis 2'yi en düşük ayarda bile oynayamıyorum. Oyun aynı oyun değil mi, bunun sebebi nedir? Bırakın Crysis 2'yi oynamayı, internette dolaşamıyorum. Bir de bilgisayarda

hiçbir şey açık olmasa bile soğutucu kullanmazsam beş dakika içerisinde kapanıyor. İçini açıp temizledim ama hiçbir fark olmadı. Soğutucu kullanırsam bile sadece süre uzadı, yani bir film izlerken ortasında kapanıyor ve feci şekilde ısınıyor, elini değdiremiyorsun. Şarj aletini de çıkarırsam eğer, şarj maksimum 10 dakika gidiyor. Bu yüzden sürekli şarjda kullanıyorum. İnternette donmadan dolaşamıyorum bile. Buna bir çare var mı, yoksa yeni bir bilgisayar şart mı? Orçun Turan

C: Isınma sorununu çözmek için sadece cihazın içini temizlemek yeterli değil. Termal macunun da değişmesi gerek. Kuruyan termal macun, işlevini yitirir ve fanlar ne kadar üflerse üfler, CPU ve GPU'da oluşan ısı def edilemez. Isınan cihazda da hem CPU, hem de GPU kendini limitler ve oyun oynamanız da imkânsız hale gelir. Üç yıllık bir cihazın pilinin ölmesi gayet normal; yeni bir pil alacaksınız.

S: Asus marka bir dizüstü bilgisayarım var ve özellikleri şöyle: Intel Core i7-4700HQ CPU @ 2.40 GHz, NVIDIA GeForce GT 750M, 16 GB RAM, 750 GB HDD. Bir gün oyun oynarken fps 60'lardan, 25 - 30 seviyesine düştü. Bu problemi daha önce de yaşadığım için Aygıt Yöneticisi'ne baktım. NVIDIA ekran kartı çalışmıyordu ve kod 43 hatası veriyordu. Sürücülerini kaldırıp tekrar yükledim, güncel sürücü yükledim, eski sürücü yükledim (326.xx & 331.xx) ama düzelmedi. Sürücüyü en az 10 kere güncellemişimdir ama hala güncel bir sürüm bulunduğunu söylüyor, o da benim yüklediğim sürücü. Ne yapmalıyım? Berkay Uzel

C: Kod 43 hatası, ekran kartı genelde donanımsal bir anıza geçirmişse karşınıza çıkar. Aşırı ısınmadan dolayı bozulabilir ya da bir bellek modülü zarar görebilir kartın. Bu durumda kod 43 hatası çıkar. Tavsiyem cihazı garantiye göndermeniz.

S: Ben bir sistem toplamayı düşünüyorum: i7 4790k, Cooler Master Haf 912 Advance 750W, Samsung 120 GB SSD, 1 TB HDD, EVGA GTX 780 Ti, Asus ROG Z97 Maximus VII Ranger, Ripjaws 2x4 1600 MHz RAM. Bu sistem beni ne kadar idare eder? Uyumsuzluk sorunu olur mu? Neleri değiştirmemi önerirsiniz? Mehmet Mutlu

C: Ekran kartını Maxwell mimarili GTX 970 ile değiştirdiğimizde bu sistem sizi rahatlıkla beş yıl idare edecektir. Sistemde bir uyum sorunu yok fakat GTX 970 için 750W gereksiz olacak. 500W yeterli.

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

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

S: Bilgisayarım son iki - üç haftadır mavi ekran sorunu yaşamakta. PC'min özellikleri şöyle: i7 2600K işlemci, Corsair 16 GB RAM DDR3

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 700 Watt
ANAKART	MSI 970A-G46	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	MSI X79A-GD45 Plus
İŞLEMCİ	AMD FX-6300	Intel Core i5-4690K	Intel Core i7-4930K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Thermalright Silver Arrow SB-E
BELLEK	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX T2 Predator 16 GB 2400 MHz
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	665\$ + KDV	1110\$ + KDV	1950 + KDV

bellek, AMD 6950 ekran kartı, Asus P8P67 anakart ve Windows 8.1 işletim sistemi. RAM'leri Memtest86+ ile kontrol ettim, hiçbir sorun bulmadı. PC'de ısınma sorunu da yok, daha yeni temizledim. Sabit disk HD Tune ile kontrol ettim, yine bir sorun yok. Sorun şöyle oluyor: Herhangi bir oyunda oynarken kasma, donma gibi şeyler olmadan direkt mavi ekran hatası veriyor. Bazen sorunu yazarken yazılar çizgi çizgi oluyor, bu da ekran kartını işaret ediyor ama bazen de sorun olmuyor. MiniDump dosyasını sana gönderiyorum. Onur Şahin

C: Gönderdiğin dosya hata hakkında çok bilgi vermedi. Mavi ekran hatalarında bütün DMP dosyalarını gönderirsen daha iyi bilgi edinebiliriz. Öte yandan HD 6950 sorun yaratıyor olabilir, eğer ki hata sürekli oyunlarda geliyorsa. Kartı garantiye göndermende fayda var.

S: Daha çok oyun için kullanacağım bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. Bütçeme göre iki seçenek arasında kaldım. Birinde NVIDIA GeForce GTX 850M, diğerinde NVIDIA GeForce GT 755M SLI var. 850M yeni mimari olduğundan daha az ısındığını söylüyorlar ama performans açısından SLI biraz daha güçlü. Sizce SLI teknolojisine güvenmeli miyim, (Bazı oyunların SLI desteklemediğinden söz ediyorlar.) yoksa yeni nesil tek bir ekran kartı mı tercih etmeliyim? SLI hakkındaki görüşleriniz neler? Levent Girgin

C: Normal şartlarda masaüstü bilgisayar için SLI önerebilirim. Sorunsuz çalışıyor ve artık oyunların çoğu da SLI destekliyor ama söz konusu dizüstü olduğunda önermem. Öncelikle GT 755M, eski bir mimari kullanı-



yor ve GTX 850M'e göre daha fazla ısınıyor. Aynı zamanda daha fazla da güç tüketiyor. Bu durumda GT 755M SLI ekran kartlı bir dizüstü daha çok ısınacak, daha çabuk pili bitecek ve -DirectX 12 gibi- yeni teknolojiler geldiğinde bundan daha az yararlanacak.

S: Bana Call of Duty, World of Warcraft gibi oyunları normal kalitede oynayabileceğim bir bilgisayar marka ve modeli önerebilir misiniz? Oğuzhan Yıldız

C: Pentium G3258 işlemci ve H81 yonga setli bir anakart alıp overclock ettikten sonra bu sisteme bir de R9 270X ekran kartı takarsanız, söz konusu oyunları uygun fiyata oynatabilen bir sisteminiz olur.

“Isınma sorununu çözmek için sadece cihazın içini temizlemek yeterli değil. Termal macunun da değişmesi gerek”

S: Far Cry 4'ün ve The Division'un sistem gereksinimlerini gördükten sonra sistemimde ufak değişiklikler yapmaya karar verdim. Şu anki sistemim: i5 3330 işlemci, GTX 660, Gibabyte H77 anakart. 600W güç kaynağı var, kasayla birlikte geldi. (Thermaltake V3) İlk olarak ekran kartımı GTX 760 ile değiştirmek istiyorum. 2015 Şubat'ında da işlemcimi ve anakartımı i5 4660 ve ASUS H87M ile değiştirmek istiyorum. PSU yetmezliği ya da kasanın büyük ya da küçük gelme olasılığı var mı? Saruhan Gürbüz

C: Ekran kartını GTX 760 ile değiştirdikten sonra diğer bileşenleri değiştirmeye çok da gerek

olmadığını fark edeceksiniz zira bu sistemdeki en zayıf halka GTX 660. 600 Watt, GTX 760 için yeterli.

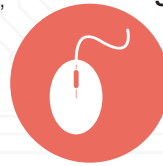
S: Yeni bir sistem topladım: Intel i7 4790, GTX 770, 8 GB RAM, MSI Z97 anakart. Her ne kadar potansiyeli olduğunu bilsem de nedense bütün oyunlarda bir 60fps sınırlaması ortaya çıkıyor. Bunu çözenin bir yolu var mı? Teoman Taner

C: İlk olarak V-Sync'i kapattığınızdan emin olun. V-Sync, oyunlarda fps'yi monitörün Hertz (Hz) değerine sabitler. Monitörünüz 60 Hz ise fps de 60 olur. Bunun avantajı, “tearing” dediğimiz, görüntüdeki yırtılmayı ortadan kaldırmasıdır. Fakat fps sabitlediğinden tercih edilemez. Ek olarak grafik ayarlarını NVIDIA Control Panel üzerinden değil, oyun içinden yaptığınıza emin

olun. Bir de monitörünüzde G-Sync desteği varsa bunu devre dışı bırakmayı deneyebilirsiniz.

S: Boot Camp yardımıyla Mac'ime Windows kurmayı denedim, maalesef beceremedim. Harici bir sabit disk üstüne kurdum, aldığım hata mesajı: No bootable device - insert boot disc and press any key. Mac'im Late 2013, DVD girişi yok. Sorum şu: USB'ye veya sabit diskime Windows veya Linux kurup Mac'te nasıl boot edebilirim? Emre Çakmak

C: Mac'in harici cihazlardan boot edebileceğini pek sanmıyorum. Cihazın içerisinde yer alan diskte bir bölüm ayırıp oraya kurmanız daha doğru olacaktır.



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



YENİ

AC: Unity

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

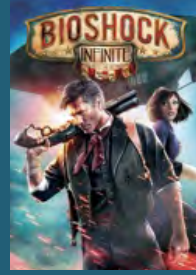
Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Battlefield 4

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

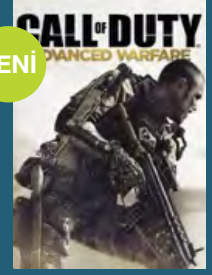
Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2013



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



YENİ

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.

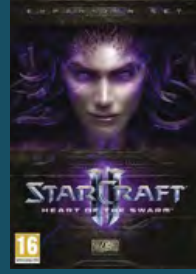
Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



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

KASIM 2014

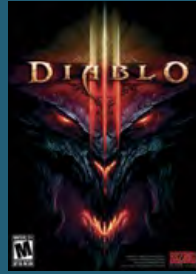
Alien: Isolation	79	Middle-earth: Shadow of Mordor	80	TransOcean - The Shipping Company	70
Borderlands: The Pre-Sequel	64	Natural Doctrine	77	TRI: Of Friendship and Madness	85
Civilization: Beyond Earth	85	NBA 2K15	90		
DG2: Defense Grid 2	81	Ryse: Son of Rome	70	EKİM 2014	
DriveClub	60	Shadow Warrior	80	Dead Rising 3: Apocalypse Edition	65
F1 2014	70	Sleeping Dogs - Definitive Edition	80	Destiny	83
Forza Horizon 2	90	Spintires	85	Endless Legend	90
Gabriel Knight 20th Anniversary Edition	75	Starpoint Gemini 2	69	Fable Anniversary	62
Jagged Alliance: Flashback	65	Sunset Overdrive	80	Fenix Rage	85
Legend of Grimrock II	85	The Evil Within	68	FIFA 15	85
		The Vanishing of Ethan Carter	83	Flockers	74



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.

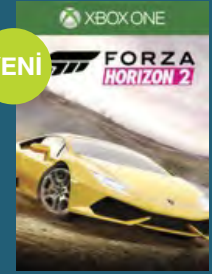
Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



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.

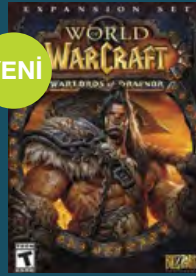
Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2014



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

Yapım inXile Entertainment
Dağıtım inXile Entertainment
Çıkış Tarihi 2014



Watch_Dogs

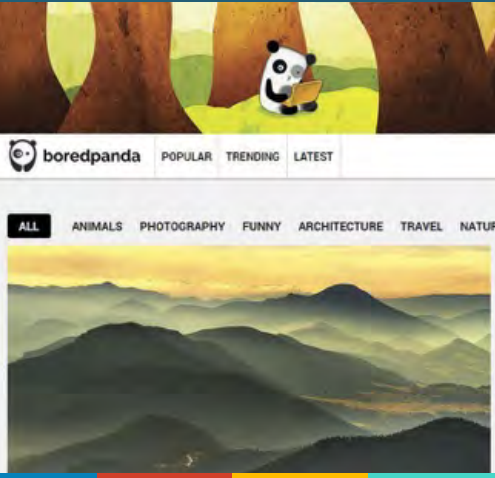
"Açık dünya" türündeki oyunlara yeni bir soluk getiren yapım, "hack" konusuna ilgi duyanların önüne koca bir şehir sunuyor.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Gauntlet	90	Titanfall: Frontier's Edge	80	Hohokum	70
inFamous: First Light	70	Train Fever	65	McDROID	70
Lichdom: Battlemage	80	Train Simulator 2015	65	Metrico	72
Metro Redux	84	Velocity 2X	74	MouseCraft	89
Minimum	70	Wasteland 2	85	Oddworld: New 'n' Tasty!	88
Murasaki Baby	80	EYLÜL 2014		Pixel Piracy	70
Naruto Shippuden: UNSR	80	Crimsonland	83	Plants vs. Zombies: Garden Warfare (PC)	80
Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	84	Diablo III - Ultimate Evil Edition	93	Risen 3: Titan Lords	84
Stronghold Crusader II	80	Gods Will Be Watching	60	Road Not Taken	75
The Sims 4	75	Hearthstone: Curse of Naxxramas	92	The Last of Us Remastered	92
The Walking Dead S02E05	90			The Walking Dead S02E04	90

KÜLTÜR & SANAT

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



www.boredpanda.com

Bizdeki Onedio ve türevi siteleri biliyorsunuz. “En iyi 20 bilmem ne” temalı bu sitelerin yabancı uyrukluları arasında BuzzFeed ve Cracked gibi siteler bulunuyor ve bunlara BoredPanda’yı da ekleyebiliriz. Çok sade ve iyi bulduğum bir tasarıma sahip olan site, sayılı konuların dışında, fotoğrafları olan hikâyelere de sahip. (Mesela ayakları tutmayan ve bir plajda bulunan bir köpeğin hikâyesi...) Site; hayvanlar, fotoğraflar, komik paylaşımlar, seyahat, doğa, mimari gibi bölümlere ayrılmış durumda ve siteye üye olanlar kendi paylaşımlarını da yapabiliyorlar. Sitedeki fotoğrafların kalitesi de çok iyi ve özellikle fotoğrafçılıkla ilgileniyorsanız, sitedeki konulara bakmalısınız. BoredPanda elbette ki özellikle saatlerini uzun süre bilgisayar başında geçirenlere hitap ediyor, işten sıkıldıkça birkaç dakika sitede gezinmek keyfinizi yerine getiriyor. Tavsiye ederim... ■



9



Justice League - Cilt 1

Geoff Johns, Jim Lee,
Scott Williams

Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkan bu çizgi romanı okumaya başladıktan birkaç dakika sonra, “Ben bu filmi gördüydüm.” dedim. Batman’ın Green Lantern’la tanışması, işe Superman’in karışması falan derken her şey inanılmaz tanıdık geldi. Meğer bu yılın başlarında izlediğim “Justice League: War” adlı çizgi filmi okuyormuşum! Bu iki ürün arasındaysa şöyle önemli bir fark var: Kitapta Aquaman, çizgi filmde ise Shazam bulunuyor. Çizgi romanın çizer koltuğunda Hush’ta da (Türkiye’de Arkabahçe Yayınları’ndan “Şşş!” adıyla çıkmıştı.) mükemmel bir iş çıkaran Jim Lee oturuyor ve bu vesileyle de çizgi romanın görsel kalitesi için İNANILMAZ diyebiliriz. Gerçekten çizimler o kadar iyi ki her sayfayı postere dönüştürmek istiyorsunuz. Bunun üzerine son derece heyecanlı, Dark Seid’li bir hikâye de ekleniyor ve çizgi romana direkt âşık oluyorsunuz. Hemen devamı gelmeli! ■



10



Kissin' Dynamite

Megalomania

İnanır mısınız, bilmem ama heavy metal, glam metal yabancı kaldığım metal türleri; death, black, gothic dinlemekten beynim çürüdü. Çoğu heavy metal grubuna da direkt burun kıvrırım zira pek zevk alamıyorum dinlerken ama yeni keşiflerimden biri olan Kissin' Dynamite beni duvardan duvara vurdu. Grup kesinlikle inanılmaz bir iş başarıyor zira heavy metal’in düz tonlarını, ritimlerini mükemmel melodilerle buluşturmuş. Solist Johannes Brown’ın sesi de gayet iyi ve bir şekilde samimi geliyor kulağa. (Ne acayip tanımladım.) 12 parçalık albümde kesinlikle boş yok; albüm gaz bir biçimde başlıyor ve kolayına da yavaşlamıyor. Her parçadan farklı bir keyif almak ve sözlerine eşlik etme isteği duymak da yaşayacağınız birkaç durum. Megalomania’yı dinledikten sonra grubun diğer üç albümünü de merak ettim, hepsini edineceğim! Siz de sakın bu zevkten mahrum kalmayın, bu albümü bulup mutlaka dinleyin. ■



10



Devin Townsend Z²

Bu çok acayip bir adam arkadaşlar. Devasa bir yetenek bana soracak olursanız. Bin bir tane farklı sesi bir araya getirip uyumlu hale getirebilen kaç kişi bulabilirsiniz şu dünyada, bilmiyorum. Yıllardır müzik piyasasında olan ve tek başına inanılmaz eserler ortaya koyan Devin Townsend, son albümü olan Ziltoid 2'de de yine yeteneğini konuşturmuş. Biri 12, diğeri 11 parçalık iki CD'den oluşan albümde resmen bir maceraya çıkıyor ve albüm bitmeden de rahata eremiyorsunuz. Albümün türü içinse "atmosferik metal" adında uydurmasyon bir terim kullanacağım zira ortada bir heavy metal var fakat alışıldık metal ritimlerine uyum sağlayan birçok da "ses" var ki zaten albümü, Devin Townsend'i özel yapan da bu sesler. Size albümü nasıl anlatacağımı bilemiyorum; Amazon'dan falan parçaların başlarını dinleseniz bile ne demek istediğimi anlayacaksınız... ■



10



Interstellar

Christopher Nolan, sen ne yapmışsın öyle ya? Aferin! Bir bilim kurgu fanatığı olarak beni en derinden sarstın, sana teşekkür ediyorum. Hayır, kötü anlamda değil; filmi o kadar beğendim ki filmin sonrasını takip eden birkaç gün boyunca kara delikleri okudum, evren hakkında daha da fazla bilgi sahibi oldum, bilgisayarın duvar kâğıtlarını galaksi görselleriyle değiştirdim. Interstellar kesinlikle mükemmel bir film olmuş, üç saatlik müthiş bir macera... Dünyanın yaşanamaz hale geldiği, çeşitli önemli besinlerin birer birer silindiği yıllarda insanlığın tek kurtuluşunun başka gezegenler olduğu konu ediliyor ve kahramanımız da eski bir astronot olarak olası gezegenleri keşfetmeyi kabul ediyor, olaylar geliyor. Olaylar yalnız bu defa gerçekten çok acayip bir biçimde geliyor, çoğu yerde ağızınız açık bakıyorsunuz. Filme direkt olarak "şaheser" de derdim, şayet ki aklıma takılan bazı noktalar beni rahatsız etmeseydi fakat bu haliyle de olağanüstü bir film olmuş. ■



9



The Hunger Games: Mockingjay - Part 1

Filmi sinemalara gelmeden kitabını alıp okuduğum Açlık Oyunları'nın devamını film olarak takip edip çok beğenmiştim; bence ilk film pek bir halta benzemese de ikinci film cidden çok iyiydi. Hikâye gelişip Battle Royale'dan öte bir yere ulaşmıştı ve bu serüven üçlemenin son aşamasının ilk kısmında da devam etmiş durumda. Normalde bir üçlemenin son kısmının ikiye bölünmesine tepkiyle yaklaşırdım lakin bu şekilde atmosferi çok daha iyi yakaladığımızı inanıyorum. Mockingjay'in ilk bölümü, Katniss'in bir başkaldırı sembolü olmasını ve Peeta ile olan ilişkileri göz önüne getiriyor, filmde Gale'e çok daha fazla yer veriliyor ve her şey, Capitol ile gerçekleşecek olan savaşın hazırlığına işaret ediyor. Filmde aksiyon kısımları az olsa da gerilimli anlar o kadar çok ki iki saatlik filmi soluksuz izliyorsunuz. Eğer Açlık Oyunları'nı başından beri takip ediyorsanız eserin devamının da çok iyi olduğunu belirtiyim. ■



8

SHADOW
OF MORDOR

LEVEL ~~FIFA~~ LİGİ

Ofisin resmi oyuncuğu FIFA gider, Shadow of Mordor gelir!

Ay 3 Oyun **Middle-earth: Shadow of Mordor** Platform **PS4**



< Tuna vs Tuna

Shadow of Mordor geçen ayın kapak konusuydu ve belki de eskidi bile diyebiliriz fakat Monolith bedava bir DLC yayımlayarak bize Test of Defiance mücadelesini ve bu mücadelede kullanmak üzere, Shadow of Mordor'dan tanıdığımız sarı saçlı hanımefendi Lithariel'i sundu. Ofiste kimse bu DLC'yi sallamadığı için de oyun Tuna'ya kaldı. Tuna dediğiniz de ofise gelmez, oturdu oyunu evinde oynamaya başladı. Tuna ilk denemesinde kendiyile mücadele etti. Oyunu unutmuştu, ne yapacağını bilmiyordu ve daha ilk dakikadan, tam 01:52'de öldü. Evet, oyunu becerememişti...

Tuna vs Captain'lar >

Mücadeleyi en yüksek puanla ve 15 Captain, 5 tane de Warchief öldürerek tamamlamak gerekiyordu; hatta bonus puan kazanmak için kimseyi Brand'lememek, Dominate etmemek lazımdı. Daha da zoru, Captain'ları ve Warchief'leri bulmaktı fakat Stronghold'ların bu arkadaşlarla kaynadığını hatırlayan Tuna, derhal bir Stronghold'un yolunu tuttu. Tuna Stronghold'a vardığında Wraith görüşüyle bir tane Captain'ı gözüne kestirdi, ona saldırdı ve zehirli oklarının kurbanı olarak yine öldü. Öldüğünde zaman 3:55'i gösteriyor, puanıysa 200'ü geçmiyordu. Tuna ezikti...



< Tuna vs Warchief'ler

Artık ne yapması gerektiğini biliyordu Tuna; Lithariel'in Talion'a göre daha ağır hasar verdiğini ama dayanıksız olduğunu anlamıştı. Yine bir Stronghold'un yolunu tuttu fakat bu defa, Captain'lara varmadan önce etrafı temizlemeyi unutmadı. Bir Stronghold'dan üç tane, diğer Stronghold'dan da iki tane Captain'ı öldürdükten sonra bir Warchief'le karşılaşmayı seçti, seçmez olaydı. Dakika 30:47'yi gösterir ve puan da 4.600'lerde seyrederken Tuna yine öldü. Test of Defiance zordu, zor kalacaktı...



KUPA DURUMU

İSİM	Kupa
● Tuna	1
Tuna	1
Tuna	1
Tuna	1
Tuna	1

● *Ayin galibi*

AYIN MAÇI

KATLIAMI

Bu sarışın kızımızın adı Rapunzel. Hahah! Nasıl- Ah! Şefik kafama sandalye fırlatarak çözemezsin sorunları! Kızın adı Lithariel diyecektim sadece...

Rohk Black Thorn mu? Daha çok Rhok You Are Dead! Hahah! Nasıl İngilizce espri? Kötü mü? Lanet olsun dostum!



Kılıç, kılıçtır. Belki Lithariel Talion'a göre daha kolay dayak yiyor (Kız başına oralarda...) fakat kılıcını Talion'dan daha iyi konuşturuyor. Way to go girl! (Babam İngilizdi.)

Daha çok Captain lazım. Nereye bakmalı? Arka plandaki Stronghold iyi bir çözüm olabilir mi? Soru sormayı kesecek miyim? Yo dostum, yoo...

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

GTA yapımcılarına kafa ayarı

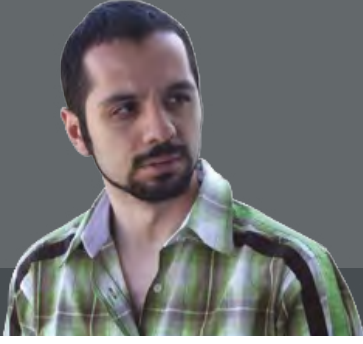
Oyun dünyasını sallayan yeni haberi duymuş olmalısınız. Ünlü "suç kariyeri yapma" oyunu GTA serisinin beşinci oyunu henüz PC'ler için çıkmadı ve pek çok PC oyuncusu GTA V'i bekliyor, biliyorsunuz. Oyunun yapımcıları, GTA V'in PC için 27 Ocak 2015'te piyasaya çıkacağını duyurdular ama bununla da yetinmediler ve oyunun aynı zamanda "oyuncunun gözünden" bakış açısıyla oynanabileceğini de açıkladılar ki işte bu haber benim gibi, çok sayıda "farklı kafalar yaşayan" oyuncuları sevindirdi. Zira üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanan oyunlar, oyunculara sanki bir film izliyormuş hissi yaşatsa da ben film seyretmek değil, oyun oynamak, o dünyanın içine girmek istiyorum Merve. Gerçi Merve bu oyunsal meselelere çok Fransız bir ablamız, o yüzden derdimizi ona anlatabileceğimizi sanmıyorum ama aranızda benim gibi hissedenden çok sayıda oyun sever olduğunu tahmin ediyorum. Yani üçüncü şahıs bakış açısı nedir abi? Neden trilyonlarca insan bu üçüncü şahıs bakış açılı oyunlara köyde çocukken beraber büyüdüğü buzağuya bağlanan temiz kalpli Berkecan gibi yoğun hislerle bağlanıyor? Misal, Assassin's Creed... Şimdi Assassin's Creed hakkında ufaklık bir eleştiri getirme-

ye kalkanı, bugünün konsol kumandasına yapışık şekilde büyüyen gençleri sokakta linç ediyorlar. Oysaki oyuncu gözünden bakış açısıyla tasarlanmış bir oyun olsa tadından yenmeyecek bu oyunu, sırf üçüncü şahıs bakış açısı nedeniyle ciddiye alamıyorum. Elbette ki şunu anlıyorum: Gidip saman dolu bir arabanın içine saklanıp sizi arayan askerlerin yanınızdan geçip gittiğini ve o askerlerin sizin olduğunuz tarafa bakmadıklarını anlayabilmeniz için kahramanı ve oyun alanını üçüncü şahıs bakış açısından görmek zorundasınız. Tamam. Ama o kahraman siz olsanız, onun yaşadığı macerayı siz yaşıyor olsanız, saman dolu arabanın içinde saklanırken, yanınızdan geçip giden düşman askerlerinin nereye baktığını nasıl göreceksiniz? Nasıl bileceksiniz? Gerçek dünyada, üçüncü şahıs bakış açısı mı var arkadaşım? Haliyle bu tür oyunları oynarken, öykünün içine girmekte, o dünyaya dâhil olmakta zorlanan bir kısım oyuncu var. Bu arkadaşları da LEVEL'da ben temsil ediyorum zira bizim tayfa üçüncü şahıs bakış açılı bir konsol oyunu gördükleri anda çikolata görmüş üç yaşında masum yavrucekler gibi seviyor, birbirlerine sarılıp mutluluktan dans ediyorlar.

Sanırsın ki isimsiz bir yardımsever bunların hesaplarına bir milyon dolar yatırmış. O kadar uğraş verilmiş, emek verilmiş bir oyunun üçüncü şahıs bakış açısıyla yayınlanmasının nesine böyle seviyorlar, anlayamıyorum. Bir çuval incir berbat olmuş. Nesine seviyorsun? 20 yıl önce Tomb Raider denilen ucubuk oyunla çok moda olan bu acayip bakış açılı oyunlar yüzünden neredeyse video oyun dünyasından soğudum.

Neyse ki GTA V'in yapımcıları bu ince ayarı görmüş olacaklar ki çekirdek oyuncu kitlesi dediğimiz, oyunları içine girerek, o evrene ve öyküye dâhil olarak oynamayı veya yaşamayı seven oyuncuları düşünerek, oyunun yeni nesil sürümlerini FPS kıvamında yapmışlar. İşte GTA efsanesinin başlayacağı nokta budur. Arkadaş, hanginiz babanızdan anahtarını aldığınız otomobile atlayıp şehrin en havalı caddelerinde kankitolarınızla tur atarken kendinizi otomobilin arka tamponu üzerinden görüyorsunuz? O zaman oyunlarda niye sürekli o acayip bakış açılı oyunlara kilitlenip kalıyorsunuz? Umarım GTA V'in yeni nesil sürümüyle oyun dünyası büyük hatasını artık anlayacak. Darısı Assassin's Creed ve diğer üçüncü şahıs bakış açılı kadersiz oyunların başına... ■ twitter.com/cem_sanci





Geleceğe dönüş

Geçtiğimiz ay dostane bir konuşma yaptım sizlerle ve bu ay, size içimdekileri dökmeye devam edeceğim; gelecek ay da Far Cry 4'ün nasıl "Far Cry 3.5" olduğunu anlatacağım. (Şu anda da kafam bu konuya takılmış durumda.)

Size bir yol haritası çizme niyetim yok, buna elbette ki siz karar vereceksiniz lakin Türkiye sınırları içerisinde yaşamayı hedefleyenlere bazı samimi, abi tavsiyelerim olacak.

Şimdi Türkiye'yi nasıl görüyorsunuz, Türkiye'nin nasıl bir doğrultuda ilerlediğini düşünüyorsunuz, bunları ben bilemem ama Türkiye'de çok korkunç bir "kabalığın" yayılmakta olduğunu görüyorum. Okulda

Diyeceğim şu arkadaşlar: Türkiye'nin halini sevin, sevmeyin, siz "iyi" insan olmaya bakın. Kolay yoldan para kazanmak, çakallık, uyanıklık adı altında yapılan işlerin hiçbirisini doğru bulmuyorum, hepsini birer kaçamak, kuralsızlık olarak görüyorum. Kuralsız ve düzensiz toplumların gelişmesi kesinlikle mümkün değilken siz de bunun bir parçası olmayın.

Size bir itirafım olsun; ben aynen bu yolu seçmiş, doğruluğun peşinde yürüyen bir insan olarak ne hak ettiğim paraları kazanabiliyorum, ne hak ettiğim saygıyı görüyorum, ne zengin olabileceğim, ne de önüme kırmızı halılar serilecek. Varsın bunların hiçbirisi olmasın; ben şu güne kadar ne hakkım ol-

Kolay yoldan para kazanmak, çakallık, uyanıklık adı altında yapılan işlerin hiçbirisini doğru bulmuyorum, hepsini birer kaçamak, kuralsızlık olarak görüyorum

sizden iri, daha popüler gibi olan tipler vardır hani; bunlar giderler, kendi halinde takılan öğrencileri tartaklarlar, rahatsız ederler ve hatta gâvur halk da bu kişilere "bully" ismini takmıştır. İşte buradaki "üstün görme", "üstünlük" düşüncesi Türkiye'de bir meziyet olarak görülmeye başlandı. Yani işinizi halletmek istiyorsanız, kabadayılık yapmanız, "tanıdıkları" araya sokmanız, ses yükseltmeniz, "Sen benim kim olduğumu biliyor musun?" demeniz artık ülkemizde para ediyor. İncelik, kibarlık, bir şeyleri düzgün, kurallarıyla halletmeye çalışmaksa enayilik, salaklık olarak görülmeye başlandı iyiden iyiye. Her ne kadar Türkiye'deki ekonomi ve diğer alanlarda gelişmeler olduğu söylene de, öyle lanse edilmeye çalışılıyor olsa da bence Türkiye hala bir "üçüncü dünya ülkesi" ve bahsettiğim "kabalığın para etmesi" durumu da Türkiye'nin böyle bir konumda olmasıyla kol kola ilerliyor.

mayan bir paraya kondum, ne de bir işi hile hurda ile hallettim. Vicdanım o kadar rahat ki... Bir kişi de karşıma çıkıp, "Yıllar önce şurada yaptığın uyanıklığı herkese söyleyeceğim." diyemez, mümkün değil.

İyi insan olmak kolay değil; Türkiye'deyse hiç değil. Bilginiz, birikiminiz, doğruluk peşinde olunuz sizi hak ettiğiniz yerlere yönlendirmeyecek burada belki ama siz de biliyorsunuz ki doğru olan, olması gereken bu.

Geçen günlerde çok güzel bir söz duydum... Siz çoksunuz ama biz haklıyız.

Bunu siz de biliyorsunuz...

■ twitter.com/lapeiron

名譽

Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

New IP isteriz!

New IP'nin ne anlama geldiğini bilen var mı? Size kendi yöntemimle anlatayım... Yıllardan 2019, aylardan Eylül, Ekim, Kasım ve her yıl olduğu gibi, yine oyun yağmuru başlamış. Piyasaya önce Frostbite 5.0 motoruyla geliştirilmiş Battlefield: War on the Moon, ardından İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan Call of Duty: Back to the Roots, bir sonraki hafta Erdel Prensiği'ndeki bir karakteri kontrol edip bu kez 400 metreden samana dalış yaptığımız Assassin's Creed: Transylvania ve son olarak da PlayStation 5'e özel infamous Online çıkar. Herkes bu oyunları satın alır, sırasıyla Day One, Day Two, Day Three, Week One yamalarını indirir ve oynamaya başlar, bir grup oyuncu da sepete Season Pass eklemeyi ihmal etmez. Kalan oyuncular sa adını uydurmak için yaratıcılığının yetersiz kaldığı ama sonunda hiçbir takısı olmayan, "yepyeni" bir oyunu satın alırlar ki işte o oyuncular, "New IP" diye tabir edilen şeyi, yani bir "ilk" oyunu satın almışlardır. Anlaşıldı mı? Çok

kastım, biliyorum ama bence oldu. Verdiğim örneklerle konuyu nereye getireceğimi tahmin ettiniz mi peki? Edenler okumaya devam etsinler, etmeyenleri de sonraki sayfalara alalım ama sayfa da kalmadı pek, derginin sonuna geldik. Neyse, işte bu "yeni oyun" olayına takmak üzereyim neredeyse çünkü seri oyunlarının her yeni üyesi daha kötü, daha az yaratıcı ve daha tekrar olmaya başladı. Fantezi yaptığımız düşününler olabilir ama örneklerimden en az bir tanesinin gerçekleşme ihtimali varsa ki bence var, durum vahim demektir.

Artık büyük firmaların yeni oyun çıkarmaktan bu kadar çekinmesi ve sürekli olarak mevcut serilerin yeni oyunları ile karşı karşıya kalmak beni endişelendiriyor. Oyunlarda yaratıcılık olmasın, yenilik olmasın, tamam, kabul ama yeni bir seri, yeni bir içerik olsun istiyorum. Bu noktada Watch_Dogs çok iyi bir örnekti bence. Ubisoft, piyasaya sürülen ilk sürümünde bazı sorunlar barındırsa da

yeni bir oyun yapmayı denedi ve farklı bir içerik sundu oyunculara. Belki formül aynıydı, yine bir açık dünya oyunu oynuyorduk, Grand Theft Auto'nun bir benzeriyle karşı karşıyaydık ama karakter yeniydi, dünya yeniydi, daha önce tanımadığımız ve bilmediğimiz bir maceraya adım atmıştık.

2019'da çıkacak "o" oyunları oynarken yine eğleneceğiz belki ama heyecan duymayacağız bence, sadece yine bildiğimiz ve alıştığımız şeyi oynadığımız için mutlu olacağız en fazla. Bence yeni bir şey, yeni bir oyun, yeni dünyalar istiyorum. Bunları bana verdikleri için de her zaman bağımsız oyun yapımcılarını, büyük firmaların önünde tutuyorum. Bu noktada bu firmalarda çalışan yapımcıları da suçlayamıyorum ama çark bu şekilde döndüğü sürece şikâyetime devam edeceğim.

2019'da yeni bir Assassin's Creed, yeni bir Battlefield veya yeni bir Call of Duty çıkmaması dileğiyle. Seneye görüşürüz!

■ www.gamerrocko.com





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Bakın, görün; daha neler var!

Oyun sektörü uzun yıllardır belirlediği keskin bir çizgi üzerinde yoluna devam ediyor. Eskiden beridir gelen türler, ana akım yapımcılar tarafından kelimenin tam anlamıyla sömürülürken, son birkaç yıldır patlama yaşayan bağımsız oyun dünyası yepyeni fikirlerle karşımıza çıkıyor.

Kendimce bağımsız yapımlarla yakından ilgileniyorum, hatta artık yüksek bütçeli bağımsız oyunları da gözden kaçırmamaya çalışıyorum. Yani illa az parayla çok iş yapan değil de kafa olarak "farklı" yapımcıların eserlerine odaklanmaya çalışıyorum. En son Zafehouse: Diaries ile ne derece farklı, kaliteli ve bağımlılık yapabilecek boyutta bağımsız yapımlar üretilebileceğine emin olmuştum. Bahsettiğim farklılık sadece oyun yapısıyla ilgili değil, ben aynı zamanda senaryo delisi bir oyuncu olarak yapımcıların eserlerine kattıkları farklı bakış açılarını da yakinen takip etmekteyim. Her ne kadar az sayıda sıra dışı bakış açısına sahip oyunla karşılaşmış olsam da bu ay deneyim ettiğim This War of Mine

sektöre olan inancımı bir kez daha alevlendirmeyi başardı.

Bugüne kadar üretilen hemen her oyunun merkezinde bulunan savaş temasını daha önce görülmemiş şekilde ele alan yapımda, savaşan askerler yerine savaşın yarattığı kaosta kısıp kalmış halktan insanları canlandırıyoruz. Yani askerin görevi zaten belli, savaşmak ama bir sivilin görevi tam olarak nedir? Tabii ki hayatta kalmak... Peki, hayatta kalmak ne demek, gerçekten hiç düşündünüz mü? Misal, hayatınızda en çok ne kadar aç kaldınız? Ya da duş yapmadan kaç hafta, hatta ay geçirdiniz? Ya içinde bulunduğunuz durumdan kurtulmak için arkadaşlarınızı ele vermek zorunda kaldınız mı hiç? This War of Mine oyun dünyasına öyle bir açıyla yaklaşmış ki neden bunca zamandır benzer yaklaşımlarla oyun yapılmadığını gerçekten sorguladım. Nitekim sorun gayet net ve açık zira bu türde bir yaklaşım birçok oyuna uygulanabilecekken, bilerek ve isteyerek kale alınmıyor, bu tarzdaki üretilen oyunlar insanoğlunun egosunun

yanından bile geçemiyor. FPS türünde, birinci şahıs kamera açısından verilen hedefleri bizzat ortadan kaldırmak, RTS türünde emrimizde olan birimleri en doğru olduğundan şüphemiz olmayan kararlarımızla ölüme yollayabilmek ve simülasyon türünde "bizim" olanı kendi ellerimizle üretmek her daim daha cazip gelmiştir ve bu durum yaratılışımız gereği bu şekilde devam edecek. Durumun farkında olan yapımcılar da olabildiğince insan egosuna çalışan yapımlarla, bilinçaltılarımızda dolaşmaya devam edecekler ve This War of Mine gibi özel yapımlarsa hiçbir zaman hak ettikleri yere gelemeyecek. Gerçekten kaç kişi böyle bir yapının çıktığının farkında, merak ediyorum. Hele hele Kasım ayında patlayan oyun sillesi içinde gerçekten kaçınız ondan haberdar? Bu yazıyı okuduktan ve ana akım bağımlılık yaratan oyunlardan kafanızı kaldırdıktan sonra bir bakın derim; bakın ve oyun dünyasında neler olduğunu daha yakından takip edin, aksi halde 20 yıl daha GTA, 30 yıl daha FIFA ve sonsuza kadar WoW oyunlarından başka bir şeyle oyun deneyimi yaşayamayacağız. ■ twitter.com/ErtugrulSungu





#216

The Crew
Sokak yarışlarına yeni soluk

1 Ocak'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

PCNET'İN ARALIK SAYISI BAYİLERDE!

6 AY BOYUNCA TAM GÜVENLİK BEDAVA!
ESET Multi-Device Security ile bilgisayarınızı, akıllı telefonunuzu ve tabletinizi tüm tehditlerden koruyun.

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Aralık 2014 Yıl 17 Sayı 207 Fiyat 790 TL

20 MUHTEŞEM BULUT SERVİSİ
Yazılım yükleme devri bitiyor! Bu harika uygulamaların hepsi internete çalışıyor.

WINDOWS 10
Microsoft, Windows 9'u atlıyor ve yeni bir başlangıç yapıyor! 2015'te çıkacak yeni işletim sisteminin tüm yeniliklerini keşfedin.

AYRICA

WINDOWS 10'U HEMEN DENEYİN!
Windows 10 Teknik Önizleme sürümünü bedava yükleyerek test etmeye başlayın.

Flickr'da bedava...
1 TERABAYT FOTOĞRAF VE VIDEO ALANI
Flickr'daki 1 TB kapasiteli deponuzda tüm fotoğraf ve videolarınızı saklayın.

ANALİZ
GOOGLE INBOX
+ Google, e-postayı baştan yaratmayı deniyor

DONANIM
GEREKSİZ TERFİLER
+ Yeni bir monitör, telefon veya yazılıma gerek var mı?

IPUCU
MOZILLA FIREFOX
+ Özgür tarayıcının bilinmeyen özellikleri

NASIL YAPILIR?
Online fotoğraf düzenleyin + Programları kurmadan deneyin

0212 331 1180 İSBN 9 75 131 1301-4773
0 212 331 1180

**ESET'TEN
6 AYLIK
GÜVENLİK
PAKETİ
HEDİYE!**

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

POPULAR SCIENCE ARALIK SAYISINDA

GELECEĞİ ŞEKİLLENDİRECEK 100 BULUŞ.

- ▶ Solucandeliklerinin ötesinde.
- ▶ Akıllı evlerin yükselişi.
- ▶ Uzayda Kuyruklu yıldız avı.
- ▶ Gezegenler için yaşama uygunluk formülü.
- ▶ Hipersonik uçak.
- ▶ Bileğinize takabileceğiniz klima.

Ayrıca soru&cevap bölümü, yeni icatlar, harika makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science yeni sayısında sizi bekliyor.



ARALIK SAYISINI
KAÇIRMAYINI!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz



Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Aralık 2014 Sayı: 66

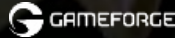
ONLINE OYUN

LEGEND online

Diablo III'e ücretsiz alternatif...



OASIS GAMES





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

Online Oyun #66

Aralık 2014

Yayıncı

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Yazı İşleri Müdürü

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Yayın Kurulu

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

Görsel Yönetmen

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Abdullah Yalçın
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Enes Özdemir
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Gökçe Devecioğlu
Tolga Yüksel

© 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.



F.E.A.R.

Selamlar.

Warlords of Drenor çıktı, WoW yeniden 10 milyon oyuncuya ulaştı.

F.E.A.R. Online geçtiğimiz ay yayına girdi, Enes korkmadan oyunu oynadı, düşüncelerini bizimle paylaştı.

Oasis Games iki önemli oyunu, Legend Online ve League of Elites'i Türkiye'ye sundu, oyuncular bu oyunlardaki yerini aldı.

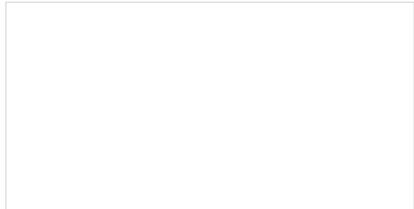
Bu ay da yine oyun dolu geçti, AC Unity, GTA V, CoD: Advanced Warfare oynamaktan online oyunlara resmen yüz veremedim. Hearthstone'un yeri ayrı ama; ona her zaman vaktim var.

Gelecek ay görüşmek üzere, herkese bol oyunlu günler!

Tuna Şentuna

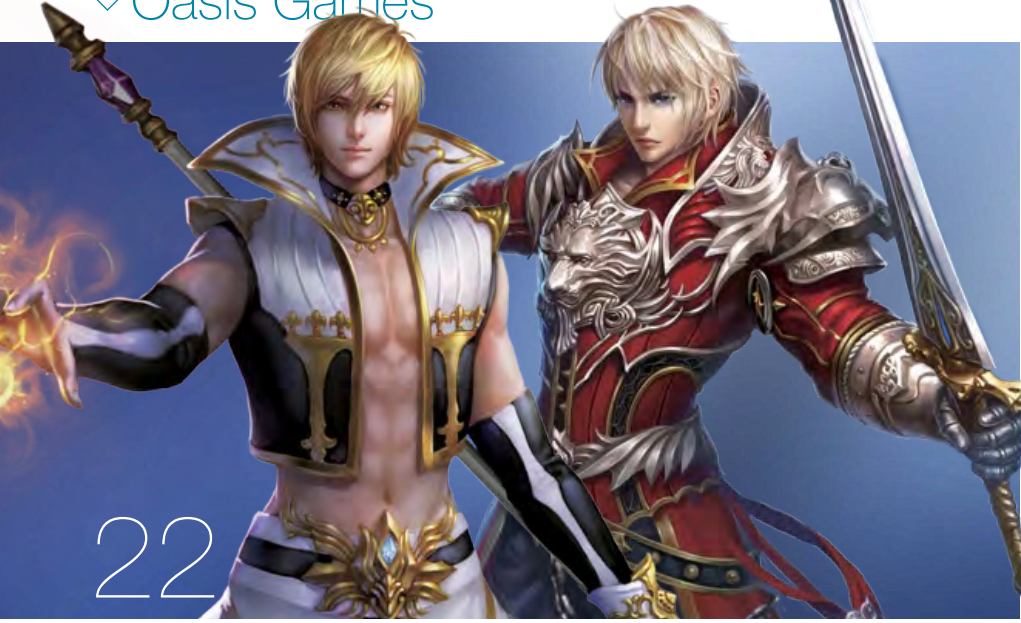
tsentuna@level.com.tr

Legend Online Promo Kodu



Detaylar www.level.com.tr/legendonline adresinde...

✓ Oasis Games



22

- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 12 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 14 Trove
- 16 Shards of War
- 18 Heroes Chaos Online
- 20 Robocraft

DOSYA KONUSU

- 22 Oasis Games

İNCELEME

- 26 F.E.A.R. Online
- 30 Sevencore

REHBER

- 32 F.E.A.R. Online

- 34 Liste



14

^ Trove

∨ Shards of War



∧ Heroes Chaos Online



∧ Sevencore



∧ F.E.A.R. Online



Battleline: Steel Warfare

Bandai Namco'nun yeni oyunu

Bandai Namco America yeni online PC oyunu Battleline: Steel Warfare'i duyurdu. Kore asıllı Creant firmasının geliştirdiği tank savaşı aksiyon oyunu, 3. şahıs bakış açısı ile oynanıyor ve RTS elementlerine sahip. Oyuncular, Birinci Dünya Savaşı'ndaki klasiklerden günümüzdeki modellere kadar türlü türlü tanklar

kullanarak savaşacak ve çarpışmaları alarak dünya haritasından stratejik bölgeleri ele geçirmeye çalışacak; kazandıkça yeni tanklar, donanımlar, silahlar ve araçlar açabilecekler. World of Tanks ve War Thunder ile başlayan tank hareketinin son ayağı Battleline: Steel Warfare'in yıl sonunda açık betaya girmesi bekleniyor...

Marvel Heroes

Yeni oyun modu: Industry City Patrol

Çok oyunculu online rol yapma oyunlarını sevip, orta çağ benzeri öğelerden fena sıkılanları süper kahramanlarıyla süper mutlu eden Marvel Heroes, sürekli yenilenmeye devam ediyor. Oyuna son olarak eklenen "Industry City Patrol" modunda yeni eşyalar, madalyonlar ve düşmanlar bizi bekliyor! Industry City Patrol aynı zamanda

tamamen bu oyuna özgü özellikler de vaat ediyor. Bunların başında oyuncuların çoklu seviyelere sahip olan etkinliklerde rol almaları var. Böylece beraber oyun oynama deneyimi daha da önemli bir hal alıyor. Güncelleme ile birlikte teknik düzeltmeler de yapılan Marvel Heroes'a eklenecek yeni kahramanları ve modları takibe devam!





Lineage Eternal

Yeni oynanış görüntüleri sızdı!

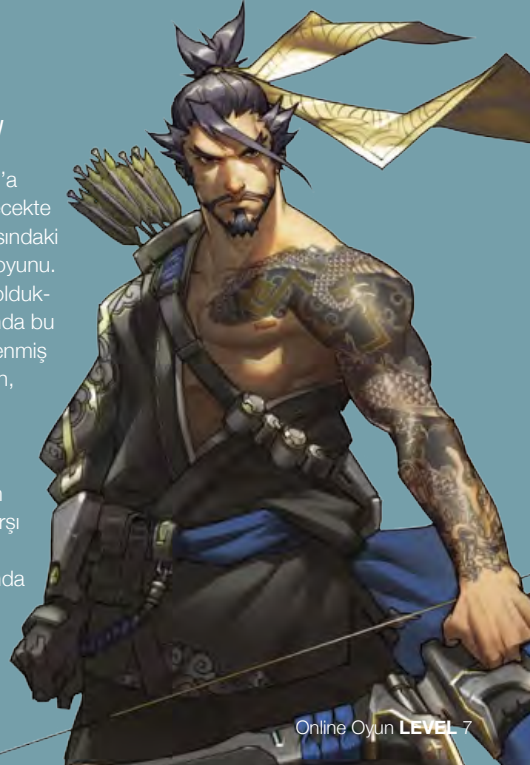
Koreli oyun şirketi NCsoft'un yeni koyunlarından Lineage Eternal'ın yeni oynanış görüntüleri internete sızdı. Kısa sürede tüm platformlardan kaldırılan videoda görüldüğü kadarıyla, ilk görüntüleri 2011 yılında G-Star etkinliğinde yayınlan oyun iştah kabartıcı bir ilerleme

kaydetmiş durumda. Diğer Lineage MMO'larından 200 yıl sonrasını konu alan Lineage Eternal'ın ilk göze çarpan farkının Diablovari izometrik bakış açısı ve NCSoft'un övüne övüne bitiremediği "Drag Action" sistemi olduğunu hatırlatalım...

Overwatch

Blizzard'ın yeni oyunu geliyor!

Blizzard tarafından geliştirilen ve Blizzcon'a damgasını vuran Overwatch, yakın gelecekte geçen ve özel güçlere sahip karakterler arasındaki aksiyon üzerine kurulu, takım bazlı bir FPS oyunu. Oyunun hikayesinde evren teknoloji olarak oldukça ilerlemiş durumda ve Overwatch da aslında bu evreni olası sorunlardan koruma işini sahiplenmiş olan; emekli askerlerden, bilim adamlarından, gezginlerden ve yaratıklardan oluşan topluluğun adı. Ancak zamanla bu grup dağılma noktasına geliyor ve yeni kahramanlara ihtiyacımız oluyor. Overwatch, oyuncuları takım arkadaşlarıyla birlikte karşılarındaki ekibe karşı savaşırken aksiyona ve eğlenceye boğmayı vaat ediyor. Oyunun geçtiği mekanlar arasında Londra'nın arka sokakları da var, Mısır piramitleri de. Overwatch'un ilk beta sürecinin 2015 yılı içerisinde başlaması planlanıyor.



*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



*www.facebook.com/chiponlineurkiye
<http://twitter.com/chiponline>*



Tüm marketlerde



Lost Ark Online

En iyi Diablo 3 klonu...

Smile Games tarafından geliştirilen MMORPG türündeki Lost Ark Online, alıştığımız RPG türüne farklı bir soluk getirecek gibi duruyor. Unreal Engine 3 grafik motoruyla geliştirilen oyunda özgün skill efektleri ilk dikkat çeken şey. Oynanabilir 18 farklı sınıfı bulunacağı belirtilen Lost Ark'ta, şimdilik 4 sınıf seçeneği tanıtılmış durumda: Warrior, Fighter, Magician ve Gunner. Önümüzdeki yıl içinde beta sürecine girmesi beklenen oyunun Lineage Eternal ile pişti olması oldukça muhtemel. Lost Ark Online'in oynanış görüntülerine göz atıp grafiklerine şimdiden aşık olabilirsiniz...





SEN DE KATIL!

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



United Eleven

Yeni Kulüp Oluşturma Sistemi

Nexon Europe'un popüler futbol menajerlik simülasyonu United Eleven için yayınladığı içerik güncellemesi ile birlikte Kulüp Oluşturma özelliği tamamen yenilendi. Oyuna giriş ve sıfırdan kadro oluşturma süreçlerini kolaylaştıran bu güncelleme özellikle oyuna yeni başlayanlara büyük avantaj sağlayacak. Oyuncular seçtikleri kulübün favori oyuncularından 3 adete kadar seçecek; seçilen oyuncular,

maksimum seviye ve özellikler de dahil olmak üzere normal oyuncularla aynı özelliklere sahip olacak ve seçtikleri kulüpten 1 adet Altın Oyuncu alabilecekler. Deneyimli menajerlerin diğer menajerler karşısındaki karşılaştırmalı durumlarını görebilecek olması ve tüm süreç üzerinde daha fazla kontrole sahip olmalarını sağlayacak güncellemeler ise oyundaki rekabeti arttıracak bir diğer yenilik.

Cronous

"The classic MMORPG"

Ücretsiz PC oyunları dağıtıcısı JC Planet, yeni MMORPG oyunu Cronous hakkında "1990'lı yıllarda piyasa-



ya sürülen Diablo'ya benziyor" diyerek dikkatimizi çekmeyi başarmıştı. Lizard Interactive tarafından geliştirilen Cronous, yetenek sistemi ile kombine edilmiş seviye sistemi üzerinden oynanan bir aksiyon oyunu. Basit bir "tıkla ve saldır" saldırı sistemine sahip olan oyunda, oyuncular 4 sınıftan birini seçerek maceraya başlıyor ve deneyim puanları sayesinde seviye atlayıp karakterleri farklı yetenekler ve eşyalar ile özelleştirme imkanı yakalıyor. Basit grafikleri ve arayüzü, dinamik savaş sahneleri ve büyük efektleri ile Cronous kesinlikle göz atmaya değer...

Otherland


Yapım Drago Entertainment

Dağıtım Drago Entertainment

Çıkış Tarihi Belli değil

Web drago-entertainment.com/otherland

Bir bilim-kurgu MMORPG'si olarak özetlenebilecek Otherland'de karakterimiz incecik bir varlık da olabilir, üstünde bir dolu ekipman olan bir asker de, bir uzaylı yaratık da. Oyun modifikasyon konusunda sınır tanımadığını vurguluyor.



Bilim-kurgu teması sizi yanıltmasın, he-
men aklınız geleceğe gitmiş olmalı... Evet,
oyunda geleceğin kentleri ve yapıları da
yer alacak fakat geçmişe dönüp fantastik
dünyayı da ziyaret edebileceğiz.

PvP'ye de ev sahipliği yapacak olan oyun-
da bir hedefleme sistemi olmayacak ve
bu sayede aksiyon çok daha gerçekçi bir
biçimde yaşanacak. Oyunun tamamıyla
bedava olacağını da belirtelim...

LEVEL

Yapım Trion Worlds Dağıtım Trion Worlds
Web trovelive.trionworlds.com Çıkış Tarihi 2015

Trove

En yaratıcı benim!

Ne kadar zor bir ayd değil mi sevgili okur? GTA V, LittleBigPlanet 3, Assassin's Creed: Unity derken bir de Trove'un betası çıktı. Evden dışarıya çıkamadım, bol bol oyun oynadım. Açık konuşmak gerekirse geçen ay da bir ön incelemesini yazdığım Trove beklentilerimin üstünde çıktı. Saatler boyunca mimari harikalar (?) yarattım. Sonra hepsini bozdum, sonra başka şaheserler yarattım. Yapılarım birbirinden çok uzak oldu, atladım Unicorn'uma, oradan oraya koşuşturdum. Yolda sıkıldım, birkaç düşman kestim. Sonra tüm bunları tekrar ve tekrar yaptım... Kendimi LEGO'ları ile oynayan küçük bir çocuk gibi hissediyordum. Sonra bir an duraksadım, ben tüm bunları Minecraft'ta da yapmamış mıydım?

Aslına bakarsanız bunların hemen

hepsini, hepimiz yaptık. Bıkmadan tekrar ve tekrar yaptık. Peki bu sefer daha ilgi çekici olan neydi? Minecraft'tan bırakın fazlasını; daha azını sunan bir dünya vardı. Daha küçüktü ve detaylardan yoksundu. Mekanik ürünler yapamıyor, denizlere açılmıyorduk. Yine materyalleri craft'layıp başka eşyalar üretiyorduk. Bu oyunu oynamanın ne anlamı kaldı diyorsun değil mi sevgili okur. Umarım sen de benim gibi





bir RPG hayranısındır. Seviye atlamayı, yeni yetenekler kazanmayı güçlenmeyi ve bunu bıkmadan, usanmadan yapmayı seviyorsunuzdur. Eğer benim gibi düşünüyorsan, kesinlikle pişman olmayacaksınız! Gece yatmak için eve mi ihtiyacımız var? Hemen bir tane yapalım. Bahçesinde yetişen materyalleri toplayalım

da kötü arkadaş olup arkadaşlarımızın yaptıklarını bozabilir, ayağının altındaki her şeyi kırıp aşağı düşmelerini izleyebiliriz tabii ki-. Kulağa hoş geliyor biliyorum. Bir de tüm bunları, ışıl ışıl parlayan, harika bir renk paletine sahip, kaliteli grafiklerle yaptığımızı hayal edelim. Bunların hayali bile sizi heyecanlandırmaya yettiyse ke-

Bineğimize atlayıp keşfe çıkma vakti. Denize karşı güzel bir köşe bulduk sanırım; burayı da, iskeletler mi basmış? Hemen hepsini öldürüp kendi arsamızı kendimiz kazanalım

(Evet materyaller bahçede yetişiyor.) ve evimizi daha güzel bir hale getirelim. Bu ev burada olmadı mı? Hemen buradan taşınalım o halde. Bineğimize atlayıp keşfe çıkma vakti. Denize karşı güzel bir köşe bulduk sanırım; burayı da, iskeletler mi basmış? Hemen hepsini öldürüp kendi arsamızı kendimiz kazanalım. Bunları sıkılmadan bıkmadan tekrar ve tekrar yapalım. Biraz da yalnız kaldığımızı düşünüyorsanız arkadaşlarımızı da yanımıza alalım. Tüm işleri onlarla birlikte yapalım. Onlara yarattığımız güzel eşyaları hediye edelim -ikinci bir tercih olarak

sinlikle Trove'u kaçırmayın derim. Ancak RPG öğeleri ilginizi çekmediyse Minecraft ile devam etmek sizin adınıza daha uygun. Aslına bakarsanız Trove'a bulaşmadığınız için kendinizi şanslı bile sayabilirsiniz. Emin olun, günlük üç saat uyku hiç ama hiç yeterli değil... ■ **Tolga**

Bir Bakışta

- RPG öğeleri
- Sınırsız yaratıcılık
- Multiplayer oynanış

🎮 *PvP, Online, RPG*



Yapım Bigpoint Games **Dağıtım** Bigpoint Games
Web www.shardsofwar.com **Çıkış Tarihi** 2014

Shards of War

Bize de mi MOBA?

Gün geçmiyor ki yeni bir MOBA daha piyasaya sürülmesin. Açık konuşmak gerekirse artık kabak tadı vermeye başladı. Evet, League of Legends ve D.O.T.A 2 başarılı olmuş olabilir ama biraz yaratıcılıktan zarar gelmez değil mi? Gerçi bu noktada Bigpoint Games benim gibi düşünen pek çok oyuncuya sus payı vermek istemiş olacak ki MOBA ile shoot'em up'ı tek potada eritmek istemiş,

sentinel olarak adlandırılmış) WASD ile 8 yöne hareket ettirirken faremiz ile nişan alıyor, sol tık ile normal saldırılarımızı, sağ tık ile bir yeteneğimizi kullanıyoruz. Ayrıca "E", "R" ve "Space" ile kullanabileceğimiz üç yeteneğimiz daha bulunuyor. Oyunda tüm yeteneklerimizi yetenek atışı (skill shot) olarak kullanıyoruz, bu durumun deneyimli ve deneyimsiz oyuncular arasında fazlasıyla fark oluşmasına neden

Oyunda yaptığımız pozitif hamleler bize altın olarak dönmüyor, durum böyle olunca eşya satın alamıyoruz. Bunun yerine seviye atladıkça eşyalar kazanıyoruz

WASD kontrollere sahip, diğer MOBA'lara kıyasla çok daha hızlı ilerleyen bir oyun ortaya çıkmış. Biliyorum ki kafanızda soru işaretleri oluştu, nasıl bir MOBA'da WASD kullanacağız? Şöyle ki sentinel'imizi (Oyunda yönettiğimiz karakterler

olduğu da bir gerçek. Hedeflenen bu farkı kapatmak mı bilinmez, Shards of War alıştığımız seviye ve eşya sistemini kullanmıyor; oyunda yaptığımız pozitif hamleler bize altın olarak dönmüyor, durum böyle olunca eşya satın alamıyoruz.



Bunun yerine seviye atladıkça eşyalar kazanıyoruz. Oyuna ilk başladığımızda her seviye için yalnızca bir eşyaya sahip oluyoruz, zamanla maçlar yaptıkça bazı materyaller kazanıyoruz ve bu materyaller ile yeni eşyalar üretebiliyoruz. Seviye atlama noktasında ise şöyle bir yenilik bulunuyor; takımdaki beş oyuncunun da başarısına göre kazandığı yetenek puanları tek bir havuzda toplanıyor ve tüm takım aynı anda seviye atlıyor, aynı anda güçleniyor. Bu durum deneyimli oyuncularla aynı takımdaki, acemi bir oyuncunun daha az sırtmasını sağlasa da, kartopu (snowball) etkisinin artmasına sebep oluyor ve oyunlar alıştığımızdan çok daha hızlı ilerliyor. Bir de oyunda her bir koridorda yalnızca 2 kulenin bulunmasını hesaba katınca 20 dakikadan uzun süren karşılaşmalarla çok nadir karşılaşılıyor.

Shards of War maalesef grafikler ve seslendirmeler konusunda sınıfta kalıyor. MOBA'lar için grafik konusunda bırakın referans olmayı, rakiplerine yaklaşamıyor bile. Sesler ilk etapta çok sırtmıyor gibi



dürsa da, devamlı kendini tekrar ediyor olması sebebiyle fazlasıyla kafa şişiriyor. Özetlersek, MOBA ve Shoot'em up türlerini seviyorsanız ya da uzun süren, monoton mücadelelerden sıkıldıysanız Shards of War tam size göre. Tabii kullanıcı sayısının düşük olmasına bağlı bekleme süreleri ve sunucuların ülkemize olan uzaklığına bağlı oluşan gecikmelerle de başa çıkabileceğinize inanıyorsanız.

■ Tolga

Bir Bakışta

- WASD kontroller
- Shoot'em up tadında MOBA
- Hızlı oyun yapısı

🎮 MOBA, Shoot'em up, Online



Yapım Aeria Games **Dağıtım** Aeria Games

Web chaosheroesonline.aeriagames.com **Çıkış Tarihi** Belli değil

Chaos Heroes Online

Bu defa split push taktiğini uyguluyoruz...

Online oyun dünyası, MMORPG'lerden sonra MOBA türüyle de kendine yeni bir soluk getirmeyi başarmıştı. Özellikle 2009 senesinde piyasaya çıkan ödüllü MOBA, League of Legends ile bu tür tamamen farklı bir boyut kazanmış oldu. Gerek amatör, gerekse profesyonel anlamda birçok oyuncu tarafından benimsenmiş oldu. 2013 senesinde karşımıza çıkan Dota 2 ise bu türün bir diğer güçlü silahı oldu. Bunların üzerine piyasaya sürülen birkaç MOBA oldu fakat maalesef tutunmayı başaramadılar. Çünkü sizden önceki rakibinizi alt etmek istiyorsanız, ondan farklı, yenilikçi ve eğlenceli bir şeyler ortaya çıkarmanız gerekiyor. Zira bunu başarabilen de çıkmadı. Şu an bahsetmek istediğim yapım, aslında

yeni bir yapım değil. Uzak Doğu'da neredeyse on senedir oyuncular ile tanışık vaziyette. Dolayısıyla yapımcıların tecrübeli olduğu söylenebilir. Yapımda strength, agility ve intelligence türlerinde olmak üzere toplam 94 adet şampiyon mevcut. Oyunun mekaniklerine dair küçük farklar mevcut tabii ki. Bunu biraz daha açmak gerekirse eğer, kulelerin kendini yenilemesi oldukça hızlı seviyede. Yapımcıların dediğine göre split push, yani parça parça saldırının önüne geçmek istemişler ve tank faktörünün öneminin üstünde durmuşlar. Bu sebeple takım halinde ve bir tank yardımıyla kuleleri tek seferde almanız gerekiyor. Zira oyunda bulunan creep'ler biraz kolay ölüyor maalesef.



Yani takım savaşı oyun içerisinde ayrı bir önem taşıyor. Kulelerin yenilenme hızının yüksek olmasının sebebi bu. Kulelerin ardından Sentinels denilen büyük yaratıkları çıkıyor karşımıza. Bu yaratıklar ciddi seviyede güçlü ve yok etmesi biraz zorlayıcı olabiliyor. Ayrıca Sentinel birimlerinin yenilenme hızı da yüksek durumda ve burada tank karakterinin önemini bir kez daha vurgulamış olalım. Zaten yapımcıların belirtmek istedikleri de bu. Son savunma birimi olan gardiyanlara gelecek olursak, kendisi doğduğumuz bölgeyi koruyan uçan, güçlü bir yaratık. Ayrıca, Citadel dediğimiz, yıkıldığında oyunun bittiği, yani her iki takımında amacının onu yıkmak olduğu bir yapıyı koruyor. Fakat gardiyana saldırmak için rakip takımın üç sentinel birimini de yok etmeniz gerekiyor. Bu arada haritada üst ve alt koridorlarda birer teleport kapısı bulunuyor ve iki koridor arasında geçişi sağlıyor. Tabii bu durum 30 saniye aralıklar ile gerçekleşebiliyor. Oyunlar

genelde biraz uzun sürebiliyor. Zira split push oyununun etkisi kalmadığı için, oyunun hemen bitmesi diye bir durum yok. Eğer oyun 50. dakikaya kadar sürerse sona eriyor ve puana bakılıyor. Açıkçası 50. dakikaya kadar uzaması bile ilginç bir olay. Sonuç olarak söylemem gerekiyor ki, kesinlikle başarılı bir yapım. Sadece alışık olduğumuzdan biraz daha farklı bir mekanik barındırıyor. Uzak Doğu'da on seneyi aşkın süredir oynanması, yapımın zaten başarılı olduğunu tekrar gösterir nitelikte. Gerek görsel, gerekse oyun dinamikleri açısından gayet yeterli bir seviyede olduğu ortada. MOBA türünde farklı deneyimler arıyorsanız, mutlaka tecrübe etmeniz gereken bir yapım Chaos Heroes Online.

■ Abdullah

Bir Bakışta

- Takım dövüşü esaslı olması
- Oyunların uzun sürebilmesi

MOBA, Split Push, Aksiyon



Yapım Freejam Dağıtım Freejam

Web robocraftgame.com **Çıkış Tarihi** Belli değil

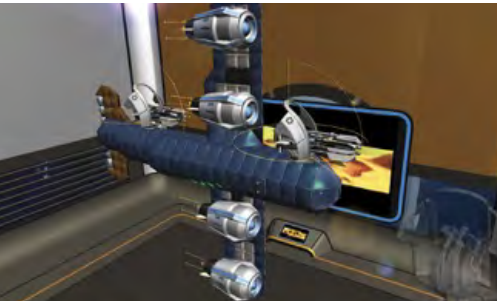
Robocraft

Bir gezegen inşa etmek...

Son zamanların trend yapımı olan Minecraft'tan sanırım hepinizin haberi var. 2009 senesinde bir forum sitesinde yayınlanan yapım daha sonra bir deneme ilgisine ve gelişmeye başladı. Hala da gelişmeye devam ettiğini söyleyebiliriz. Daha önce oynamamış olanlar bile mutlaka bu ismi duymuş olmalılar. Çeşitlilikte sınır tanımayan Minecraft evreninde, kabaca tarif etmek gerekirse küp şeklinde malzemeler ile kafamıza göre yapılar yapı-

yorduk ve bir doğa inşa edip, bu doğayı hayata geçiriyorduk.

Bu hatırlamalardan sonra Robocraft'ı ele alacak olursak, neredeyse tamamen aynı mantık ve sistemi kullanarak, uzay araçları inşa ediyoruz. Ayrıca epey çeşitli düzeyde araçlardan bahsediyorum. Tabii kesinlikle Minecraft kadar detaylı ve köklü değil. Daha sonrasında ise bu ortaya çıkardığımız araçlar ile online bir haritada diğer oyuncular ile savaşma fırsatımız oluyor. Zira oyun henüz Alpha geliştirme aşamasında. Fakat ilk izlenimlerim ilgi çekici olduğu yönünde. (Oyunu internet sitesi üzerinden ücretsiz olarak indirebiliyorsunuz bu arada.) Robocraft'a ilk baktığınızda direkt olarak garaj, yani uzay araçlarınızın veya robotlarınızı inşa ettiğiniz bölüm karşınıza çıkıyor. Fakat oyuncuya rehberlik edecek veya alıştırmaya yapmasına yarayacak bir tutorial kısmı bulunmuyor.





Bunun yerine garaj bölümünde halihazırda yapılmış bir araç sizi karşılıyor. Bu aracın üzerinde eklemeler yaparak kendinize özgü aracınızı da ortaya çıkarabilirsiniz. Tabii menülere ulaşım gayet kolay bir biçimde tasarlanmıştır. Aslında Robocraft, tamamen hayal gücünüze bağlı bir yapım olduğu söylenebilir. Tabii market kısmında daha önceden yapılmış araçlar da mevcut. Bunlara bakıp ilham alabilir ve kendi aracınızı oluşturabilirsiniz. Önceden belirttiğim gibi Minecraft sistemi ile benzer olan küp malzemeleri kullanarak yapıyorsunuz tüm bunları. Ayrıca sadece küp değil, üçgen piramit veya yıldız piramit benzeri malzemeleri de kullanabilirsiniz. Tabii bu malzemeler sabit ham madde olarak bulunmuyor. Tech tree, yani teknoloji ağacı denen bir bölümden geliştirme yapabiliyorsunuz. Aslında her şey buraya bağlı denebilir. Oyun sırasında kazandığınız yıldızlara göre bu bölümden geliştirmeler yapmanız mümkün. Ham maddelerin kalitesinden bahsediyorum. Her bir ham maddenin kendine ait zırh gücü ve ağırlı-

ğı var. Aracın gövdesini oluşturan madde, özel elektriksiz zırh kaplamaları, silahlar, tekerlekler, hareket mekanizmasına sahip örümcek bacağı, uçuş için kanatlar, havada sabit kalabilmek için hoverblade cihazları ve sinyal kesen jammer'lar, bu bahsettiğim teknoloji ağacında yer alan nesnelere ve hepsi ayrı ayrı gelişir vaziyette. Yani demek istediğim, Robocraft'ın çok büyük bir teknoloji ağacına sahip olması. Oyunun zaten teorik olarak bu ağaç üzerine kurulu olduğunu söylemek yanlış olmaz. Tabii bu geliştirmeleri gerçekleştirebilmek için epey zaman ve zahmet gerekiyor. Fikir olarak çok ilginç olduğu ortada. Fakat henüz alpha aşamasında olması sebebiyle kesinlikle eksikler taşıyor. Fakat eminim ki, bu eksikler tamamlandıktan sonra ortaya iddialı bir yapım çıkacaktır.

■ Abdullah

Bir Bakışta

- Hayal gücüne bağlı ilginç bir fikir
- Henüz alpha eksikleri mevcut

👉 *Minecraft, Robot, Yaratıcılık*

Yapım 7th Road
Dağıtım Oasis Games
Web letr.oasgames.com



Tarayıcıda soluksuz bir macera!

Tarayıcı tabanlı bir başka oyun olan League of Elites bu tür oyunların ne seviyeye geldiğini gözler önüne seriyor. Oasis Games'in bir diğer oyunu olan League of Elites, görseelliğiyle ve oyun içeriğiyle dikkatleri üzerine çekiyor. Unity 3D teknolojisi ile üretilen oyunu ister Facebook üzerinden, istersek de oyunun internet sitesi üzerinden oynayabiliyoruz. Tamamen Türkçe olarak sunulan oyunun biraz detaylarına inme vakti geldi artık.

League of Elites, dört farklı sınıfı içerisinde barındırıyor. Silahşör, Avcı, Büyücü ve Şövalye'den oluşan sınıfları biraz tanıyalım isterseniz. Silahşör ve Şövalye oyundaki yakın dövüş sınıfları olarak karşımıza çıkıyor. Silahşör kullandığı çift elli ağır silahlar ile oldukça güçlü saldırılar yapabiliyor ve genellikle belli bir alandaki düşmanların

tümü bu saldırılardan etkilenebiliyor. Son derece dayanıklı olan Silahşör, oyuna başlangıç için en ideal sınıf diyebilirim. Şövalye sınıfına baktığımız zaman Silahşör'e göre daha dengeli istatistikleri olan bir sınıf ile karşılaşıyoruz. Silahşör'un dayanıklılıkta üstünlüğü bulunurken, Şövalye'nin ise çeviklikte üstünlüğü bulunuyor. Uzak mesafeden etkili olan sınıflar ise Büyücü ve Avcı'dan oluşuyor. Avcı, yay ve okuyla beraber menzilli saldırılarda usta ve oldukça çevik bir sınıf. Büyücü ise tahmin edebileceğiniz üzere asasıyla büyüler yaparak düşmanları üzerinde hasara sebep oluyor. Karakterimizi pek çok farklı şekilde geliştirebiliyoruz. En önemli gelişim araçları görevler, eşya geliştirme sistemi ve galaksi sistemi. Görevler zaten oyunda hızlıca seviye atlamamızı sağlamakla kalmıyor, aldı-



ğınız ödüllerle pek çok güçlü eşyaya sahip oluyorsunuz. Otomatik yön bulma sistemi sayesinde ise oyuncular görev alanlarını bulmakla zaman harcamadan hızlıca gelişiyor. Bunun dışında eşya geliştirme ile ekipman güçlendirmesi yoluyla özelliklerimizi artırabiliyoruz. Galaksi sisteminde ise topladığımız enerji puanlarıyla karakterimizin özelliklerini geliştiriyor ve zamanla sınıfımızın üst kademelerini açıyoruz. Bu alanda pek çok kademe mevcut ve en güçlü kademeyi açmak için bir hayli çaba sarf etmeniz gerekiyor.

Bineklerden de kısaca bahsetmek lazım. Seviye 20'den itibaren sahip olabildiğimiz binekler, oyuna oldukça etki ediyor. Bineklerimiz savaşlarda bize yardım ettiği gibi bir noktadan diğer noktaya hızlı bir şekilde ulaşmamızı sağlıyorlar. Zamanla geliştirelebilen binekler çok daha güçlü halleriyle sahiplerine destek olmak için çaba sarf ediyorlar.

Oyunda yer alan PvP modları da oldukça eğlenceli. PvE savaşlarına yakın oyuncuların bile bu PvP modlarında son derece eğleneceklerini düşünüyorum. Özellikle arenalarda yapılan 3v3 savaşlar, PvP se-

ven oyuncuları tatmin edecektir. Oyunu tek başınıza oynamak elbette zamanla sıkıcı hale gelebilir. Bu durumda devreye klan sistemi giriyor. Oyuna yavaş yavaş hakim olmaya başladığınızda bir klanla girebilir ve klan etkinlikleriyle maceranızı daha eğlenceli hale getirebilirsiniz. Klanki arkadaş ortamınız ve onlarla birlikte oynamanız gelişim hızınızı da artıracaktır.

League of Elites'in bir tarayıcı oyunu olduğu düşünülünce görselliği ve oyun mekanikleri oldukça etkileyici gözüküyor. Zengin oyun içeriği, her seviyede artan etkinlikler, yapımcı ekibin düzenli güncellemelerle sürekli olarak oyunu güncel tutması League of Elites'in kalitesini gözler önüne seriyor. ■



Yapım Zeus Interactive
Dağıtım Oasis Games
Web lotr.oasgames.com



Kahraman olun, dünyayı fethedin!

Aslında Legend Online birkaç sene önce bizlerle buluştu. O günden bu güne geniş bir oyuncu kitlesi yaratmayı başaran Legend Online tüm hızıyla yoluna devam ediyor. Gerek mobil platformlardan, gerek bilgisayarınızda direk internet sitesi üzerinden veya Facebook üzerinden deneyim edebileceğiniz Legend Online'in başarısının altında ne yatıyor, oyun yapısı, oyuncuyu içine çeken öğeler neler? Gelin hep beraber bu popüler oyuna yakından göz atalım.

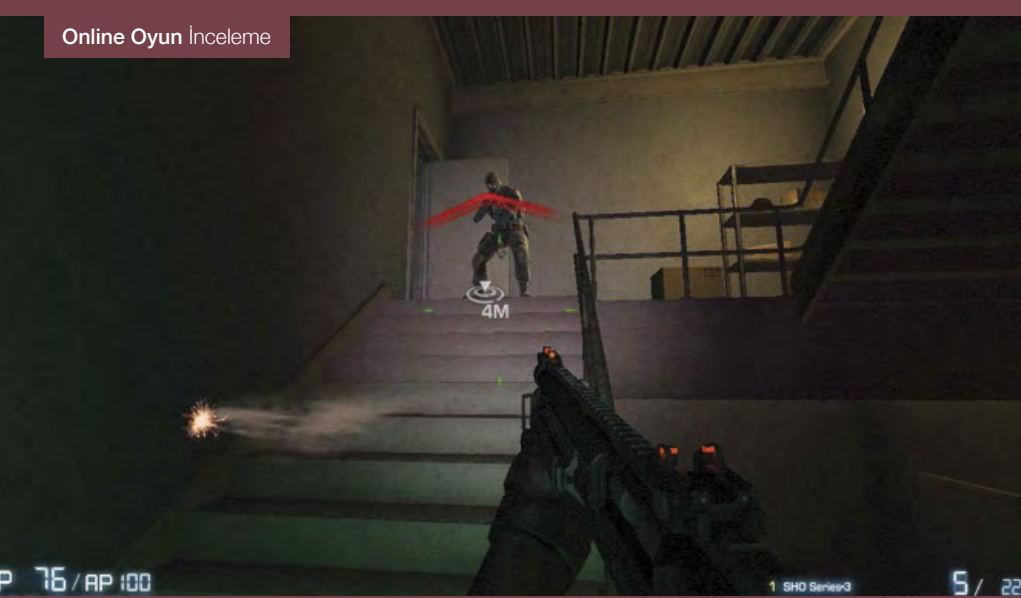
Legend Online browser tabanlı bir tarayıcı oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Oyuna girerken üç sınıftan birini seçiyoruz. Bu sınıflar Büyücü, Yayı ve Savaşçı'dan oluşuyor. Oyundaki her sınıf rakibe yüksek hasarlar verebiliyor ve her biri kendi yöntemiyle düşmana karşı savaşıyor. Savaşçı güçlü kalkanı sayesinde güçlü bir savunmaya da sahipken, büyücünün iyileştirme yeteneği bulunuyor. Bu tip farklılıklar sınıfları birbirinden ayıran noktaları oluşturuyor. Bir sınıf ile oynamaktan sıkıldığımız vakit diğer sınıflara göz atmak oldukça yararlı oluyor. Sınıf seçiminden sonra başladığımız maceramızda kısa sürede bir yol arkadaşısı ile karşılaşılır ve bu yol arkadaşımız oyunun tutorial kısmını oluşturuyor. Neyi nasıl yapacağımızı anlatıyor ve arayüzün detaylarını öğretiyor. Oyun, karakter gelişimi ve şehir inşası sistemini harmanlıyor. Kahramanınız kendine ait bir şehir kuruyor ve yaptığı tüm savaşların altyapısını ve gelişimini bu





şehirde kuruyor. Savaşlarda kullanacağı askerleri burada yetiştiriyor, şehir nüfusunu artırarak şehri büyütebiliyoruz. Böylece şehrimiz daha fazla askere ev sahibi olabiliyor. Askerlerimiz savaşlar sırasında yanımızda savaşıyor ve ne kadar güçlü askerlerimiz olursa o kadar yüksek savaş gücüne ulaşıyoruz. Hemen savaş gücü meselesine de değineyim. Savaş gücü karakterimizin savaşlardaki gösterebileceği gücü temsil ediyor. Yeni bir ekipman giymek, ekipmanımızı geliştirmek, askerlerimizi geliştirmek veya yeni bir askeri üniteyi kullanmak gibi pek çok etkinlik savaş gücümüzün belirlenmesinde rol oynuyor. Legend Online hem PvP hem de PvE yönüyle her iki mücadeleyi seven insanlar için zengin bir içerik sunuyor. Pek çok farklı haritada pek çok farklı düşmanla karşılaşarak PvE savaşlarına katılabiliyorsunuz. Bu haritalarda genellikle gerçekleştirmeniz gereken görevler oluyor ve PvE savaşları en çok da karakterinizin

gelişimine katkıda bulunuyor. PvP savaşları ise birkaç farklı şekilde gerçekleştiriyor. Harita üzerindeki oyunculara saldırarak ruh puanı ve altın kazanabiliyoruz. Bunun dışında Amfi Tiyatro binası aracılığı ile yaptığımız PvP savaşlarında teke tek veya gurup halinde savaşlar yapmamız mümkün oluyor. Legend Online zaten birkaç senedir hayatımızda olan başarılı bir yapım olarak yoluna devam ediyor. Oyun 2012'de dünyadaki en iyi 20 Facebook oyunu arasında yer aldı. Gamex 2013'de en iyi web tabanlı oyun ödülünü aldı ve Türkiye'de en çok Trend olan oyunlar arasında Türkiye'de başı çekti. Hala bu maceraya atılmadıysanız hiç de geç değil. Hemen oyuna kayıt olun veya Facebook üzerinden giriş yapın ve eğlenceye dahil olun. Eğer sadece evde oynamak sizi kesmiyorsa oyunun mobil versiyonu olan Legend Online Classic'i Android veya IOS cihazınıza indirerek bu eğlenceyi kesintisiz yaşayabilirsiniz. ■ Enes



Yapım Inplay Interactive Dağıtım Aeria Games Europe Web fearonline.aeriagames.com

F.E.A.R. Online

Korkularınızı herkes ile paylaşın...

F.E.A.R.'ı o kadar sene oynadım ve belki sizler de aynısını yaptınız. Peki F.E.A.R. kelimesinin açılımından haberiniz var mı? Açıkçası ben bu kelimenin açılımını bir hayli geç yani F.E.A.R. 3 duyurulduğunda öğrenmiştim. O zamana dek harfler arasında yer alan noktaları havalı durması için konulan bir satış yöntemi olarak düşünmüştüm. F.E.A.R.'ın açılımı ile beni kutsadığı bu anımdan sonra şöyle F.E.A.R. geçmişine bir göz atmak lazım. (Bu arada F.E.A.R kelimesinin açılımı: First Encounter Assault Recon. Yeni mi öğrendiniz? Ayıp, ayıp!) İlk olarak 2005 senesinde bizlerle buluşan F.E.A.R. serisi oyuncuları hop oturtup hop kaldırmayı başarmıştı. 'Küçük korkunç kız' konseptini başarıyla uygulayan Monolith daha sonraki yıllarda ikinci ve üçüncü oyunu çıkararak adından daha da fazla söz ettirdi. Her ne kadar üçüncü oyunla

birlikte korku temasından çok aksiyona odaklanılmış durumdaydı ve bunun en temel nedeni belki de yapımcı ekibin değişmesiydi. Yine de F.E.A.R. benim o haliyle dahi sevdiğim bir oyun oldu. Bir süredir ücretsiz oyun piyasasında adı yankılanan F.E.A.R. Online ile F.E.A.R.'a tekrar kavuştuk. Alma'nın dramına tanıklık etmeyi bir hayli özlemiştim.

F.E.A.R. Online Koreli bir oyun firması





olan Inplay Interactive tarafından geliştiriliyor ve yayıncı olarak arkasına da Aeria Games'i almış bulunuyor. F.E.A.R. Online'ı oynamaya başlamadan önce en merak ettiğim konu böylesine bir korku oyununun online ortama nasıl aktarılacağıydı. Yani aynı korku atmosferini F.E.A.R. Online'da da yaşayabilecek miydik? PvP modlar bize korku hissiyatını verebilecekler miydi? Tüm bunları kendime sorarken oyunda aynı zamanda PvE modlarının

siye ederim. Ayrıca bu tutorial bölümünü oynarken yaşanan hissiyat tek kişilik bir oyun tadındaydı ve oldukça eğlendirici bir bölümdü. Tutorial bölümünün geçtikten sonra birkaç bilgilendirici rehber karşımıza çıkıyor. Kolayca kavranabilecek bu rehberi de atlattıktan sonra asıl oyun deneyimimiz başlıyor. Oyunda ilk olarak PvP modlara göz atma isteği duydum. Beni üç PvP modu karşıladı. Bunlardan ilki olan Deathmatch modun-

Tutorial bölümünü geçtikten sonra birkaç bilgilendirici rehber karşımıza çıkıyor. Kolayca kavranabilecek bu rehberi de atlattıktan sonra asıl oyun deneyimimiz başlıyor

da olduğunu fark ettim. Sırasıyla önemli konuların üzerinden geçeceğiz. Artık gelelim, acaba F.E.A.R. online için harcadığım saatlere değdi mi yoksa tamamen boşa harcanmış bir zaman mıydı? Oyuna ilk girişimde bir tutorial bölümü bizleri karşılıyor. Bu tutorial bölümünü istersek geçebiliyoruz; ancak bölümün sonunda bize bir miktar ödül veriyor. Bu yüzden tutorial kısmını geçmemenizi tav-

da, tahmin edebileceğiniz üzere iki farklı takım birbiriyle savaşıyor ve belirlenen öldürme miktarına ilk ulaşan takım galibiyete uzanıyor. Bu klasik modan sonra başka bir klasik mod; adeta her oyunda Deathmatch moduna kardeşlik eden Demolition moduna göz attım. İsim belki farklı gelmiş olabilir ama içerik pek çok oyunda karşılaştığımız bomba kurma modlarıyla aynı işlevde. Birtakım



bombayı kurarken, diğer takım bomba-
nın kurulmasını veya kurulduktan sonra
patlamasını engellemeye çalışıyor. Her iki
takım da bu görevleri sırasıyla uygulayıp
rauntları kazanmaya çalışıyor ve belirlenen
miktar da rauntu kazanan gurup galibiyete
uzanan taraf oluyor. Üçüncü PvP modu
ise Knife Fight'da adından anlaşıldığı gibi
iki farklı takım ellerine birer bıçak alarak
birbirlerine giriyorlar. Oyuna ayrıca daha
sonra iki farklı PvP modunun daha eklene-
ceğini belirtmem gerekiyor. Bu iki modun
isimleri ise Armored Front ve Soul King.
Armored Front modunda belli kontrol nok-
talarını ele geçirmeye çalışacağız. F.E.A.R.
3'den hatırlayacağımız Soul King modun-
da ise hem NPC'ye karşı hem de diğer

oyunculara karşı mücadele vererek hayatta
kalmaya çalışacağız. Açıkçası oyunun
PvP modlarında umduğumu bulmadığımı
belirtmek isterim. PvP modları F.E.A.R.
atmosferine yaklaştırılmaya çalışılmışsa
da bu konuda başarılı olamamış. Maçlar
başladığı anda bir cümbüştür, çatışmadır
başlıyor. Piyasadaki diğer hızlı çatışmaların
yaşadığı MMOFPS oyunlarından farklı bir
şey bulmadığımı üzülerek belirtiyorum.
Hâlbuki daha geniş haritalar, daha etkile-
yici bir çevre ve ses efektleri ile F.E.A.R.
Online çok daha iyi PvP modlarına sahip
olabilirdi.

PvE modlarına göz attığımızda ise üç farklı
senaryo modunda üç farklı hikayede yer
alıyoruz. Tabii bu modları diğer takım arka-
daşlarımızla co-op olarak oynuyoruz. Fire
Storm hariç PvE modları co-op oynanan
bir campaign modu havasında geçiyor.
Fire Storm bölümü ise daha çok bir chal-
lange tadında. Fire Storm'da arkamızdan
gelen yangından kaçıyor ve önümüze
çıkın bütün düşmanları avlıyoruz. Son
derece hızlı bir oyun Fire Storm bölümün-
de sizi bekliyor. F.E.A.R.'i, F.E.A.R. yapan
korku unsurunun oyunda neredeyse olma-
ması nedeniyle, F.E.A.R. Online'i oynarken





hayal kırıklığına uğradığımı söyleyebilirim. Yani şunu söyleyebilirim ki bir F.E.A.R. oyunu oynadığımı en çok tutorial bölümü hissettirdi. PvP ve PvE modlar bu konuda yetersiz kalmış. Zaten özgün bir PvP modunun olması oyunun bir diğer sıkıcı yanı. Oyunda yer alan silahlar şu an için gayet yeterli. Birincil silah olarak otomatik veya yarı otomatik tüfekler, keskin nişancı silahları veya pompalı silahlar kuşanabiliyoruz. İkincil silah olarak bir adet tabanca ve yanına bir bıçak alabiliyoruz. Sağ cebimize de istediğimiz bir çeşit el bombasını yerleştirdik mi saldırı ekipmanlarımız hazır hale geliyor. Silahlara yalnızca satın alarak değil craft yöntemi ile de ulaşabileceğimizi belirteyim. Ayrıca craft yöntemiyle edindiğimiz teçhizatlar marketlerde satılmıyor. Oyunda ki psişik güçlerimiz de savaşta etki ediyor. Oyunu oynadıkça daha fazla psişik güce sahip olarak, bir seferde üç adet psişik güç kullanabiliyoruz. Kendi el bombandan zarar görmeme, yüksek yerlerden düşünce sağlığın azalmaması, maksimum sağlık puanını artırma gibi pek çok farklı psişik gücü karakterinize öğretebiliyorsunuz.

Oyunun grafikleri günümüz MMOFPS oyunlarından fazla bir görsellik sunmuyor. Animasyonlar, kan sıçrama efektleri çok da etkileyici değil. Hatta headshot atışlar gereğinden fazla abartılmış. Direk olarak kafa kısmının parçalanmasından söz ediyorum arkadaşlar. Bunun yanında vuruş hissiyatının zayıflığını ve iyi olmayan ses efektlerini eklersek F.E.A.R. Online hayli eksik bir oyun olmuş. F.E.A.R. teması dışında diğer MMOFPS oyunlarından hiçbir yönüyle ayrılmayan F.E.A.R. Online açıkçası beni hayal kırıklığına uğrattı. Yine de piyasada yer alan ve klasik modlarla ilerleyen diğer MMOFPS oyunlarını severek oynuyorsanız F.E.A.R. Online'a da bir değişiklik olsun diye bakabilirsiniz. ■ Enes

F.E.A.R. Online

- ⊕ F.E.A.R. teması, F.E.A.R.'i hissettiren tutorial, craft sistemi
- ⊖ PvP modlarında hiçbir orijinallik yok, başarısız ses efektleri ve animasyonlar

6,5

🏠 F2P, MMOFPS, F.E.A.R.



Yapım Webzen Dağıtım Webzen Web sevencore.webzen.com

Sevencore

Bineyim ejderhama, gideyim buralarda...

Son zamanlarda piyasaya kendini oynatabilecek, bağımlısı olunacak yeni bir oyun çıkmıyor. Zaten Warlords of Draenor'un da piyasaya çıkmasıyla iddialı bir oyunun bile şu aralar piyasaya çıkıp oyuncular tarafından tutulması zor görünüyor. Yine de birkaç oyun, kendine has oyun yapıları oluşturmaya çalışarak aradan sıyrılmaya çalışıyor. Sevencore'da işte bu yapımlardan biri. Webzen'in oyunu olan Sevencore, bu zor dönemde acaba piyasada kendine iyi bir yer edinebilir mi? Oyuna yakından bakma zamanı geldi artık.

Sevencore'un en iddialı olduğu oyun sistemi binekler üzerine kurulu. Bu konuyu birazdan daha detaylı olarak ele alacağız. Şimdi genel oyun dünyasına şöyle bir göz atalım. Fantastik ve bilim kurgu öğeler ile bezeli olan Sevencore'da karakterimizi oluştururken üç farklı

ırk ve üç farklı sınıftan birini seçmemiz isteniyor. Her ırkın kendine has bazı özellikleri bulunuyor ve bu yüzden ırk seçimi karakterinizin istatistiklerine etki ediyor. İrklar Sion, Nuuk ve Einher'den oluşuyor. Sion ırkı teknolojide oldukça ilerlemiş bir medeniyete sahip. Sahip oldukları eşyaların her biri Sion medeniyetinde teknolojinin önemini gösteriyor. Sion ırkını seçerseniz kritik saldırı yüzdeniz ve mekanik bineklerinizin saldırı gücü belli bir miktar artıyor. Nuuk ırkı ise uzak diyarlarda kurulmuş gizemli bir medeniyete sahip ve düşmanlarıyla savaşırken çakra gücünü kullanıyorlar. Nuuk ırkını seçecek olursanız mananız artıyor ve hayvan bineklere bindiğinizde bineğinizin canı belli bir oranda artıyor. Son olarak Einher ırkına bakalım. Bu ırk ise görünümünden anlayabileceğiniz gibi güçlü bir fiziğe sahip. Kültürlerine



denizcilik gelenekleri hakim olan Einher ırkını seçerseniz, sağlığınız ve hayvan bineklerinizin atak gücü belli oranlarda artıyor.

İrkinizi ve cinsiyetinizi seçtikten sonra sınıf seçimi önemli konu haline geliyor. Sınıflar da aynı ırklar gibi üçe ayrılıyor ve Warrior, Magician ve Gunner'dan oluşuyor. İlk sınıfımız Warrior, bildiğiniz üzere yakın dövüşte usta. Warrior açtığınız aman ister büyükçe bir çift elli kılıç, isterseniz ise çift kılıç kullanabiliyorsunuz ve ağır zırhlarla kuşanyorsunuz. Böylece iki farklı silah tipine uzmanlaşabiliyorsunuz. Magician ise büyülerini kullanarak düşmanları üzerinde hasara sebep olabiliyor. Bu sınıf ise Wand veya Staff silahlarında uzmanlaşabiliyor. Favori sınıfım olan Gunner, diğer sınıflara göre oynamaktan daha fazla eğlendiğim sınıf oldu. Bu sınıfın çift pistol kullanan oynanışı oldukça zevkli ve hızlı ataklar gerçekleştirebiliyor. Diğer kullandığı silah ise ağır hasarlar verebiliyor ancak fazla seri değil. Oyundaki binek sistemi oyunun can

damarını oluşturuyor. Düşmanlarımızla savaşırken önemli rollere sahipler ve saldırı, defans ve hareket hızınıza etki eden üç farklı bine tipi bulunuyor. İlk bineğimize 10'lu seviyelerin başında ulaşıyoruz. Daha sonra yeni binekler kazanmanın yolları ise görevlerden, boss'lardan veya eşya dükkanından geçiyor. Sevencore'un en büyük eksiklerinden biri binek sisteminden başka etkileyici bir yanı olmaması.

Sevencore görsel kalitesiyle iyi bir görüntü sergiliyor. Ancak sınıf çeşidi olmaması, binek sisteminden başka farklı bir oyun sistemine sahip olmaması MMORPG piyasasında tutunmasını zorlayabilir. Yine de piyasada o kadar çok klişe oyun var ki Sevencore'a bir şans tanınabilir. ■ **Enes**

Sevencore

- + Binek sistemi ve bineklerle yapılan PvP'ler eğlenceli
- Yetersiz sınıf sayısı, zamanla sıkıcı oyun yapısı

7,2

MMORPG, Mounted Combat

F.E.A.R. Online

F.E.A.R. Online hiç de beklediğim gibi çıkmadı. Buna rağmen standart MMOFPS oyunlarından pek de bir farkı olmadığı için oynanmayacak bir oyun da değil açıkçası.

Peki F.E.A.R. Online'da ne nasıl işliyor, gelişimde önemli olan noktalar neler? Bu rehber oyun hakkında temel bilgileri edinmenize yardımcı olacaktır. ■ **Enes**



Paranızı iyi değerlendirin

Maçlardan kazandığınız oyun parası marketten alışveriş yapmanızı sağlayacak. Oyunun başında size verilecek iyi miktarda parayla doğru ekipman seçimini yaparak marketten alışveriş yapabilirsiniz. Ayrıca oyunun başında tutorial bölümünü geçmezseniz oyunun başında hesabınızdaki para daha da fazla olacaktır. Paranızı akıllıca kullanarak iyi kullanabileceğiniz ekipmanları satın alın.

Silahınızı doğru seçin

Gerek PvP savaşlarında gerekse PvE savaşlarında birçok farklı haritada mücadele edeceksiniz. Bu haritaları iyi öğrendikten sonra zamanla hangi silahın hangi haritada daha etkili olduğunu fark edeceksiniz. Bazı haritalar keskin nişancılar için bulunmaz nimetken bazı haritalar daha yakın çatışmalara girmeyi gerektiriyor. Kimi haritalar ise stratejik noktalara atıldığında bombaların önemini gösteriyor.



Bir asker görevini aksatmaz!

Maça girerken verilen görevleri bitirmeye çalışmanız oldukça yararınıza olacaktır. Bu görevlerin verdiği ödüller son derece kullanışlı olabiliyor. Bu ödüller kimi zaman crafting için gerekli bir eşya, kimi zaman oyun içerisinde kullanabileceğiniz saldırı veya savunma ekipmanı olabiliyor. Ne yapın edin verilen görevleri maç içerisinde tamamlamaya çalışın.



Crafting sistemini kullanın

F.E.A.R. Online'ın güzel yönlerinden biri olan crafting sistemini anlatacağım şimdi. Oldukça basit şekilde işleyen crafting sistemi ile birbirinden farklı silahlar edinebiliyoruz. Ayrıca bu silahlar oldukça kullanışlı ve oyunun marketinden satın alamayacağınız silahlardan oluşuyorlar. Oluşturulabilen silah sayısı şimdilik yeterli olmasa dahi ileride craft edilebilen silah yelpazesinin ilgili çeşitliliğin artacağını söyleyebilirim.



Psşik beceriler edinin

Sıradan yetenek ağacı sistemi yerine oyunculara farklı psşik güçler sunuluyor. Oyuncuda yer alan üç slot'a bu psşik güçlerden üç tanesini yerleştiriyoruz. Ancak bu güçleri 1 - 7 ve 30 günlük süreler için satın almamız gerekiyor. Benim en sevdiğim güç, öldükten sonra tekrar doğduğumuzda, bizi öldüren oyuncuyu 60 saniye kadar radarımızda göstererek intikam almamızı kolaylaştıran Swift Vengeance yeteneği oldu.



Klanınızla savaşın

Oyunu tanıdıktan ve alıştıktan sonra artık bir klanla girerek mücadelenizi klanınız için vermeye hazırsınız demektir. Aktif bir kalana katılmak, oradaki arkadaşlık ortamı ve sürekli olarak beraber oynayabileceğiniz kişilerin olması hem takım oyunu becerinizi geliştirecek hem de daha kolay seviye atlamanıza yardımcı olacaktır.

En çok oynanan online oyunlar

Age of Wushu

Yapım Snail USA **Dağıtım** Snail USA
Aylık Ücret Yok **Web** www.ageofwushu.com



APB Reloaded

Yapım Reloaded Productions **Dağıtım** GamersFirst
Aylık Ücret Yok **Web** www.gamersfirst.com/apb



DC Universe Online

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Aylık Ücret Yok **Web** www.dcuonline.eu



FFXIV Online: A Realm Reborn

Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix
Aylık Ücret 12,99\$ **Web** www.finalfantasyxiv.com



Ghost Recon Phantoms

Yapım Ubisoft Singapore **Dağıtım** Ubisoft
Aylık Ücret Yok **Web** www.ghostreconphantoms.com



Neverwinter

Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Perfect World
Aylık Ücret Yok **Web** nw.perfectworld.com



PlanetSide 2

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Aylık Ücret Yok **Web** www.planetside2.com

Türkçe
Arayüz



Star Conflict

Yapım Star Gem Inc. **Dağıtım** Gaijin Entertainment
Aylık Ücret Yok **Web** www.star-conflict.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios **Dağıtım** FireFly Studios
Aylık Ücret Yok **Web** www.strongholdkingdoms.com

Türkçe
Arayüz



War Thunder

Yapım Gaijin **Dağıtım** Gaijin
Aylık Ücret Yok **Web** www.warthunder.com

Türkçe
Arayüz



LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi





LEAGUE of ELITES

Kapılarını Açtı!

- %100 Türkçe!
- İnanılmaz Grafikler İnternet Tarayıcında!
Kurulum Yok, Beklemek Yok.
- Klan savaşları, Binekler, Kervan Sistemi,
PVP ve Arena Karşılaşmaları

Hemen Yerini Al, Başlangıç Etkinliklerini Kaçırma!