

#213 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL

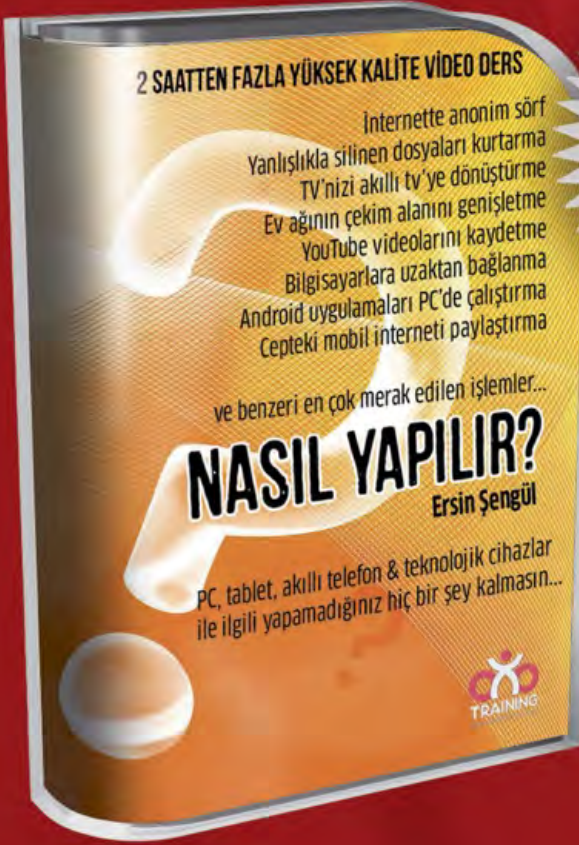


FIFA 15

Süper Lig'e yeniden merhaba!

EKİMDE CHIP'TEN HERKESE MUHTEŞEM HEDİYELER NASIL YAPILIR? EĞİTİMİ

PC, tablet, akıllı telefon ve tüm teknolojik cihazlarda yapamadığınız şey kalmasın



SADECE
VİDEOLARI
İZLEYEREK
ÖĞRENİN:

25 ATÖLYE

İnternette anonim sörf
Yanlışlıkla silinen dosyaları kurtarma
TV'nizi akıllı tv'ye dönüştürme
Ev ağının çekim alanını genişletme
YouTube videolarını kaydetme
Bilgisayarlara uzaktan bağlanma
Android uygulamaları PC'de çalıştırma
Cepteki mobil interneti paylaşdırma
ve benzeri en çok merak edilen işlemler...



2
TAM
SÜRÜM
yazılım



CHIP Ekim sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com





Süper Lig!

“FIFA mı, PES mi” tartışması, yerini “FIFA tabii ki abi”ye bıraktığından beri her yıl derbi bekler gibi bekliyoruz bu anı. Haftaları, günleri, hatta saatleri sayıyoruz. “Yeni FIFA çıksa da oynasak” diye... Sonra müthiş bir heyecanla oynamaya koyuluyoruz. Tekrar ve tekrar... Ta ki “yeni FIFA” çıkana dek...

Ne var ki bu kez işin rengi farklı çünkü bu yıl, FIFA'ya Süper Lig'in eklendiği yıl. Yani FIFA 15'te Süper Lig'deki tüm takımlar ve oyuncular lisanslı... Bu, Türk oyuncular için gerçekten de çok iyi bir gelişme.

Ancak beni bu gelişmeden daha çok sevindiren bir şey var: EA'nın Türkiye pazarına olan yaklaşımı... EA'nın Köln'de, Gamescom sırasında yapılan partisinde gördüm ki tüm EA ekibi, oyuna Süper Lig'in eklenmesi konusunda en az bizim kadar heyecanlı. Öte yandan, Türkiye pazarına çok değer veriyorlar; bu, gözlerinden okunuyor. Söylemleri de bunu destekliyor. Bu ilginin devam etmesini ümit ediyorum çünkü pazarda EA gibi önemli oyunculara ihtiyaç var.

Hazır “Arda'lı FIFA”yı kapak yapmışken “Oyunun posterini de verelim” dedik. Yine Arda'lı... Hatta yapımcılarla güzel bir röportaj da yaptık. İlerleyen sayfalarda...

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız

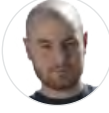
Yayın Yönetmeni

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

Not: Herkese iyi bayramlar!



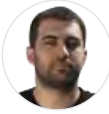
Kırmızı köşede Call of Duty'nin yapımcısı kemik Infinity Ward kadrosuyla Respawn Entertainment'ın yeni oyunu Titanfall, mavi köşede Halo'nun yapımcısı Bungie'nin yeni oyunu Destiny. Yeni macerasında hangi firma daha başarılı oldu dersin?



Fırat

@whiskeyinthejar

Titanfall'un potansiyeli yüksekti ama uzun soluklu olmadı, o yüzden Titanfall'a "Bizimla değilsin" deyip ona göre daha derin olan Destiny'yi seçiyorum.



Şefik

@GamerRocko

İki tarafın da artık eline yapışan serileri geride bırakıp yepyeni sulara yelken açması büyük riskti ama ikisi de bunun altından kalmayı bildi. Titanfall hap bir oyunken, Destiny daha derinlere götürebiliyor oyuncuyu. Bana göre ikisi de aynı başarıyı yakaladı, karar veremiyorum.



Tuna

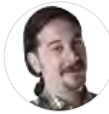
Ben başarılı oldum zira ikisini de hiçbir çaba sarf etmeden, hazırlık aşamalarında bulunmadan, yorulmadan elde ettim ve oynadım. Fakat Destiny'nin daha fazla tutacağını düşünmekteyim zira Titanfall'a göre çok daha geniş bir içeriğe sahip.



Emre

@eoztinaz

Titanfall uzun zamandır piyasada olan ancak hikâyesi olmaması nedeniyle (Multiplayer'a saptanmış senaryoyu saymıyorum.) bence yetersiz kalan bir oyun. Destiny ise henüz çok yeni olmasına rağmen kırdığı satış rekoru ortada. Kısacası bu sorunun cevabı Bungie ve Destiny.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Neden bu kadar arka plan bilgisi var? Kimse kim arkadaş, önemli olan netice! Ne firmalar gördük, milyon dolarlık oyunların içinden geçtiler. Neyse, cevap zaten çok belli değil mi yahu? Koskoca Titanfall...



Ayça

@aycazaman

İkisi de ringe çıktıktan sonra iyi ve kötü yorumlar neredeyse eşdeğeri. Taraftar daha ne istiyor? Bungie alır ama bu mücadeleyi, öyle gördüm. Seyirci de epey coşkulu.

LEVEL

#213 - Ekim 2014

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

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 Öztinaz 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.

RAZER™

BLACKWIDOW ULTIMATE

ELİT MEKANİK OYUN KLAVYESİ



TAMAMEN PROGRAMLANABİLİR TUŞLAR
+ 5 EKSTRA OYUN TUŞU
ANINDA MAKRO KAYDI ÖZELLİĞİYLE

ERİŞİMİ KOLAY MEDYA TUŞLARI
RAHAT SES KONTROLÜ VE MEDYA OYNATIMI İÇİN

SES ÇIKIŞI VE MİKROFON
GİRİŞİ YUVALARI
KOLAY KABLO YÖNETİMİ İÇİN

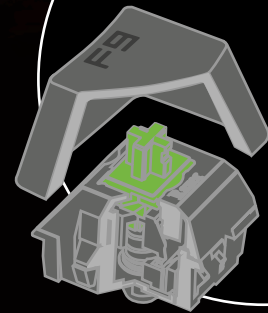


10 TUŞA AYNI ANDA BASABİLME
ÜST SEVİYE ANTI-GHOSTING ÖZELLİĞİ

AYRI AYDINLATMALI TUŞLAR
GELİŞTİRİLMİŞ ARKA IŞIKLARLA

TÜMÜYLE YENİ RAZER™
MEKANİK ANAHTARLAR

Dünyanın oyunlar için
sıfırdan tasarlanmış ilk
mekanik anahtarları –
inanılmaz yüksek
aktivasyon hızı ve
daha uzun ömür.



Yepyeni Razer™
Mekanik Anahtarlar
Oyunlar için tasarlandı

Daha Dayanıklı
Standart mekanik
anahtarlara kıyasla

Ayrı Aydınlatmalı Tuşlar
Az ışıklı ortamlarda bile
kolayca görünürlük

Aynı zamanda TÜRKÇE tuş dizilimi seçeneği ile.

Satışta:



TEKNO SA

eu.razerzone.com/razer-mechanical-switches

Copyright © 2014 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.

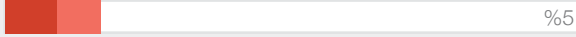
BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztınaz

Önce demosu, sonra da tam sürümü ile tam bir FIFA 15 ayı oldu diyebilirim benim için. Geri kalan vakitlerimde de Diablo'da Greater Rift yaparak geçirdim.

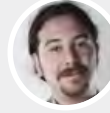
Battlefield 4



Diablo III: Reaper of Souls



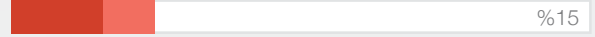
FIFA 15



Ertuğrul Süngü

Bu ay biraz bombastik oldu benim için zira Wasteland 2 bomba gibi geldi. Uzun süredir tamamlanmasını bekliyorduk ama bu biraz sert oldu...

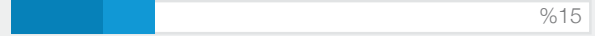
Hearthstone: Heroes of Warcraft



Wasteland 2



World of Warcraft: Mists of Pandaria



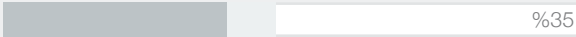
Şefik Akkoç

Vallahi feci sardım TIR kullanmaya ama neyse ki bir süre direksiyondan uzak kaldım ve Destiny oynayacak zaman buldum. Şimdi direksiyon da geri geldi, ne yapacağım ben?

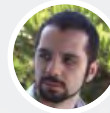
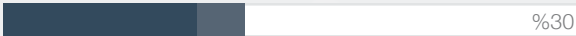
Destiny



Euro Truck Simulator 2



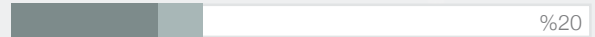
FIFA 15



Tuna Şentuna

Destiny hakkında çok olumlu düşüncelerim olmasa da oyunun bağımlılık yapan bir yapısı olduğunu kimse yadsıyamaz. Sürekli oynayasınız geliyor!

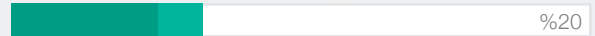
Dead Rising 3: Apocalypse Edition



Destiny



Hearthstone: Heroes of Warcraft



LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin





54

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 6 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 Elektronik Sporlar**
- 20 Haber
- 38 Role Playing Günlükleri**
- İLK BAKIŞ**
- 42 Resident Evil: Revelations 2
- 44 Life is Strange
- 46 Halo: The Master Chief Collection (Test)
- 47 Sunset Overdrive (Test)
- 48 Cities: Skylines
- 50 Rocko@Psikiyatır**



60

İNCELEME

- 54 Destiny
- 60 FIFA 15
- 66 The Sims 4
- 68 Wasteland 2
- 70 Dead Rising 3: Apocalypse Edition
- 71 inFamous: First Light
- 72 Fenix Rage
- 73 Flockers
- 75 Minimum
- 76 Titanfall: Frontier's Edge
- 77 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution
- 78 Gauntlet
- 79 Metro Redux
- 80 Lichdom: Battlemage
- 81 Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
- 83 Stronghold Crusader II
- 85 Endless Legend
- 86 Fable Anniversary
- 87 The Walking Dead S02E05
- 88 Train Simulator 2015
- 89 Train Fever
- 90 Murasaki Baby
- 91 Velocity 2X



66



71

92 Big Boss

- 95 Donanım
- 102 Market
- 104 Kültür & Sanat
- 108 LEVEL Ligi**
- 110 Kare
- 114 LEVEL 214

DVD



DEMO

Avenging Angel
Just Another Bug Hunt?
Uncanny Valley
Zed Defence

BEDAVA OYUN

Slender: The Eight Pages (Beta)
rFactor
Warsow

VIDEO

Alien: Isolation
Arena of Fate
Assassin's Creed: Rogue
Assassin's Creed: Unity
Battlefield 4: Final Stand
Bloodborne
Dead or Alive 5: Last Round
Deep Down
Dying Light
Ether One
Far Cry 4
Final Fantasy Type-0
Final Fantasy XV
Guns Up
Hellblade
Heroes of the Storm
Journey
LEGO Batman 3: Beyond Gotham
Lords of the Fallen
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
Persona 4 Arena Ultimax
Resident Evil Revelations 2
Saints Row: Gat Out of Hell
Samurai Warriors 4
Middle-earth: Shadow of Mordor
Sunset Overdrive
The Crew
The Witcher 3: Wild Hunt
Volume

EKSTRA

Dead Island 2 (Wallpaper Paketi)
Destiny (Wallpaper Paketi)
Middle-earth: Shadow of Mordor
(Wallpaper Paketi)



POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

MERHABA, MERHABA, MERHABA

N'aber Tuna ve Şefik Abi? Bu ilk e-mailim, bunlar da sorular... (İsim takmak yok.)

Taksaydın birkaç isim ya, çok alışmıştık biz. Mesela Şefik'e Destiny'nin Efendisi desene. N'olur de!

1. Ben normalde hiç bıkmadan, usanmadan 13 farklı karakterle The Elder Scrolls V: Skyrim'i bitirmiş bir insanım. Sonra başka The Elder Scrolls oyunlarına da geçip Arena'yı, Daggerfall'u, Morrowind'i, Oblivion'u, Redguard'ı ve Battlespire'ı da bitirdim. Yaz başladı, tatile çıktım falan, tatilden dönünce hiç içimden The Elder Scrolls oynamak gelmedi. Canım silmek de istemiyor. Normal mi bu kadar The Elder Scrolls oynadıktan sonra hiç canımın istememesi?

Hiç normal değil. Oysaki çok daha fazla oynamak istemen gerekiyordu zira insan-noğlu sıkılmak nedir bilmez... Valla Arda, bana sorarsan sen o kadar oyunu yine iyi oynamışsın. Ben Skyrim'i bir karakterle oynadım, sonra yüzüne bile bakmadım.

2. Ben Minecraft Oyuncunun El Kitabı'nı aldım fakat içindeki her şeyi meğerse biliyordum... Keşke Kızıltaş'ı mı alsaydım diyorum...

Kızıltaş ne acaba... Bir çeşit durak ismi gibi geldi. "Hocam Kızıltaş'a ne kadar?" Eğer o el kitabındakileri biliyorsan demek ki iyi bir Minecraft oyuncususun. İyi Minecraft oyuncusu nasıl olunuyor, onu hiç bilmiyorum tabii. (Kızıltaş'tan sonra iki kitap daha var ama henüz Türkçe dilde çıkmadı, sen şimdilik Kızıltaş'ı da alıp bak bakalım, belki bilmediğin şeyler vardır. - Şefik)

3. Şefik Abi ben Rocko@Psikiyatru okumayı çok seviyorum ama tam olarak mantığını hiç

anlayamadım, bir açıklar mısın bana?

Açıklayamaz çünkü o da bilmiyor. Benim anladığım kadarıyla Şefik çift kişilikli. Çift bile değil, üç, dört, beş... Deli işte ya kısacası. (O sayfalardaki ben, ben değilim! Delirtmeyin adamı! - Şefik@Psikiyatru)

4. Batman: Arkham Origins'in oyun süresi sizce biraz kısa mı? Aldığım gün hikâyeyi bitirdim de...

Çok da kısa değil gerçi ama sabah 8'de başlayıp geceye kadar oynadıysan biter tabii ki. Bu şekilde bitmeyen oyunlara da MMO veya Destiny denir. (Bu durumda MMO'nun açılımı Destiny mi oluyor? - Şefik)

5. Yine Batman: Arkham Origins'den bir soru: En sevdiğiniz suikastçı sıralamasını yapabilir misiniz? Benimki şöyle: 1. Firefly 2. Deathstroke 3. Bane 4. Shiva 5. Deadshot 6. Killer Croc 7. Copperhead 8. Electrocuter **Benimki de aynen öyle! (Çok üşendim sıralamaya.) Copperhead bende daha önde, Firefly da daha geride.**

6. Hayatımda hiç MOBA oynamadım, çok şey mi kaçıyorum? Sıfırdan başlasam ne önerirsiniz?

Hiç oynamadıysan hazır, bence hiç bulaşma. Sonra başından kalkamayacaksın, okul falan hep yalan olacak, sonra ver elini tezgâhtarlık.

(Tezgâhtarlar Üst Kurulu kesin dava açar bana. Geçen bir arkadaş da bir yazıda "engelli" dedim diye bana çıkıştı. Çok kötü bir insanım ben, herkesi küçümsüyorum!) İlla MOBA oynayacağım diyorsan da League of Legends ve Dota 2 ikilisinden birini seç derim. (Crytek'ten de Arena of Fate geliyor.) (Ben hala bulaşmadım, huzur içinde yaşıyorum. - Şefik)

7. Grand Theft Auto V'in son görevinde neyi seçtiniz? Ben Deathwish seçtim.

Ben hiçbir şey seçmedim, direkt kapattım oyunu. Adamlar o kadar uğraşmış, ben mi seçeceğim? Seçselerdi benim yerime... (Hiç anlamamış konsepti.) (Ben daha oyunu bitirmedim, susun! - Şefik)

8. Bizim bu yazdıklarımızı sadece ikiniz mi okuyorsunuz, yardım eden kimse yok mu? **Şşşt, sessiz ol Arda. Tüm bunlar sadece ikimizin arasında. Bir de 20 bin adet LEVEL okurunun.**

9. Dergiden ayda kaç tane basılıyor? **12 bin basıp 20 bin satıyoruz. Düşün artık gerisini... (Birkaç bin de el atlından satıyorum ben, oldu mu sana 25 bin! - Şefik)**

Oh be bitti... Hadi hoşça kalın, kendinize iyi bakın... (Üç nokta.)

"Oh be" derken? Sıkıldın galiba Arda?! Yazmasaydın Arda?! Zorlayan mı oldu Arda?! Arda? Hmm, gitmiş... Esenlikler diliyoruz o vakit.

Arda ÇELİK

ADRIANA

Selamlar Tuna ve Şefik Abi. Bu, derginize ikinci yazışım. Double kombo yaptım denilebilir yani. Bir dahaki ay da yazıp triple kombo yaparak derginizin posta bölümünü ele geçirmek istiyorum. Nasıl fikir?

Double, triple derken mektubun sonuna adını yazmayı unuttuğunun farkında mısın? Acaba geçen ayki okurlardan hangisinin sen... Ben bilemem valla, adını e-postada gördüğüm şekliyle yazıyorum.

1. Tuna Abi, Warner Bros. şirketi kendi oyun dağıtım şirketini kuracakmış. Sizce başarılı olur mu veya kurulduktan sonra sadece kendi bünyesindeki yapımlara mı sahip

Lütfen dikkat!

Bize e-posta atarken aşağıdaki konulara dikkat ederseniz, yayımlanma olasılığınız katbekat artacaktır.

1. Türkçe karakterler kullanın. Belki telefonda yazıyorsunuz ama ş'lerin s olduğu, i'ların i'ye dönüştüğü e-postaları düzeltirken bizden de bir şeyler gidiyor.
2. Cümle içerisinde, cümlelerin başındaki kelimelerin baş harfi dışındaki kelimeler küçük harfle

- başlar. Eğer Böyle Yazarsanız Sizle İlgili Çok Kötü Düşüncelerimiz Olur.
3. Gereksiz boşluklara hayır! Kelimeler arasında çift boşluk, satır sonunda bir Enter falan, bunlar hoş hareketler değil.
4. Soru eklerini ayrı yazarsak dünyadaki bir

- miljon sahipsiz kedi kendilerine ev bulacak. "Yapabiliyordum?" değil, "Yapabilir miyim?" gibi...
5. -de'leri, -da'ları ayırmakta Türk halkı genel itibarıyla güçlük çekiyor. Olabilir ama siz bu ayırımı yapabilecek insanlarsınız. Lütfen deneyin...

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

çıkıyor?

"Warner Bros. Games" adında hâlihazırda vardı zaten dağıtım şirketi? Yok muydu? Dağıtıp duruyorlar oyun; acaba sen yapım şirketi mi demek istedin? Cevabını Warner Bros. stüdyolarına gidip durumu tam olarak anladıktan sonra bize açacağın telefonda bildirirsen çok seviniriz, öyle böyle değil. (Warner Bros. Interactive Entertainment vardı, oyunlar için Warner Bros. Games'i mi kurdular ki kendi içlerinde? Bir arayıp sorayım CEO'suna. - Şefik)

2. Bu soru da Şefik Abi'me: Şefik Abi, kanalımıza Razer gibi bir sponsor almak için en az kaç takipçimiz olmalı? (İlla ortallığı on binlerle mi kıymak gerekiyor?)

Razer'ın sahibi baban olunca kolay oluyor. Aaa, bu gizli bilgiydi, değil mi Şefikko? (Baba! Babacığım! Valla böyle bir sponsorluk tarifesi yok ama binlerce olmalı, orası kesin. - Şefik)

3. Tuna Abi, Centuries'i dinledin mi? Özellikle Fall Out Boy'un ortaya çıkardığı şaheserler beni gerçekten büyütüyor. Bana Fall Out Boy ayarında önerebileceğin bir grup falan var mı? **Bu dediğinden Centruies'in bir Fall Out Boy albümü olduğunu anlıyorum ama ben o grubu pek dinlemiyorum. (Pek = Hiç) O ayar tam tutturamayabilirim ama şunlara bir bak: The Rasmus, Sum41, Billy Talent, The Used, Franz Ferdinand.**

4. Tuna Abi, Candice mi, Adriana'mı? (Çekine-rek sorduğum için cümle biraz yalın oldu sanırım ama bence Candice.) Tuna Abi, bana bir iyilik yap ve lütfen ikisinden birisini seç. Lütfen **Seçersen kendine sipariş mi vereceksin, ne yapacaksın anlamadım ama bence Lima hanımefendiler. (Bence de. - Şefik)**

5. Tuna Abi, Kasım'da bir dizüstü bilgisayar

alacağım. Fakat mobil ekran kartları, masaüstü GPU'lar kadar performans vermiyor diyorlar. Bunun doğru olduğunu sanıyorum ama dizüstü bilgisayardan başka çarem de yok. Peki, sence 860m, 870m, 780m veya 880m ekran kartlarından birisini alsam beni kaç yıl idare eder ve bunlardan iyi performans alır mıyım?

Kim demişse doğru demiş; dizüstü bilgisayarlarda performans biraz daha alt seviyede. Hem çok ısınma problemi de oluyor eğer sağlam bir oyuncu bilgisayarı almazsan. Dizüstü bilgisayarlardaki ekran kartlarını da hiç bilemedim, donanim@level.com.tr'ye bir sor istersen.

Sorularım bu kadardı.

Kendinize iyi bakın.

Gelecek sayıda görüşmek üzere! (İyiden iyiye alıştım yazmaya.)

Gelecek sayıda adını yazmazsan bu defa basmayız. Zaten aynı okuru iki kez davet etme alışkanlığımız da pek yok ama sen takma isim sayesinde yırttın, kim olduğunu anlayamadık zira. Görüşürüz, iyi sonbaharlar.

Demons Hills

ZONGULDAK'TAN LEVEL'A...

Selamlar LEVEL tayfası. Birkaç soru soracağım... (Çok mu klasik?)

Çok klasik değil zira "sorulara geçeceğim, sorulara geçeyim, sorulara geçmek istiyorum"

rum" tamlamalarından birini kullanmamışsın. Dolayısıyla orijinal sayılırsın.

1. Çift ekran kartlı bir dizüstü bilgisayar var bende. Biri AMD Radeon HD 8850M, diğeriyse Intel Graphics Family ve ben oyunlara geçtiğimde Intel'de mi kalıyor, yoksa AMD'ye otomatik olarak geçiş yapıyor mu?

O çift ekran kartlı değil aslına

bakarsan, senin ekran kartın Radeon. Zaten oyunlarda otomatik ona geçmiyor olsaydı oyunlar sana nanik yapardı, bir problem olduğunu anlardın.

2. Eğer birinci sorunun cevabı "geçiyor" ise devamını okumanıza gerek yok. "Geçmiyor" ise nasıl değiştirebiliriz?

Geçiyor geçiyor. Geçmediğini düşünüyorsan oyunu çalıştırdıktan sonra dizüstü

bilgisayarının alt kısmını sök, grafik kartının olduğu yerde iki ekran kartının yer değiştirdiğini göreceksin... Dur, dur, dalga geçiyorum. Ekran kartları yer değiştirir mi hiç? Ekran kartının kırmızı renkten, yeşil renge geçtiğini göreceksin, doğrusu bu. (Duramıyorum.)

3. Sizce FIFA 15 almaya değer mi, yoksa FIFA World'e devam mı?

Bence futbol oyunu oynamaya çok da gerek yok. Değil mi Şefik? (Herkesin oyununa kimse karışamaz. Ha, nasıl karışamaz. Ben FIFA 15 oynarım, sen Naruto oynarsın. Hiç kimsenin kimseye karışmaya bir hakkı yok. Özgürlük bir-

"Ben FIFA 15 oynarım, sen Naruto oynarsın. Hiç kimsenin kimseye karışmaya bir hakkı yok. Özgürlük birdir."

dir. Ha, her iki oyun da Electronic Arts'tan gelebilir ama lakin ki öyle değildir. - Şefik)

4. Şefik Abi'ye soruyorum: Razer'a olan bu sevdan ne senin ve intro olarak Razer koyup da fanboy'luga karşı çıkmaman anlamı ne? Ve şöyle bir fikrim var: Razer manyağaysa "unboxing" tarzı videolar çekebilirsin.

Ah Deniz ah... Daha öğrenmen gereken ne çok şey var... Üstteki mektupta da söylediğimiz üzere Razer'ın sahibi, Şefik'in babası, hep o yüzden. (Bu ay yüklenilecek kişi olarak seni seçtim.) Durum şu ki "sponsor" diye bir durum var dünya üzerinde. Mesela sana desem ki, sana aylık 1.000TL vereyim, sen de Tuna Şentuna yazan şu tişörtü giy. Bu anlaşmadan kimsenin haberi olmadığı için de sen bir anda Tuna fan'ı olacaksın ama arka planda aslında para kazanıyorsun. Bildin mi? (Ha, keşke ben de para kazansam ama... Razer intro videosunu fanboy olduğum için değil, Razer kanalına sponsor olduğum için kullanıyorum. Öte yandan fanboy olmanın da hala nasıl bir şey olduğunu anlayabilmiş değilim, bu nedenle bana saçma ve hatta insanlık dışı geliyor! - Şefik)

Cevaplarsanız sevinirim, yayımlarsanız daha da çok sevinirim. Not: İlk defa size mail atıyorum, bu yüzden doğru yere atıp atmadığımdan emin değilim.

Yanlış yere atmıştın ama biz derin karanlıklardan çıkardık mektubunu ve taa buralara kadar getirdik. Word gitti "taa"nın altını çizdi, iyi mi? Bana aynı anlamda başka kelime öner o zaman ey Word efendi? (Ey'i niye çizmedin, sorarım sana!) ("Taa" değil, "ta" olacak sanırım, öyle yazınca çizmiyor kerata. - Şefik) Deniz BAKICI

SORULAR, SORULAR...

Merhabalar çok değerli Tuna ve Şefik (Dergide yayımlanacağını varsayarak.) Abi. Ben sizi BioShock Infinite kapaklı 193. sayınızdandan itibaren takip etmeye başlamış ve kısa süre önce 16 yaşına girmiş olan bir okuruzum. Sorularına geçmeden önce her ne kadar geç kalmış olsam da Tuna Abi, evliliğini tebrik etmek ve ben tam Xbox One alacakken yazılarının sayesinde PS4 gibi doğru bir tercih yaptığım için sana teşekkür etmek istedim. (Şimdi PS4'ün değerini daha iyi anlıyorum.) Sorulara geçeyim...

Ooo Şefik, gizli kapağı gördün mü? Dergide yayımlanmayacak olsa sana hitap eden yok, n'aber? Ancak Destiny oynamaya çalış sen videolarda. (Yeni favori konum

bu.) PS4 olarak da çok iyi etmişsin. Benim Xbox One'imin Kinect'inin SEBEPSİZ yere, durduğu yerde bozulduğunu biliyor muydun mesela? Bin tane insanın da aynı şey başına gelmiş. Otur uğraş şimdi...

1. Sence gelecekte oyuncular neler bekliyor? Grafiksel anlamda mesela...

Bence sanal gerçeklik olayı daha da ileriye gidecek, birçok oyunu gözlüklerle oynayacağız. ("Motion sickness" olayını çözeceklerini düşünüyorum.) Ve büyük ihtimalle o ara sahnelerde gördüğümüz detay seviyesi de yakalanacaktır. (Bence böyle iyi, hiç bozmasınlar, beklentileri de arttırmasınlar. - Şefik)

2. Şefik ve Emre Abi'yle beraber bir ara Titanfall oynamıştınız fakat daha sonra hiç beraber oynamadınız; ileride bu yönde planlarınız var mı? (Bu arada Şefik Abi, Twitch kanalın hayırlı olsun, severek izliyoruz.)

Şimdi Destiny oynama derdindeyiz ama ben bastım gittim, Şefik geride kaldı. Ben bu yazıları yazdığım sırada o da beni yakalarsa bizi Destiny'de görebilirsiniz. (Bekle beni, geliyorum! - Şefik)

3. E-spor, MOBA türüyle birlikte çok hızlı bir şekilde büyüyor ve görünüşe göre duracağına benzemiyor. Siz bu konu hakkında ne düşünüyorsunuz?

E-Spor, MOBA türüyle birlikte çok hızlı bir şekilde büyüyor ve görünüşe göre de duracağına benzemiyor bize soracak olursan. (E-Spor, MOBA türüyle birlikte çok hızlı bir şekilde büyüyor ve görünüşe göre de duracağına benzemiyor bize soracak olursan. - Şefik)

4. Grand Theft Auto V'in yeni nesle ne zaman geleceği hakkında artık saçmalık derecesine varan farklı farklı yorumlar yapılıyor. İnternette araştırdım fakat düzgün bir sonuç bulamadım. Sanırım şu an kesin bir bilgi yok fakat sence yaklaşık olarak ne zaman gelir?

Araştırmaya ve okumaya gerek kalmadı zira tarih açıklandı: PS4 ve Xbox One için 18 Kasım, korsanlarla mücadele adına da PC'de 27 Ocak. Bakalım nasıl bir grafiksel kalitede olacak oyun; çok merak ediyorum. (Yeni nesle birinci şahıs kamera açısı gelecekmış, vay arkadaş! - Şefik)

5. Önümüzdeki sonbahar aylarında bizleri çok güzel oyunlar bekliyor. Bu kurak yaz aylarından sonra çok iyi gelecek gibi gözüküyor. Bildiğim kadarıyla bu oyunlar arasında senin en çok bekleediklerin Dragon Age: Inquisition ve The Witcher 3: Wild Hunt. Sorumsa bunlardan başka merakla beklediğin oyun var mı? (Şefik Abi, sana da soruyorum.)

O iki oyunu elbette ki merakla bekliyorum ama onun dışında beklediğim çok oyun

var. Mesela Middle-earth: Shadow of Mordor. Kimse bu oyunu kale almıyor ama ben beğeneceğim, ön yargılıyım! Yeni Call of Duty'yi de biraz merak etmiyorum değilim. (Hemen sayayım: Borderlands: The Pre-Sequel, Evolve, Far Cry 4, The Crew, The Evil Within - Şefik)

Sorularım bu kadardı, artık klişe sayılabilecek bir sonla bitireyim: Cevaplarsan çok, yayımlarsan daha çok sevinirim! Hem yanıtlayıp hem de yayımladığın için teşekkürler! (Yine yayımlayacağını varsayarak.)

Bayağı eminmişsin mektubunun yayımlanacağından ha? Bravo. Eskiden dergilere gerçekten mektup atılırdı, biliyor musun? Bayağı böyle el yazısı mektuplar... Düşün, onları dergide yayımlamak için birisi oturup aynı mektubu Word'e aktarırdı. Şimdi ne güzel copy & paste... Üstüne de bir saatlik tashih! Arkadaşlar neden mektuplarınız bin tane imla hatasıyla dolu? Neden, neden, neden... (Sakin ol Tuna, her şey yoluna girecek. - Şefik)

İbrahim TİLLA

CO-PILOT TUNA

Merhabalar Tuna Abi ve merhaba gönüllerin yegâne TIR şoförü Şefik Abi. (Klasik bir giriş.) Hemen sorularına geçeyim, yayını kaçırmayayım.

Şefik artık sırtında kamyon arkası yazıları taşıyor. Sponsorluk anlaşmasında böyle bir durum varmış. Olsun, kimse onu artık rampadaki performansından ötürü sollayamıyor... (Sollama beni, sollarım seni! Yaklaşma toz olursun, geçme pişman olursun! - Şefik)

1. PS4 almayı düşünüyorum ama PS3'te de bayağı bir oyun var. İkisini de alayım diyeceğim, o zaman da maddi konu işine giriyor. Sızce hangisini almam daha anlamlı olur?

Kesinlikle PS4. PS4'ün geleceği o kadar açık ki... PS3'te elbette ki iyi oyunlar var ama bunları da zaten emin ol, bir şekilde PS4'te oynayacaksın ileride. O yüzden PS4!

2. Şefik Abi'nin Euro Truck Simulator 2 yayınlarına FM olarak Tuna Abi'yi eklese nasıl olur?

FM derken? Football Manager olmaz, kontekste aykırı. Faili Meçhul olabilir mi? Ölmüşüm ben meğer... Yok bulamıyorum. Bilmediğim şey olmak da istemiyorum. Ben yokum bu işte hacı. (Ben sürerken DJ'lik yapacak birini arıyorlar Tuna, eşlik eder misin bana? Hem yalnız başına çekilmiyor yok, bana yol arkadaş olursun. - Şefik)

3. Bu iki sorumu da cevapladıysanız çok teşekkür ediyorum. Şefik Abi (Bu yazımda hep Şefik Abi'ye soru sordum, birazdan Tuna Abi'ye de geleceğim.) ben thedunwall, senin LEVEL hakkında sorular soran izle-

"E-Spor, MOBA türüyle birlikte çok hızlı bir şekilde büyüyor ve görünüşe göre de duracağına benzemiyor bize soracak olursan"

ycin. Evet, Tuna Abi, gelelim sana... Sana belli başlı sorular sorayım. Rockstar mı, Ubisoft mu? Rap mi, klasik müzik mi? PC mi, konsol mu? Xbox mı, PlayStation mı? **Şefik hatırladın mı thedunwall'u? Hatırlamıyasan bile hatırlamış gibi yap, kırılmasın. Aaa, bunu gizli söyleyecektim. Neyse... Bana belli başlı sorular ha? Rockstar, klasik, PC ve konsol bir arada ve PS olarak bildiriyorum cevaplarımı.** Evet, biraz kısa oldu bu yazım ama mazur görün. Yayınılarsanız çok sevinirim, evde dergiyi kucaklarım ama yayımlamazsanız da canınız sağ olsun. Görüşürüz... **Dergiyi kucaklamış fotoğrafını dergiyi yollamayan... (Bayağı kenar mahallemim ya!) Kendine iyi bak sen de, görüşürüz.** Sina Ahmet İŞSEVER

YİNE MERHABA LEVEL AİLESİ

Merhaba Tuna Abi ve parantezlerin kralı Şefik Abi. Bu ikinci yazışım. Daha önce hatırlarsanız, Mayıs ayında yazmıştım. Bu sefer de sizi sıkımayacağım. Ben sorulara geçeyim.

Mayıs ayında yazmış olduğunu hemen hatırladık, hatta ilk önce ismini gördük ve Şefik'le birlikte birbirimize bakıp, "Yoksa bu Mayıs ayında da konuk ettiğimiz Kaan değil mi?" diye haykırdık ve çaktık bir tane. (High five anlamında.) Hadi gel bakalım, ne sorularla ziyaret etmişsin bizi... 1. Bu neslin çocuklarında (Ben de bu nesle dâhilim.) hep Minecraft sevdası var, bu neden olabilir? Hep düşündüm, durdum, yani daha güzel oyunlar var... Git Titanfall oyna, Grand Theft Auto V oyna, ne bileyim, Watch_Dogs oyna yani, niye Minecraft?! Bu Minecraft'ta şeytan tüyü mü var?

Hah, gel buradan yak Kaan. (Buradan neyi yaktığını bilemiyoruz, mozaiklenmiş olabilir.) Bence de Minecraft anlamsız bir oyun. Sevenler sevmeye devam etsin de ben bir ömür niye oynadığını anlayamayacağım. (Microsoft 2,5 milyar dolar ödediyse bir anlamı vardır Kaan, gerisini düşünme sen. - Şefik)

2. PSN bu aralar çöküp duruyor; neden? **Geçenlerde DDoS saldırısı yaptılar çok büyük, ondan çöktü; bahsettiğin bu durum olabilir. Milletin işi gücü yok, iyi işleyen bir servisi çökertmeye çalışıyor. Sonra ne diyorlar, "Hehoho nasıl da çökerttik adamları!" diye seviniyorlar mı? Nasıl boş bir sevinçtir bu? Ben anlamıyor. (Hep derim, 7 milyarı süzgeçten geçersen 1 milyar ancak kalır elimizde. - Şefik)**

3. Pro Evolution Soccer 2015 (PES 2015) FIFA'ya verdiği tahtını geri alabilecek mi? **Parantez içinde PES diye kısaltmam iyi olmuş, gerçekten bu oyunun açılışını bilmeyenler o kadar çok ki... (Gerçekten bilmiyorlar, dalga geçtiğim sanılmasın.) FIFA tahta bir kez oturduktan sonra zor**

iner artık bana sorarsan. (Olmaz o iş, olacaksa da en az iki - üç yıl üst düzey performans ister ama fark eskisi kadar çok değil. - Şefik)

4. Bana Android'e göre ücretsiz bir savaş oyunu önerir misiniz?

Savaş oyunu öneremiyorum ama "Colosatron" adında eğlenceli bir oyun var, ona bir bak istersen.

Evet, sorularım bitti. Herkese Ayvalık'tan selamlar, kendinize iyi bakın...

Ayvalık'a hiç gitmemiş olmam...

Kendimden utanıyorum.

Oranın nesi meşhur?

Gelirsem sizde kalabilir miyiz? Eviniz deniz kenarı mı? Değil mi?

Bodrum'dan mektup atarım sana, no problem...

Kaan ŞEN

BUGÜN BENİM DOĞUM GÜNÜM...

Merhaba Tuna Abi (Amca?), (parantez)lerin efen-disi (- Şefik) Abi ve LEVEL ekibi! Yıllardır Ekim'i bekledim bu yazıyı yazmak için, şimdi de yazıyorum yavaş yavaş. Bu arada Tuna Abi, seni tebrik ediyorum, inşallah ömür boyu mutlu olursunuz.

Amca'yı sil o parantezden derhal. Hayır, gerçekten amca tipi olsa derginin her yerine "Tuna Amca" yazacağım ama bakıyorsun bana üniversiteye yeni adım atmış. Abi bile zor oldum, amca iyice zor. Tebrik mesajın için de teşekkürler.

1. LEVEL'ı 172. sayıdan beri takip ediyorum, hatta o sayı Grand Theft Auto özel sayıydı ve Grand Theft Auto V ile ilgili bayağı yazı vardı. Zaman ne çabuk geçti yahu, o dergiyi aldıktan üç ay sonra yeni sayıyı almıştım. O zamandan beri sormak istediğim çok ama çok fazla soru var ama şimdilik sadece aklıma gelenleri yazacağım.

Şimdi gittin 172. sayıyı aldın, okudun, beğendin. Sonra, tam üç ay sonra, yeni bir sayı aldın ve o zamandan beri de sorularla oturuyorsun. O üç aylık arayış niye verdin? Neden sorularını sormak için bu kadar bekledin? Neler oluyor Ali?!

2. Haziran ayında PS4 aldım ve aklıma bir soru takıldı. Yani Sony 10 milyon tane PS4 satmış, stoklar tükenmiş falan filan... Ortada müşteri kaldı mı peki? Kime satacaklar? **Valla bunu okuyup da mı sordun, bilmiyorum ama Sony'nin başkanının da aynı endişesi var. "Satışlardan çok memnunuz ama endişelenmiyor da değiliz. Bundan sonra konsolu kime satacağımızın stratejisini iyi belirlememiz gerekiyor..." diye bir açıklaması vardı. Koskoca Sony, onlar düşünsün, bize ne değil mi? (Ben 10 milyon tane daha alırım, dert etmesin**

kodaman. - Şefik)

3. Ben oyun oynamaya Call of Duty ile başladım, hatta Call of Duty'nin ilk oyununun DLC'si olan (Emin değilim.) Offensive United'in ek görevlerini asla unutamam. O köprüyü patlatma falan harikaydı... Ama şimdi taraflar değişti. PS4'e Battlefield 4 aldım ve "Gerçek FPS buymuş!" dedim içimden. Ama çıkacak olan yeni Call of Duty ile bayağı bir fikrim değişti. Temel aynı ama yüzeyde baya bir şeyler değişecek gibi duruyor. Sence?

Yeni Call of Duty çığır açacak

bir oyun olmayacak ama eğlenceli olacağını düşünüyorum. Askerlerin yeni özellikleri, hızlı hareket

etmeleri vesaire güzel olacak bana da sorarsan. Bence o ilk

Call of Duty oyunundan aldığı keyfi alamayacaksın ama

seveceksin. (Başkalarının adına konuşmayı çok severim.) (Aaah ah,

nerede o Call of Duty 2 geceleri... - Şefik)

4. Benim telefonum Galaxy Ace. Şimdilik beni idare ediyor, zaten WhatsApp ve arama dışında hiç kullanmıyorum ama seneye telefon almayı düşünüyorum ve aklımda LG Nexus 5 ya da Nokia Lumia serisinden herhangi bir telefon var. Sence nasıllar?

"Arama ve WhatsApp dışında kullanmıyorsan telefonu, yeni telefon almak niye?" diye sorarlar valla. Hele telefonu baban alacaksa direkt bunu sorar. İlla alacağım ve Android işletim sistemiyle mutluym diyorsan LG, Windows denemek istiyorum dersen de Lumia. (Hala LG Nexus 4 kullanıyorum ve çok mutluym, pasaportum dolu olmasa LG Nexus 5 alırdım ama ne yapalım, "mantıklı" kısıtlamalar bunlar... - Şefik)

5. Son sorum da The Division hakkında. Oyun beni çok etkiledi ama Watch_Dogs gibi şişirilmişse ellerinde patlayacak. Sizin düşünceleriniz neler?

Watch_Dogs'dan daha iyi bir oyun olacağını zannediyorum zira hedefte bir MMO olmak var. Tam olarak oyunda ne yapacağımız ve birilerini vurmanın ötesinde neyi amaçladığımızı bilmiyorum ama Ubisoft'un bir bildiği vardı, bunu da mı ben düşüneceğim? (PS4'ün satışları gibi...) (Benim de en çok beklediğim oyunlardan biri, bir hayli eğleneceğiz! - Şefik)

Sorularım bu kadardı, yayınılarsanız benim için harika bir doğum günü hediyesi olur!

O zaman doğum günü kutlu olsun, hediyesi de beğenmişsindir umarım. Kaç yaşına bastın? Öf, bu soruların cevabını hiç alamıyorum...

Ali ÇIRAK

"Arama ve WhatsApp dışında telefonu, yeni telefon almak niye?" diye sorarlar valla."



TAKVİM EKİM

3 Ekim

A.R.E.S. Extinction Agenda FX (PC)
Assassin's Creed: Birth of a New World -
The American Saga Collection (PC PS3 X360)
European Ship Simulator (PC)
Forza Horizon 2 (X360 XONE)
Metal Dead (PC)

Middle-earth: Shadow of Mordor (PS4 XONE)

Rayman and Rabbids Family Pack (3DS)
Realm of Arcania: Blade of Destiny -
HD Gold (PS3 X360)
Super Smash Bros. (3DS)



10 Ekim

Akiba's Strip: Undead and Undressed
(PS3 PSV)
DriveClub (PS4)
NBA 2K15 (PC PS3 PS4 X360 XONE)
Project Spark (XONE)
Ryse: Son of Rome (PC)
Skylanders Trap Team (PS3 PS4 X360
XONE Wii WiiU 3DS)
Sleeping Dogs - Definitive Edition
(PS4 XONE)
Starpoint Gemini 2 (PC)



17 Ekim

Borderlands: The Pre-Sequel (PC PS3 X360)

F1 2014 (PC PS3 X360)
F.E.A.R. Online (PC)
Penarium (PC)
TransOcean - The Shipping Company (PC)
Winx Club: Saving Alfea (DS 3DS)



24 Ekim

Bayonetta 2 (WiiU)
Disney Magical World (3DS)
Enforcer - Police Crime Action (PC)
Just Dance 2015
(PS3 PS4 X360 XONE Wii WiiU)
Power Rangers Super Megaforce (3DS)
Samurai Warriors 4 (PS3 PS4 PSV)
Sid Meier's Civilization: Beyond Earth (PC)
Shadow Warrior (PS4 XONE)
The Walking Dead - GotYE (PS4 XONE)
The Walking Dead: Season Two
(PC PS3 PS4 X360 XONE)



31 Ekim

Lords of the Fallen (PS4 XONE)
NBA Live 15 (XONE)
Sunset Overdrive (XONE)
Ultimate Action Triple Pack (PS3 X360)
Ultimate Stealth Triple Pack (PS3 X360)
WWE 2K15 (PS3 X360)

Diğer

2 Ekim

Metal Slug X (PC)

7 Ekim

Alien: Isolation (PC PS3 PS4 X360 XONE)
Costume Quest
(PC PS3 PS4 X360 XONE WiiU)
Styx: Master of Shadows (PC PS4 XONE)

9 Ekim

A Golden Wake (PC)
Final Fantasy XIII (PC)

14 Ekim

Killer Instinct - Combo Breaker Pack (XONE)
Pac-Man and the Ghostly Adventures 2
(PC PS3 X360 WiiU 3DS)
Peggle 2 (PS4)
Raven's Cry (PC PS3 PS4 X360)
The Evil Within (PC PS3 PS4 X360 XONE)

15 Ekim

Gabriel Knight: Sins of the Fathers 20th
Anniversary Edition (PC)
Reverse Side (PC)

21 Ekim

Jagged Alliance: Flashback (PC)
The Legend of Korra (PC PS3 PS4)

22 Ekim

The Legend of Korra (X360 XONE)

28 Ekim

Lords of the Fallen (PC)

30 Ekim

Farming Simulator 2015 (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, Xbox 360, Xbox One

Çıkış Tarihi: Mart 2015

İlk günden beri savaş temasına sahip olan Battlefield serisi, Hardline ile bizi polisler ile suçlular arasındaki mücadeleye davet ediyor. Oyunun Hotwire moduysa sağlam kovalama sahneleriyle bizi aksiyona doyuracak gibi.



Blitzkrieg 3

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 2015

Bir dönemin en sağlam strateji oyunlarından Blitzkrieg serisi, gelecek yılın ilk ayları itibarıyla yepyeni bir üyeye kavuşacak. İkinci Dünya Savaşı temalı oyunun senaryo modunun yanı sıra multiplayer desteği de bulunacak.





F1 2014

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 17 Ekim 2014

Formula 1 hayranlarının beğeniyle takip ettiği F1 serisinin yeni oyununda güncel takım ve pilotlar dışında yeni pistler de bulunacak. İlginç olansa yeni nesil konsol sahiplerinin seriye dâhil olmak için gelecek sezonu beklemek zorunda olmaları.



Farming Simulator 15

Platform: PC
Çıkış Tarihi: 30 Ekim 2014

Herkesin gönlünde olmak istediği ama olamadığı bir meslek yatar mutlaka. Farming Simulator serisi de çiftçilikle uğraşmak isteyenlere her yıl ilaç gibi geliyor ve seri bu yıl hem yeni grafik, hem de yeni fizik motoruyla oyuncuların karşısına çıkacak.

ELEKTRONİK SPORLAR

“Sporun geleceği”
Christopher Leo Kaan Willekens



Ayın Olayı

Dark Passage, Dünya Şampiyonası'ndan kötü bir sonuçla dönmesinin ardından büyük bir kadro değişikliği geçirdi. Takımın ünlü ve fenomen oyuncuları Asım Cihat “fabFabulous” Karakaya asıl rolünü bırakıp HWA bünyesine ormancı rolünde katılırken, saldırı gücü taşıyıcısı Anıl “HolyPhoenix” Işık ise adı henüz belli olmayan ve Thaldrin, ReostA, Auspexa ve Lethilion dörtlüsünden oluşan yeni bir kadroya adım attı. Bunun üzerine iki kişi kalan Dark Passage, önce destek oyuncusu TrieLbaenRe'nin geri döndüğünü, ardından da ADC olarak BPI takımından Hakan “Revanche” İşlek ile anlaşıldığını duyurdu. Yeni sezonda profesyonel lige geçilecek olan League of Legends Türkiye sahnesinde bu yıl geçtiğimiz senelere oranla çok daha çekişmeli karşılaşmalar izleyeceğimiz gibi görünüyor.

Bu ay Dark Passage ile Tayvan'daydım. League of Legends'in yıl içerisindeki en büyük etkinliği olan LoL Dünya Şampiyonası, 18 - 21 Eylül tarihleri arasında Tayvan'ın Taipei şehrinde yapılan grup mücadeleleriyle başladı. Ülkemizi temsil eden Dark Passage eSports Club da Taipei'ye giderek A grubunda mücadele etti. Karşısında Çin şampiyonu EDward Gaming, Kore ikincisi Samsung Galaxy White ve Güneydoğu Asya ikincisi AHQ eSports bulunan Dark Passage, dünya devlerine karşı istediği performansı gösteremeyerek galibiyet alamadan grubu kapattı. Her takımla iki maç oynayan temsilcimiz, oyunun erken safhalarındaki iyi performansını maçların tamamına yansıtmayı başaramadı ve EDward

Gaming ile AHQ eSports gibi rakiplerini zorlarsa da 10 - 15 dakika civarında rakibin takım oyununa teslim olarak galibiyet yüzü görmeyi başaramadı. Toplam altı maç oynayan temsilcimiz 0 - 6 bitirdiği grupların ardından, galibiyet alamasa da büyük bir tecrübe kazanarak Taipei'den ayrıldı. Gruptaki diğer maçlarda üstünlüğünü ortaya koyan Samsung Galaxy White 6 - 0 ile birinci olurken, Tayvan temsilcisi AHQ güçlü rakibi EDward Gaming'e zor anlar yaşattı ve Çin ekibini yenmeyi başararak grupta eşitlik sağladı. Üç galibiyet ve üç mağlubiyeti bulunan iki takım arasında tie-break (beraberlik bozucu) karşılaşması oynandı, Dünya Şampiyonası'na favori olarak gelen ancak daha grup aşamasında büyük hayal



“Her takımla iki ma oynayan temsilcimiz, oyunun erken safhalarındaki iyi performansını maların tamamına yansıtmayı başaramadı”

kırlığı yaratan EDG, bu mata ev sahibi AHQ’yu yenerek bir üst tura adını yazdırdı fakat ilerisi için ümit vermedi. B grubundaydısa bambaşka bir çekişme vardı. Orman oyuncusu Svenskeren’in ırkçılık yüzünden üç ma ceza aldığı SK Gaming, turnuva-ya yedek oyuncuyla başlamak zorunda kalarak büyük bir handikap yaşadı. Grubun favorileri StarHorn Royal Club ve Team SoloMid gerçekten muhteşem bir performans göstererek rakiplerini domine etti. TSM’in SHRC’yi yenmesiyle beraber grupta birincilik mücadelesi kızışırken, SK Gaming bir anda ortaya çıkarak “dur” dedi. Svenskeren’in geri dönmesiyle beraber muhteşem bir performans gösteren Avrupa temsilcisi, önce ev sahibi Azubu Taipei Assassins’i, ardından da TSM’i yenerek Amerikalı ekibin hayallerini suya düşürdü. Birinci olarak çeyrek finalde EDG ile eşleşmek isteyen TSM, SK’ya yenilmesinin ardından grubu ikinci bitirdi ve turnuvanın bir numaralı favorisi Samsung Galaxy White ile eşleşti. SHRC’nin çeyrek finaldeki rakibiye EDG oldu. Şampiyonanın 25 - 28 Eylül tarihleri arasındaki C ve D grubu mücadeleleri, dergiyi baskıya verdiğimiz sırada henüz başlamamıştı. C grubunda LMQ, Samsung Galaxy Blue, OMG ve Fnatic yer alırken, D grubunda Cloud9, Najin White Shield, Alliance ve KABUM eSports bulunuyor. Bütün bu olaylar yaşanırken Kore sahnesinde yaşanan bir gelişme herkesi şok etti. Geçen senenin dünya şampiyonu SK Telecom T1’in ünlü ADC oyuncusu Piglet, bir anda takımdan ayrıldığını açıkladı. Hiç

beklenmeyen bu gelişmenin ardından Amerika dördüncüsü Curse, Cop’tan boşalan ADC pozisyonu için Koreli oyuncuya teklif götürdü. Henüz kesinleşmeyen bu teklifin kabul edilmesi durumunda, Amerika sahnesi çok daha kızışacağı benziyor. LoL’ü bir kenara bırakırsak, Dota 2’nin en büyük turnuvalarından biri Çin’de gerçekleşti. Birinci takımın 100.000\$ kazanacağı turnuvada EG, C9, Vici, Newbee ve Na’Vi gibi ekipler bulunuyordu. Fear’in kadroya dönüşünden sonra ilk LAN turnuvasına katılan Evil Geniuses, T-Mobile sponsorluğunda katıldığı ilk eSpor turnuvasından şampiyonlukla dönmeyi başardı. SingSing’in çıkmasına rağmen performansından bir şey kaybetmeyen Cloud9 ikinci olurken, The International 4 finalistleri Vici Gaming ve Newbee, ev sahibi oldukları turnuvada üçüncülük ve dördüncülükle yetindi. CSGO sahnesinde İsveç’ten sonra en iyi takımları bulduran Fransa’da “sıcak sular” dönmeye başladı. Üç ana takım LDLC, Titan ve Epsilon arasında birçok oyuncu değişikliği yaşandı. Ünlü oyuncu ScreaM, Epsilon’a katılarak Sf ve GMX ile yeni bir kadroya adım atarken, Titan yeni kadrosunu eski LDLC oyuncuları apEX’i, Maniac’ı ve KQLY’yi alarak kurdu. Asıl sürprizle LDLC’den geldi, Epsilon’dan Fransa’nın en ünlü oyuncusu shox’un kontratını satın alan organizasyon; NBK, SmithZz, Happy ve kioShiMa ile ikinci bir yıldızlar kadrosu kurmayı başardı. Titan’ın daha önce hak kazandığı ESWC Fransa elemelerinde karşı karşıya gelen Epsilon ve LDLC mücadelesinde galip gelen LDLC, yeni kadrosunun ne kadar güçlü olduğunu da kanıtlamış oldu. ■

Göze Çarpan Haberler

IEM’den üç yeni turnuva

ESL tarafından düzenlenen Intel Extreme Masters serisi bu ay dört yeni turnuva duyurdu. İlk San Jose’de gerçekleşecek olan etkinliklerin devamı Köln’de, Taipei’de ve Katowice’de olacak.

eSpor için büyük iddia

2015 yılı içerisinde üç büyüklerin eSpora giriş yapabileceği haberi gündeme bomba gibi düştü. Henüz hangi takımın bu yeni dalaya yatırım yapacağı bilinmezken, kaynakların çok sağlam olduğu gelen bilgiler arasında.

Kolento performansını gösterdi

Dünyanın en iyi Hearthstone oyuncularından biri olarak görülen ancak bir türlü şampiyonluk yaşamayan Kolento şanssızlığını kırdı. Ukraynalı oyuncu, bu ay içerisinde iki turnuva birden kazanarak gözdağı verdi.

UOL ve T8, LCS’e merhaba dedi

EU ve NA LCS için oynanan küme maçları sonuçlandı. Alt ligiden gelen altı takım arasından Avrupalı UOL, Millenium’u devirerek, Amerikalı Team8 ise compLexity’yi mağlup ederek LCS’e katılmaya hak kazandı.

gob b geri döndü!

Ünlü CSGO’cu Fatih “gob b” Dayık, eski efsanelerin bulunduğu ALTERNATE kadrosuna katılarak approx ve zonixx ile eski günlerine dönerek şampiyonluk yaşamaya çalışacak.



Tokyo Game Show 2014

Japonya'nın kalbinde, büyük oyun şöleni

Geçtiğimiz ay dergideki herkes çantasını, bavulunu topladı ve Gamescom'un yolunu tuttu. Almanya'da gerçekleşen Gamescom belki bir E3 kadar şaşaalı değildi ama yine de herkes memnun döndü. E3'ün ve Gamescom'un yanında, dünyada gerçekleşmekte olan iki önemli fuar daha var ve bunların ikisi de Uzak Doğu'da yer alıyor. Online oyunların revaçta olduğu G-Star her yıl Kore'de gerçekleşiyor ve Japonya'da, Tokyo'da da Tokyo Game Show, özellikle Japon oyunculara hitap eden yapısıyla göz kamaştırıyor.

Tokyo Game Show gerçekten diğer fuarlardan çok farklı bir ortam zira oyunların yanında firmalar, hepsi bir diğerinden iyi gözükken ve almamak için çok zor durduğunuz yan ürünler getiriyor. Pelüş oyuncaklar, figürler, tişörtler,

yamalar, aksesuarlar... Hepsini almadan durmak gerçekten çok zor!

Fuarın bir diğer farkı da elbette ki Japon oyunlarına, Batı için hazırlanan oyunlardan çok daha fazla yer vermesi. Şöyle söyleyeyim; 10 oyundan beşini tanımama olasılığınız çok yüksek zira Japonya'yı kasıp kavurup da bu taraflara uğramayan birçok yapım bulunuyor. Mesela God Eater. Adını duyduk neyse ki fakat bu yapımı kaçınız oynadı veya oynamak istedi? Eminim sayı çok az çıkacaktır fakat bu ismin Japonya'daki ünü inanılmaz büyük.

Tabii ki Japon firmalar da artık oyunları Japonya'ya özel hazırlayarak pek para kazanamayacaklarını anladı ve artık bu fuarda bolca da bizim taraflara da çıkacak olan

oyunlar tanıtılıyor. Bu yılın bombaları arasında -her ne kadar yepyeni bir oyun açıklanmamış olsa da- yine heyecanlandırarak yapımlar var. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain iyiden iyiye şekillenmeye başlamış durumda örneğin. The Evil Within ve "P.T." adıyla çıkıp Silent Hills olduğunu öğrendiğimiz korku oyunları da büyük merak uyandırıyor. Korku temasıyla aksiyonun birleştiği Bloodborne hakkında da bolca bilgi bulunurken nihayet Final Fantasy ile ilgili de bir şeyler görebildik fuarda. Final Fantasy Type-0 HD ve Final Fantasy XV, TGS'nin en çok ilgi çeken oyunları arasındaydı. (Videolarına LEVEL DVD'den ulaşabilirsiniz.)

Bakın bakalım bu yılki TGS'de hangi oyunlar tanıtılmış, neler açıklanmış... ■



Snake'in yeni oyundaki yoldaşı
Diamond Dog ile tanışın.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Yapımcılığını Kojima Productions'ın üstlendiği ve Konami tarafından dağıtılan yeni MGS macerası hakkında bilmeniz gereken en önemli şey, artık oyunun ağır sinematiklere ve çizgisel bir senaryoya bağlı kalmıyor oluşu. MGS de çağa ayak uyduruyor ve açık dünya temasıyla size çok daha özgürlükçü bir oynanış sunuyor. TGS'de iki önemli detay açıklandı, daha doğrusu iki önemli karakter. Bir tanesi "DD" adındaki kurt ve bir diğeri de "Quiet" adındaki hanımefendi. Quiet bir açıdan Lara Croft'ı andıran ve giydiği

sutyen benzeri üst ve transparan pantolonu ile gözlerimizin sağa sola kaymasına neden olan, gizemli bir karakter. Yayınlanan fragmanda Quiet bir helikopterden atılıyor ve görünmez olup yere iniyordu. Daha sonra tekrar görünmez olup askerlerin teyakkuz pozisyonuna geçmesine neden olan Quiet, Big Boss'un kadraja girmesiyle herkes sakinleşiyor ve mistik karakterimiz askerlerin kortejinde ufukta kayboluyor. Quiet'in tam olarak oyunda nasıl bir yer tutacağını bilmesek de eğer oyunu oyunun

bir yerlerinde kontrol edebileceksak, görünmez olma özelliğinin çok işe yarayacağını düşünmüyoruz. MGSV'le ilgili zaten daha önceden oynanış videoları yayımlanmış ve oyuncuların test etmesine de olanak tanınmıştı. Bu bağlamda da oyunun çok iyi şekillendiğini ve MGS'den uzak duranlara bile hitap edebilecek bir oyun olacağını rahatlıkla söyleyebiliriz. Oyunun 2015 yılında çıkacağı da TGS'den gelen haberler arasındaydı ve bir çıkış tarihi olması da tüm fanatikleri mutlu etti. ■

Silent Hills

Evet arkadaşlar, birkaç tane don giyme vakitimiz geldi zira bu oyun korkudan altımıza... Yani benim zaten ortalığı batıracağım kesin de işte belki aranızda dirayetli bünyeler vardır ama o kişilerin bile korkacağından eminim. P.T. demosuyla bizi son derece detaylı ve korku dolu bir evde araştırmaya yollayan oyun yapımcıları, "Silent Hills" adını artık alenen duyurarak yepyeni bir fragman yayımladılar. Bu fragmanda herhangi bir kâbusunuzdan daha gergin öğeler olduğunu da size rahatlıkla söyleyebilirim. Aynı P.T. demosunda olduğu gibi, yine karanlık bir ortam resmedildi yeni fragmanda. Yine bir koridorda yürüyen kahramanımız, top gibi bir cismin bir kapıdan içeri yuvarlanmasıyla içeri bakıyor, o top bir çocuk kafasına dönüşüyor,

çocuğun ağzından da birtakım şeyler düşüyor falan derken kapı kapanıyor neyse ki ve oradan uzaklaşıyoruz. Sonra yine ağlayan bir kişi görüyoruz. Zaten arkası dönük, ağlayan bir kadın olmasın, mutlaka bir cehennem yaratığıdır. Buradaki kadın da bizi şaşırtmıyor ve dönüşerek devasa bir kol ve vücut halini alıyor, kapılarla dolu bir koridorda bizi takip etmeye başlıyor. Yaratık arkamızdan gelirken bir kapı yerinden fırlayıp başka bir yere yapıyor, kapı açılıyor ve karanlığa inen davetkâr merdivenler gözüküyor. Ya o yaratığa doğru gidip ölümlü yüzleşecek ya da karanlık merdivenlere yöneleceğiz. Tabii ki karanlık merdivenleri tercih ediyoruz ve anlıyoruz ki karşılaştığımız, karşılaşılabileceğimizin yanında bir hiç...

Her halinden çok korkutucu bir oyun olacağı belli olan Silent Hills'i Oculus Rift gibi bir cihazla oynadığımızı düşünmüyorum. "Instant heart attack" denir ona, başka da bir şey denmez. ■



Ekran
Görüntüleri için
**LEVEL
ONLINE**
www.level.com.tr

Bloodborne

Dark Souls benzeri oyunlardan hoşlananların anında ilgisini çeken ve PS4'e özel hazırlanan Bloodborne, TGS'nin de gözdesiydi. Tam anlamıyla karanlık bir macera olarak tasvir edebileceğimiz oyun, bizi farklı sınıftaki karakterlerin kontrolüne bırakıyor ve hepsi cehennemden fırlamış gibi gözüken yaratıklarla ve zombilemiş insanlara karşı savaşmamızı istiyor.

Bloodborne'da tam olarak amacımız nedir, bunu bilmesek de içinde bulunduğumuz bölümlerde çıkışa ulaşmaya çalışıyor gibi bir halimiz var. Ve tabii ki bunun önüne geçmek

isteyen de düşmanlarımız. TGS'deki demoda yine ellerinde tırpan, meşale gibi cisimler taşıyan ve çok da akılcıca hareket etmeyen düşmanlara karşı verilen savaş gözler önündeydi. Yalnız bu defa, daha önceden gösterilen sınıfın aksine Rogue sınıfı aktifti. Rogue, iki elinde, iki tane hafif silah taşıyan, hızlı sayılabilecek bir sınıf. Düşmanlarını birkaç tane daha fazla darbeye öldürebiliyor olsa da kaçış hareketlerinde uzman. Genel görüntüsüyle Bloodborne'un neden bu kadar heyecan yarattığını da aslına bakarsanız çok anlayabilmiş değilim. Karşılaşmalar

Dark Souls'dan daha kolay ama Devil May Cry türü oyunlardaki aksiyondan da daha sıkıcı. Karakterimizin yetenekleri elbette ki var fakat bunları da çok fazla kullanmayacağımızı anlıyoruz; bu da bizi aptal sayılabilecek düşmanlara karşı, karanlıklar içinde savaştığımız bir oyunla baş başa bırakıyor.

Tabii ki bu düşüncelerim oyunun gördüğüm kısmıyla ilgili; eminim ki yapımcılar bu monotonluğu kırmak için arka planda hummalı bir çalışma yürütüyorlardır. Sanıyorum ki Bloodborne'un nasıl bir oyun olacağını daha ilerleyen zamanlarda anlayacağız. ■

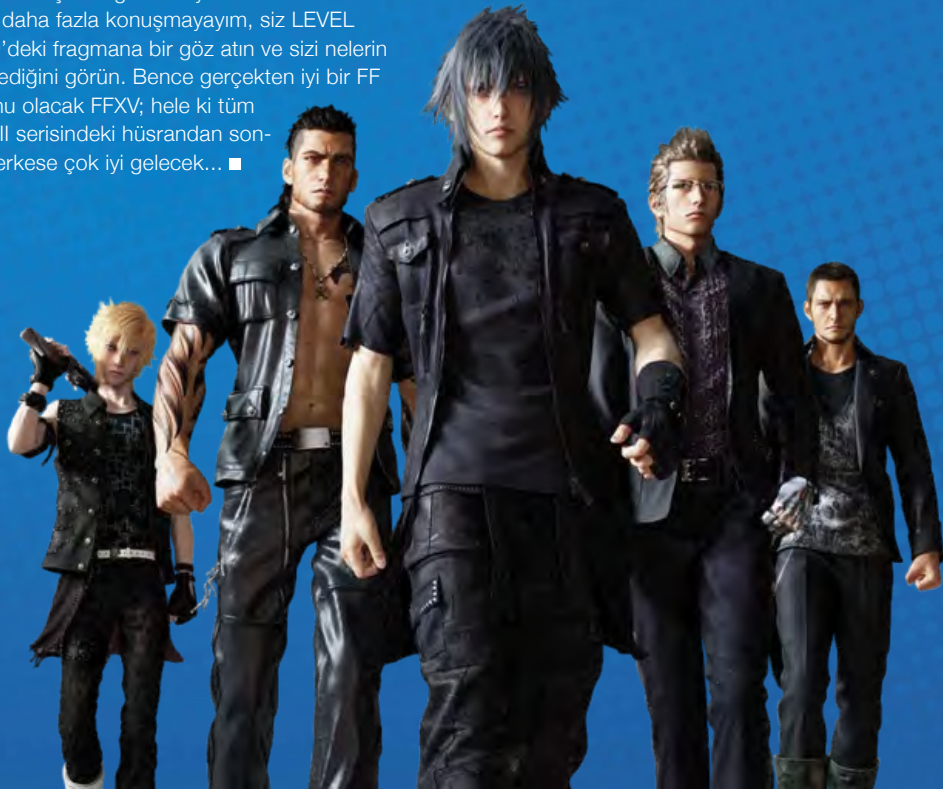
Final Fantasy XV

Normalde Final Fantasy XIII'ün bir parçası olarak planlanan ama daha sonra "FFXV" olarak açıklanan yeni FF macerası da TGS'nin en önemli konuklarından biriydi zira uzun süredir oyundan hiç haber almıyorduk. Her ne kadar hızlandırılmış olsa da bir çeşit sıra tabanlı oynanışa sahip olan FF serisi, bu yeni oyunla birlikte "düşmanların kafasından sayılar fırlayan" bir aksiyon oyununa dönüşüyor. Yine ekip olarak hareket ediyor, yine yetenekler / büyüler kullanıyoruz ama sıra tabanlı bir oynanış kesinlikle gözüküyor. Karakterimiz savaş alanında büyük bir rahatlıkla dolanabiliyor, hatta düşmanlarının arasına da hiç savaştırmadan bile, onları kenara iterek hareket etme şansına sahip. Elinde belirli bir silahı da gözükmeyen kahramanımız, ancak savaşa geçtiğinde silahını ortaya çıkarıyor ve Devil May Cry misali bir aksiyon oyunundaymış gibi savaşıyor.

Bir ilginç detay da -savaşta olun veya olmayın- ışınlanabileceğiniz noktalara bir saniyede varabilirsiniz. Gizli yerlere ulaşmak veya savaşta bir anlığına da olsa uzaklaşmak için kullanabileceğiniz bu yerler oyun boyunca

karşımıza çıkacağı benziyor.

Ben daha fazla konuşmayayım, siz LEVEL DVD'deki fragmana bir göz atın ve sizi nelerin beklediğini görün. Bence gerçekten iyi bir FF oyunu olacak FFXV; hele ki tüm FFXIII serisindeki hüsrandan sonra herkese çok iyi gelecek... ■





Guilty Gear Xrd Sign

İki boyutlu dövüş oyunları söz konusu olduğunda, "Guilty Gear" adı geçtiği an akan sular durur bana sorarsanız. PS2'nin ve PS3'ün sağlam oyunlarından biri olan Guilty Gear, yapımçı firma Arc System Works'ün BlazBlue gibi oyunlara yoğunlaşmasıyla piyasadan silinmişti ama şimdi Unreal Engine desteğiyle, daha da fazla anime stiline sahip olarak geri dönüyor. TGS'deki oynanabilir demoda oyundaki tüm karakterler yoktu ve gördüğümüz kadarıyla çok fazla karakter de olmayacak ama Ky Kiske ve Sol Badguy gibi isimleri görmek heye-

can yaratmaya yetti. Oynanışta çok büyük değişimler yok, hatta Ky ve Sol gibi isimlerin hareketlerini tanımamak mümkün değil. Fakat artık oyunun dikey düzlemde daha yüksekleri de işin içine dâhil ettiğini görebiliyoruz. Örneğin Ky'nin bir hareketi rakibini havaya yolluyor ve bir hayli yüksekte, Marvel vs. Capcom 3 misali kombolarınıza devam edebiliyorsunuz. Dönüş yapan karakterler şu şekilde sıralanıyor: Sol Badguy, Ky Kiske, Millia Rage, Zato-1/Eddie, May, Potemkin, Chipp Zanuff, Venom, Axl Low, I-No, Faust, Slayer ve kon-

sola özel olarak Sin Kiske. Yeni karakterler arasındaysa bir robota dönüşmüş sandalyesiyle Bedman, devasa kılıçlarıyla Ramlethler Valentine ve şirin görünümünün altında vahşi bir savaşı barındıran Elphelt bulunuyor. Yine konsollara özel olarak "Leo" adında, tam olarak kim olduğunu bilmediğimiz yeni bir karakter daha var.

Bu yılın sonlarında Japonya'da satışa sunulacak olan oyun hâlihazırda Arcade makinelerinde oynanabiliyor. Oyunun diğer bölgelerdeki çıkış tarihiye henüz belirlenmiş değil. ■

The Order: 1886

PS4'ün en önemli oyunlarından biri olan ve herkesin heyecanla beklediği The Order: 1886, herkesi görseleğiyle büyüledikten sonra oynanışıyla da etkiledi.

Fuarda, daha önce fragmanlarda gördüğümüz bir bölümün oynanmasına izin veriliyordu ve oyuncular, sadece birkaç tane düşmana karşı bile dikkatli olmaları gerektiğini anlıyorlardı. Evet, The Order: 1886 nişan alıp ateş ettikten sonra hızla ilerleyebileceğiniz bir oyun olmayacak, yapay zekası sağlam düşmanlarla bezeli, stratejik hareket etmeniz gereken bir yapıya sahip olacak.

Kontrol ettiğimiz karakter, demoda bir tane tabanca ve bir tane de enteresan silah taşıyordu. Bildiğiniz gibi steampunk temalı bir oyun The

Order: 1886 ve bu yüzden de oyundaki teknolojiler, silahlar, pek de alışık olduğumuz türden değil. Karakterimizin sahip olduğu silah çok ilginç bir mekanizmaya sahip: Düşmanınızın olduğu yere önce yağ olduğunu tahmin ettiğim, yanıcı bir madde püskürtüyor ve ardından bunu alevlere dönüştürecek bir kıvılcım yolluyorsunuz. Sadece yağ püskürtmek veya kıvılcım atmaksa pek bir işe yaramıyor. (Kıvılcımla "headshot" yapan vardı gerçi...) Bir elin parmaklarını geçmeyecek düşmanla hatırı

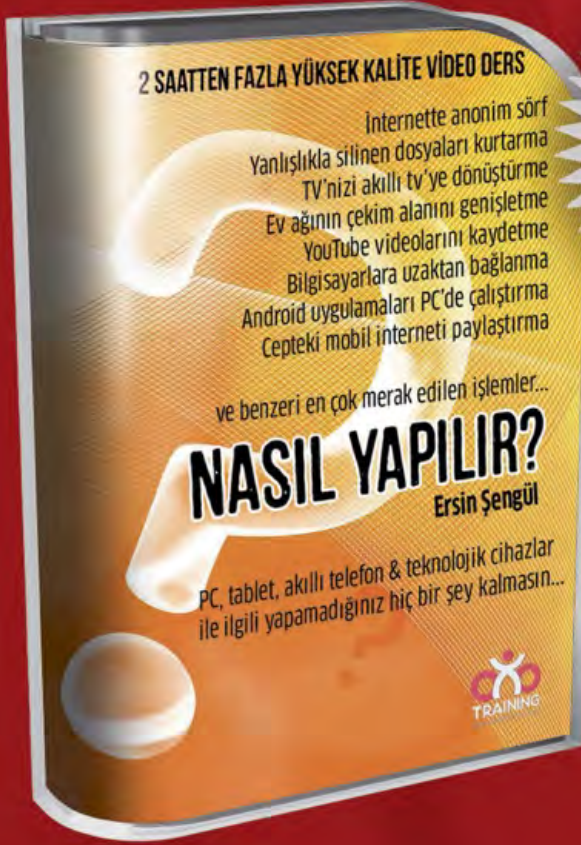
sayılır bir süre uğraştıktan sonra ekibimizdeki bir kişi yaralanıyor ve onu taşıırken ateş etmeye çalıştığımız bir oynanış geliyor ekrana. Tabii ki bir elimiz dolu olduğu için sadece tabanca kullanabiliyoruz ama neyse ki kurşunlarımızın karşısında normal insanlar var; mekanize yaratıklar olsaydı halimiz haraptı.

Sonuçta vardığımız kanı şu ki bu oyun kendini oynatır, sevdiren ve konuşturur. Bir an önce çıkmasını istediğimiz oyun için gerçekten sabırsız, öyle böyle değil... ■



EKİMDE CHIP'TEN HERKESE MUHTEŞEM HEDİYELER NASIL YAPILIR? EĞİTİMİ

PC, tablet, akıllı telefon ve tüm teknolojik cihazlarda yapamadığınız şey kalmasın



SADECE
VİDEOLARI
İZLEYEREK
ÖĞRENİN:

25 ATÖLYE

İnternette anonim sörf
Yanlışlıkla silinen dosyaları kurtarma
TV'nizi akıllı tv'ye dönüştürme
Ev ağının çekim alanını genişletme
YouTube videolarını kaydetme
Bilgisayarlara uzaktan bağlanma
Android uygulamaları PC'de çalıştırma
Cepteki mobil interneti paylaşdırma

ve benzeri en çok merak edilen işlemler...



2
TAM
SÜRÜM
yazılım



CHIP Ekim sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com





Destiny'ye rakip olabilir mi?

Battleborn'un oynanış kısmı gözler önünde

Daha önce dergide tanıtımını yaptık bu oyunun, yeni bir şey görmüş gibi bakmayın. Orada söylemiştik ki bu oyunu Borderlands'in yapımcıları hazırlıyor ama oyun, Borderlands'den farklı bir yönde ilerliyor. Destiny'yi görene kadar da asıl amaçlananın tam olarak ne olduğunu çok anlamamıştım ama Destiny'nin çok kişili, ortaklaşa oynanışının ne kadar eğlenceli olduğunu idrak ettikten sonra bu oyunun da gayet ilgi çekeceğinden eminim.

Birtakım sınıflara ait farklı karakterleri kontrol edeceğimiz oyun, Destiny'den farklı olarak büyük bir hikâyeden ve açık alan temasından uzakta, görev tabanlı bir oynanış içerecek. Alacağımız görevleri arkadaşlarımızla tamamlamaya çalışacak, seviye atlayacak, yeni yeteneklerimizi denemek için oyunu oynadıkça oynayacağız. Destiny'deki veya Diablo III'teki gibi bir ekipman avcılığı durumu olup olmadığını bilemiyoruz ama yapımcılar oyunun sürekliliğinin olacağını ve seviye sınırına ulaşınca oyunu bırakmayacağımızın garantisini veriyorlar. (Neyle verdiklerini de söyleselerdi bari...)



Yayımlanan oynanış videosunda Montana, Rath, Oscar Mike, Thorn ve Miko beşlisinin birlikte nasıl bir macerada yer aldığını gözlemledik. Öncelikle Montana... Kocaman bir mitralyöze sahip olan Montana, "Adımı Man-tana'ya çevireceğim!" diye nara atıyor, cüssesi itibarıyla ne kadar erkek olduğunu belli etmek istercesine. Oyun içerisinde bu makinelî tüfeğiyle büyük grupları kolayca dağıtabildiğini ama hassas atışlar yapmadığını gösteriyor. Oscar Mike, Montana'nın daha küçük versiyonu olarak düşünülebilir. Sıradan bir makinelî silahı var ama özel yeteneği sayesinde taretler kurabiliyor. Geriye kalan karakterler daha enteresan birer oynanışa sahip. Thorn, güçlü okuyla bir çeşit sniper görevi görüyor. Miko, ninja bıçakları ve takım arkadaşlarını iyileştirme yeteneğiyle dikkat çekiyor. Rath ise yakın dövüşteki uzmanlığıyla işe yararlılığını kanıtıyor. Gösterilen bölümde bu beşli, pek de atik hareket etmeyen ve güçlü olmayan düşmanlarını bir bir yok ediyordu. Aynı Borderlands'de olduğu gibi, düşmanların kafalarından sayılar dökülerek ne kadar hasar verildiği gösterildi ve bölümün sonunda büyük bir boss'a karşı nasıl savaşıldığına tanık olduk. Çevreye küçük robotlar salan bu örümcek benzeri robota karşı Miko'nun bıçakları zayıf kalsa da Montana ve Oscar Mike gibi ateş gücü yüksek karakterler iyi birer performans sergiledi, Miko arkadaşlarını iyileştirme görevinde bulundu. Rath'ın -özel hareketi- kendi çevresinde dönerek birçok düşmanı aynı anda yok edebilme yeteneğinin de ne kadar faydalı olduğunu gözlemledik.

Aslına bakarsanız Battleborn, piyasadaki FPS'lerden çok da farklı bir noktada sayılmaz ama sağlam tasarımları ve iyi sunuşuyla çok ilgi çeken bir yapıda. Yani oyunun bir tane videosunu izliyor ve derhal oyunu oynamak istiyorsunuz, öyle bir çekiciliği var. 2015 yılında PC, PS4 ve Xbox One için piyasada olması beklenen oyunu kafa dengi dört arkadaşınızla birlikte oynamak kuşkusuz ki çok eğlenceli olacaktır ama bakalım Gearbox oyunun devamlılığını nasıl sağlayacak... ■

Je suis Marquis

Montana, Miko derken Marquis'i unuttuk az daha. ("Markui" diye okunur bu arada.) Her ne kadar Thorn'un tetikçi tavrı olsa da asıl tetikçi Marquis'ten başkası değil. Bu robotik arkadaşımız gerçekten çok az bir sağlık puanına sahip, o yüzden onu savaşın ortasında kullanmak hiç akıllıca olmayacak. Sağlık puanı düşük olduğu gibi, kendisi maalesef pek hızlı da hareket etmiyor. Bunlara mukabil menzilli silahlarda son derece uzman ve tabiri caizse koydu mu oturtuyor. Eğer savaş alanının ortasında olmak istemiyor ve bir yerlere saklanıp işinizi halletmek istiyorsanız bu karakteri seçebilirsiniz.



Ekran
Görüntüleri için
**LEVEL
ONLINE**
www.level.com.tr

Sakin ağlamayın...

Hüzün ve keder **Ori and the Blind Forest**'ta buluşuyor

Geçtiğimiz ay yayımlanan bir fragman sayesinde Ori aslında nedir, Blind Forest'in adı neden Blind, bunları öğrenmiş olduk ve izlerken gözyaşlarımızı tutmakta zorlandık. Hikâyeye göre Ori, bir ışıkla birlikte dünyaya inen, beyaz, sevimli ve bir o kadar da enteresan bir yaratık. Bu yaratığı da siyah ve Miyazaki ürünü gibi duran, beyaz maskeli bir başka tumbul yaratık buluyor. Birbirinden sevimli bu iki yaratık büyük bir dostluk geliştiriyor. Siyah tumbul, bir şekilde Ori'yi kaybolmuş evladı gibi seviyor ve koruyor. İkili, geniş ve yemyeşil ormanlarda günlerini geçiriyor, köprüler inşa ediyor, yiyecek bulmak için dolanıyor ve mutlu bir hayat sürüyor. Ta ki "yıkım" gelene kadar... Bir gün o yemyeşil ormanlar, bir ışıkla birlikte verimsiz topraklara dönüşüyor. Siyah tumbul ve Ori'nin kolayca ve bolca bulabildiği

Seviyeler

Artık çoğu oyundan alışık olduğumuz üzere burada da karakterimiz seviye atlayarak yeni yeteneklere kavuşuyor. Bu yetenekler oynanışı değiştirecek türde yetenekler değil ama işleri kolaylaştırdıklarını da es geçemeyiz. Kazanacağınız yetenekler arasında dikkat çeken en önemlilerden bir tanesi, oyunda kısıtlı olan kayıt etme imkânını arttıran yeteneğiniz. Evet, oyun kendisi kayıt yapmadığı sıralarda size kayıt imkânı veriyor ama bunu zamanlamayla kısıtlıyor. (Belirli bir süre beklemeniz gerekiyor.) Alacağınız yetenek sayesinde hızlıca birkaç kez kayıt yapma olanağı buluyorsunuz.

meyveler yok oluyor ve açlık kapıya dayanıyor. Siyah tumbul (Bu ismi çok sevdim.) bulduğu az miktarda meyveyi de Ori'ye veriyor ama yetmiyor, artık Ori de meyve arayışına giriyor. Bulabildiği birkaç meyveyle evine dönen Ori, üzücü bir manzarayla karşılaşır; Siyah tumbul maalesef açlığa daha fazla dayanamıyor ve ölüyor. Ori üzüntüden evini terk ediyor ve ağlayarak bir kütüğün üzerinde uykuya dalıyor, oyun başlıyor...

"Up" adlı animasyonun başı da böyle hüznüydü. Amacınız nedir arkadaşım? Bu oyunları, filmleri eğlenmek için ediniyoruz biz! Neyse, oyun başlıyor ve muhteşem bir görsellikte karşılaşırız. Belki de şimdiye kadar gördüğümüz en iyi grafikli platform oyunu bu olabilir. (Rayman Legends'dan bile iyi.) Oyunun gösterilen bölümü hemen başları sayılmaz ama Ori'nin yeteneklerini gözlemlemek için gayet yeterli. Ori zıplayıp hoplayabilen ama saldırı anlamında zayıf bir yaratık. Fakat çok önemli bir yeteneği var ki o da enerji noktalarını ve toplarını birer fırlatma noktası olarak kullanabilmesi. Düşünün ki tepede bir yerde bir enerji topu var, bunun menziline girdiğinde Ori, ilgili tuşa basıyorsunuz ve fırlatılmak istediğiniz yeri gösteren bir ok beliriyor. Bu oku istediğiniz yöne çevirdiğinizde de Ori bir top gibi fırlayıp istediği yere ulaşıyor. "Bash" adındaki bu hareketi bir saldırı hareketi olarak da kullanabiliyorsunuz. Bu detay çok önemli zira enerji noktaları oyun boyunca karşınıza çıkıyor ve bunların birinden diğerine sekme olayı oyunun geneline yayılmış durumda; hatta oyunun bir kısmında bir enerji topunu, çeşitli ışınlanma noktalarına yönlendirip nihayetinde bir kütüğü

ortadan kaldırmak için kullanıyorsunuz ki bunu kolayına keşfetmek mümkün değil.

Oyunda bulunan boss'lar gösterimde olmasa da bir ağacı kurtardıktan sonra sel baskını ortaya çıkması ve aşağıdan gelen sudan kurtulmak için hızla yukarı çıkmaya çalışmak kalp krizine yakın bir deneyim yaşıtıyor ve Rayman Legends tarzı bu tip sahnelerin oyunda görüleceği söyleniyor.

2014'ün sonunda PC ve Xbox One için piyasada olması beklenen Ori, hikâye kısmı ön planda olan bir oyun olmayacağına benziyor pek ama bu haliyle bile çok iyi gözüküyor. ■



50 STICKER 22 POSTER 4 KAPI ASKISI 5 TELEFON AKSESUARI

EKİM 2014 • FİYATI 5.5 • NO: 10

heygirl

Demi
geliyoor!
S.66

Dylan
Seviyor,
sevmiyor?
S.70

Vine
canına
bu çocukları
es geçme
S.54

Tanışmaya
hazır mısın?
Madison
Beer
Janoskians
S.62
S.63

★ Neon Jungle' a zoom'ladık! ★

One
Direction' i
ele geçirdik!
S.32

Sonbahar çıkışı
Selena
ile moda
S.12

heygirl
özel
Hayat
dersleri
başlıyoor!
S.39
S.82

annasophia

ONE DIRECTION

5 TELEFON
AKSESUARI

heygirl
DEVLER BİTTİ
DİZİMİ
LİYORUM!
BI SÜRE YOKUM

4 KAPI
ASKISI



50
STICKER

Ekim sayısını kaçıрма!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.emecmua.com

DB

HEYGIRL.COM.TR



Bu şehir, benim şehrim!

Dinozor olmak mı, Godzilla olmak mı?

Godzilla'nın filmi geldi, geçti ama yapımcılar bir oyun yapmak için hala geç olmadığını düşünüyorlar. Sadece PS3 için geliştirilen ve direkt olarak "Godzilla" adıyla bilinen oyun, kış aylarında sadece Japonya'da piyasaya sürülecek ve muhtemelen başarısına göre Batı'ya uyarlanacak. Oyınabilir hali oyunculara sunulan yapımda devasa bir yaratık olan Godzilla ile bir şehrin nasıl altını üstüne getirebildiğimizi gördük. Godzilla, filmde pek fazla sergileme de birçok saldırı hareketine sahip. Örneğin kuyruğuyla etrafında dönüp çevresindekilere zarar

veriyor, koşarak bir çeşit kafa vuruşu yapıyor, ağızından ışın saçıyor vesaire. Işın saldırısını hem havaya, hem de yere yönlendirebilen Godzilla, bu hareketi belirli sayıda kullanabiliyor zira bu, güçlü bir saldırı. Peki, bize ne karşı koyuyor? Gördüğümüz kadarıyla çeşitli askeri araçlar bizle bayağı uğraşılıyor. Binaların tepesine kurulmuş roket rampaları da canımızı sıkabiliyor. Bunları yok etmekten öte, bu tip silahların yerlerini bulmak da daha zor olacağı benziyor. Bölüm sonlarındaysa Godzilla'nın ünlü rakipleri, birtakım yaratıklar geliyor sahneye.

Gösterimdeki demoda çift kafalı bir ejderha Godzilla'ya kafa tutuyordu. Aynı Godzilla gibi ağızından enerji yayan bu yaratığa karşı Godzilla tüm saldırılarını kullanabiliyor ve hatta küçük hedeflerine yapamasa da bu dev yaratığı kaldırıp atabiliyor. Bunu bir binaya karşı yaparsa da o bina aynen yerle bir oluyor. Bir PS3 oyunu olmasına rağmen oyunun görselliği de hiç de fena gözüküyor. Sisli, karanlık bir atmosferi var oyunun ve binaların patlaması, yıkılması güzel resmedilmiş. Tabii ki bir PS4 oyunu olsa çok daha fazla detay görebilecektik. ■

PS Vita'ya yeni bir JRPG

Final Fantasy'nin yapımcılarından, **Zodiac**...

Final Fantasy'nin yapımcısı dedik orada ama şu anki yapımcıları değil, önceki oyunlarda çalışmış ama firmadan ayrılmış olan çeşitli isimlerden bahsediyoruz. Ve bu kişilere ek olarak başka RPG oyunlarında çalışmış olan isimler de var "Kobojo" adındaki yapımcı firmada. Kobojo'nun ilk oyunu da "Zodiac" adındaki

JRPG ve oyunun görselliğine baktığınız saniye Dragon's Crown geliyor akıllara; hatta oyunun görsellerine yapımcı firmayı duymadan baktım ve otomatik olarak "Aaa, Vanillaware yeni oyun mu yapıyor muş?" dedim. Kim bilir belki aralarında Dragon's Crown'da çalışan birileri de vardır...

El çizimi sağlam grafiklere sahip olan oyun, sıra tabanlı ve iki boyutlu bir RPG. 12 tane tanrıdan bahsediliyor konuda ama daha ötesi söylenmiyor. Kontrol ettiğimiz ekipte farklı karakterler olmasının yanında aynı karakterin farklı rollere bürünmüş hali gibi de bir durum var. En azından fragmandan anladığımız bu oldu. Daha önce FF oyunlarında bu rol değişimini görmüştük (FFXIII: Lightning Returns) ve fena da işlemiyordu olay; burada da kötü durmayacaktır. Sıra tabanlı savaşlarda elbette ki karakterlerin farklı yeteneklerini kullanacak ve birbirinden cins yaratıkla karşılaşacağız. Boss'lar da olacak, ara kıvamdaki güçlü düşmanlar da. PS Vita için özel geliştirilen oyunun PS Vita'nın yeteneklerini kullanıp kullanmayacağını bilmiyoruz ama Dragon's Crown'daki tecrübemden şunu söyleyebilirim ki bu tip "ufak RPG"lerin el konsollarına çıkması çok doğru bir seçim. Böylece kocaman ekranın başına bağlı kalmıyor ve istediğiniz yerde maceranızı devam edebiliyorsunuz.

2015 yılında çıkacak olan oyunu tüm JRPG'ciler radarında tutsun... ■





Silah yarışına katılın Combat Arms için Türkiye turu

Nexon Europe, Combat Arms Türkiye turunu duyurdu. İstanbul'u, Konya'yı ve Antalya'yı kapsayan tur boyunca Combat Arms Türkiye Turu ekibi, online FPS oyunu Combat Arms tutkunlarına meydan okuyacak.

27 Eylül'de başlayan ve 12 Ekim'e kadar sürecek olan turda Combat Arms Türkiye Turu ekibi Türkiye'nin üç şehrinde, 50'den fazla internet kafeyi gezerek bir dizi Combat Arms mücadelesi düzenleyecek ve "Silah yarışına katılın!" çağrısını yaparak İstanbul, Konya ve Antalya'daki en iyi Combat Arms oyuncularını belirleyecek. Nexon Europe'un Türkiye'deki oyuncular

için bu yıl planladığı en büyük etkinlik olan Combat Arms Türkiye Turu, oyunculara posterler, asker künyeleri, mouse altlıkları, tişörtler ve başka birçok sürprizden oluşan sunacak.

Tur boyunca 10'dan fazla internet kafe etkinliği düzenlenecek. Nexon Europe'tan Uzman askerler bir yandan 5v5 takımlı maçları yönetirken, diğer yandan kendi takımlarını oluşturarak yerel oyunculara karşı mücadele verecekler. Combat Arms tutkunları etkinliklere dostları ya da klan üyeleri ile birlikte katılım gösterebilecekler. Nexon Europe Ürün Müdürü Eray Yumurtacı konuyla ilgili şu açıklamayı yaptı: "Türki-

ye'deki Combat Arms tutkunlarıyla buluşmak bizim için büyük bir keyif olacak. Bu fırsatı birçok Combat Arms tutkunuyla tanışmak ve onlarla güzel vakit geçirmek ile değerlendireceğiz. Ülkedeki en iyi klanların muhteşem mücadelesine tanık olurken, Türkiye'deki oyuncularımızın Combat Arms'a gösterdikleri yoğun ilgiyi de yerinde görebileceğiz. Herkesi silah yarışına bekliyoruz." Turdaki etkinliklere katılacak oyuncular birbirinden hırslı Combat Arms askerleriyle çöl kalelerinden, sanayi tesislerine ve derin ormanlara kadar geniş çeşitlilikle mücadele sahalılarında zorlu bir mücadeleye girişecekler. Gelişmeleri takip etmek için tr.combatarms.nexoneu.com adresini ziyaret edebilirsiniz. ■

Neverwinter'a yeni modül

Rise of Tiamat ile yükselin ya da diz çökün

Ejderha Tarikatı ve oyuncular arasındaki savaş sürerken, Dungeons & Dragons kurgusuna dayanan MMORPG oyunu Neverwinter'ın son modülü Rise of Tiamat'ın duyurusu yapıldı. Season of Dragons'ın zirvesine giden yolda bir basamak olan Rise of Tiamat, dördüncü Neverwinter modülü

olan Tyranny of Dragons'un ve Neverwinter Kuşatması müsabakasının etkinliklerini takip eder nitelikte. Ejderha Tarikatı, Dokuz Cehennem'deki beş başlı tanrıçayı diriltme peşinde koşarken, maceracılar da Neverwinter şehrinin kaybı anlamına gelecek girişimi engellemek amacıyla bir araya gelmek zorundalar.

Gelecek modül beraberinde Bela Varlok sınıfına bir Paragon yolu ve böylelikle yeni sınıfa hem tekli, hem de gruplar halinde ilave oynama tarzları getiriyor. Yüksek seviyeli oyuncular da en korkulan Dungeons & Dragons düşmanlarından birine karşı verilecek olan savaşa hazırlanırken ek eser teçhizat parçaları toplama fırsatını bulacaklar. ■



BLIZZARD®

ENTERTAINMENT

Titan'ı bekleyenlere üzücü haber

Blizzard, yedi yıllık **Titan** projesini iptal etti

MMO piyasası iyiden iyiye free-to-play oyunlarla doldu taşı. Artık aylık ücret isteyen MMO'ların ayakta kalmaları mucize ve yola bu şekilde çıkan birçok oyun, kısa sürede free-to-play modeline geçiş yaparak devamlılığını sağlıyor. Böyle bir ortamda World of Warcraft'ın yıllardır free-to-play modeline geçiş yapmadan yoluna devam etmesi de büyük bir başarı. Blizzard, her ne kadar oyuncusu sayısı gitgide

azalsa da World of Warcraft'ı yolundan döndürmeden desteklemeye devam ederken, yıllardır yeni bir MMORPG oyunu üzerinden çalışmaya da devam ediyordu. "Titan" ismiyle anılan projenin akıbetini merak edenlereyse geçtiğimiz ayın sonlarına doğru üzücü bir haber geldi ve Blizzard, yedi yıllık emeğin çöpe atıldığını ve Titan'ın iptal edildiğini duyurdu.

Konuyla ilgili olarak Blizzard adına bir açıklama yapan Mike Morhaime, bu tip bir karar vermenin gerçekten zor olduğunu söyledi. Benzer kararı Warcraft Adventures ve StarCraft Ghost için verirken de zorlandıklarını söyleyen Morhaime, iptal kararında Titan'ı geliştirirken istedikleri tutkuyu ve eğlenceyi bulamadıklarını belirtti. Ne diyelim, sağlık olsun. ■ Şefik

Türk oyun geliştiricilere yeni fırsat

HALO Digital artık Türkiye'de

Mobil oyun pazarının dünya çapındaki kilit oyuncularından HALO Digital, AAA kalite oyunlar yayımlayacak ve Türk oyun geliştiricilerinin dünyaya açılmasına destek verecek. Çin'in lider mobil oyun şirketi HALO Digital, İstanbul ofisini açtı. Mobil içerik ve mobil ödeme pazarlarında dünyanın önde gelen şirketlerinden olan B.Shark ve iPay ortaklığında kurulan HALO Digital, İstanbul ofisi üzerinden Türkiye ve MENA bölgesinde iki misyon yükleniyor: Kaliteli mobil oyunlar yayınlamak ve Türk oyun geliştiricilerin dünyaya açılmasını sağlamak. AAA kalite mobil oyun yapımcısı 200'den fazla şirketle ortaklık içerisinde olan HALO Digital'ın Türkiye ve MENA pazarı için önemli planları var. HALO Digital Yayın Departmanı Direktörü Berk Varol, "Çok yakında App Store'da ve Google Play'de yerimizi alacağız. Sahip olduğumuz yayın ağını kullanarak Türkiye'deki ve MENA'daki oyuncuları AAA kalite mobil oyunlarımızla tanıştıracacağız. En önemli hedeflerimizden biri de Türkiye'deki diğer yayıncılarla ortaklıklar ve işbirlikleri gerçekleştirmek." şeklinde konuştu. HALO Digital'ın Türkiye oyun pazarında taşıdığı çok önemli bir misyon ise Türk geliştiricilerin oyunlarını diğer ülkelerde yayınlamak. Berk

Varol bu misyonu şöyle açıklıyor: "Şirket veya bağımsız geliştirici, bizim için fark etmiyor, oyun geliştiricilerine destek vermek istiyoruz. Global olarak dev bir pazar haline gelen ve her geçen gün daha da büyüyen

mobil oyunlarda Türk geliştiricilerin de adı duyulsun istiyoruz. Amacımız, özellikle ortaklarımız Z-Play ve SkyMobi üzerinden Türk oyunlarını Uzak Doğu pazarında ve diğer bölgelerde yayınlamak." ■





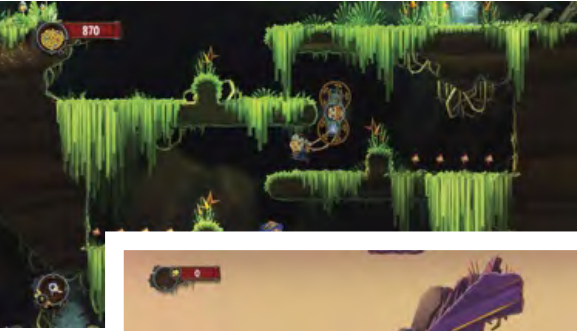
Fable'ın yapımcısından iptal kararı

Lionhead, **InkQuest**'in iptal edildiğini duyurdu

Bugüne kadar Black & White ve Fable gibi iki büyük yapıma imza atan ve Fable serisini halen devam ettiren Lionhead, aynı zamanda InkQuest üzerinden çalışıyordu. 2013 yılındaki Creative Day etkinliğinde ortaya çıkan InkQuest, dört kişilik bir takımın (Adam Sibbick, Iain Brown, Jonny Hopper, Mike Green) projesiydi. Sonrasın-

da firma tarafından biraz büyümlü harita, biraz sesli bir kitap ve biraz da macera oyunu formülüyle tanımlanan oyunun prototipindeyse Sophie adlı genç bir kızın, büyümlü bir kitabın içine dalışı gösteriliyordu. Bugün geldiğimiz noktadaysa InkQuest'in bu prototipin ilerisine geçemeyeceğine karar verildi ve oyun iptal

edildi. Sanınız bu karardan sonra firma, tüm odağını gelecek yıl Xbox One için piyasaya sürülecek olan Fable Legends'a verecek. Eğer iptal edilmiş bu projeyi hala merak ediyorsanız, firma tarafından iptal kararına rağmen yayımlanan videoyu şu linkten izleyebilirsiniz: http://youtu.be/JB_X4OnLTIY ■



Tuhaf bir hikâye

Chariot ile tabut taşıyacağız

Bu nasıl spot? Şaka mı bu? Değil. Puzzle ve platform türlerini bir araya getiren Chariot'ta tabut taşıyacağız. Peki neden? Açıklayalım. Bu yılki E3 fuarında da boy gösteren oyunun sadece PS4 için piyasaya sürüleceği belirtilmişti ama geçen ay Xbox One sahipleri için de müjdeli haber geldi. Bu da demek oluyor ki tüm yeni nesil konsol sahipleri bu tuhaf hikâyenin bir parçası olabilecekler. Kanadalı Frima Studio tarafından geliştirilen ve iki boyutlu yapıda tasarlanan oyunda bir prensesi kontrol edeceğiz ve görevimiz de ölen babamızdan

geriye kalanları, özetle babamızın tabutunu huzur içinde yatacağı bir yere götürmek. Tuhaf olmanın dışında ürkütücü de bir senaryo ama merak etmeyin, bu görevi yaparken yalnız olmayacağız. Co-op yapıda geliştirilen oyunu iki kişi oynayabilecek ve tabutu beraber taşıyabileceğiz. Oyundaki ikinci kişiye prensesin nişanlısı olacak. Altında iki tekeri de bulunan tabutu taşımak içinse tutmak, itmek, çekmek ve üstüne binmek gibi aksiyonlarda bulunabileceğiz. Aşmamız gereken yolların gitgide zorlaşacağı oyunu kendi başımıza da oynayabileceğimizi not düşelim. ■



Titanfall'da son perde

IMC Rising DLC'si çıktı

Bu yılın Mart ayında piyasaya çıkan Titanfall sayesinde hızla, aksiyona, Titan'a binme keyfine doyduk, değil mi? Oyunun yanına bir de Season Pass aldığımız iki DLC'yi indirip yeni haritalarda, yeni mücadelelere dâhil olduk. Ne var ki ikinci DLO olan Frontier's Edge'i gecikmeli olarak henüz bu ay inceleyebilmişken, dergiyi baskıya verdığımız saatlerce üçüncü DLC olan IMC Rising çıkiverdi ve haliyle inceleme yapma fırsatımız olmadı. Eğer oyundan

bir süre uzak kaldıysanız, belki de bu satırları okuyarak haberdar olduğunuz IMC Rising'de neler mi var?

Öncelikle Season Pass'in planlanan son DLC'si olan IMC Rising'i 9,99\$'a satın alabileceğinizi belirtelim. Satın aldıktan sonraysa oyuna Backwater, Sandtrap ve Zone 18 olmak üzere üç harita ekleniyor. Haberi hazırladığımız sırada PC ve Xbox One için yayımlanan DLC'nin Xbox 360 için ne zaman yayımlanacağıysa belli değildi. ■



Sezon bileti alana, iki oyun bedava

Assassin's Creed: Unity ile Çin'i ziyaret fırsatı

Biliyorsunuz, artık DLC'siz oyun yok. Düzenli bir şekilde DLC yayımlayacağından emin olan firmalar da bu DLC'leri size tek seferde sunma adı altında "sezon" fırsatı sunuyor. Bir kez para verip tüm DLC'leri alıyor ve bazen bazı ekstraları da DLC paketinin yanında götürüyorsunuz. Unity'nin sezon biletinde de DLC'lerin yanında iki tane yeni macera bulunuyor. Bir tanesi Unity'nin hikâyesinin bitişine uygun bir macera ve diğeri de 2.5 boyutlu, Unity'den tamamiyle bağımsız bir başka oyun. Ubisoft bu oyunun adını AC Chronicles: China olarak belirlemiş bile.

(Uzak Doğu'da geçecek olan bir AC oyunu dedikoduları vardı, acaba bu oyun o mu?) 2015'in başlarında piyasada olması beklenen bu oyun apayrı bir hikâyeye sahip ve bizi 16. Yüzyıl'da yaşayan, Çinli bir suikastçinin koltuğuna oturtuyor. "Shao Jun" adındaki hanımefendi birtakım sorunları çözmek için Çin'in başkenti Pekin'e dönüyor, olaylar gelişiyor. "AC Embers" adındaki animasyondan da tanıdığımız Shao Jun, animasyonu izlemiş olanların da bileceği üzere Ezio Auditore tarafından eğitilmiş bir savaşçı. Çin Seddi ve

Yasak Şehir gibi önemli bölgelerin de oyunda olacağını ekliyor Ubisoft ve bu oyunu çok beğeneceğimizi vurguluyor. Bahsi geçen diğer maceranın adıyla Dead Kings. Unity bittikten sonra olan olayları konu edecek olan macerada yine Arno'yu kontrol edeceğiz ve vahşi hayvanlarla dolu bir bölgede, serinin en karanlık hikâyesini yaşayacağız. Bu macerada "Guillotine Gun" adında, primitif bir bomba atar da kullanacak ve yeraltını rahatça görebilmek için eski tip bir el feneri taşıyacağız. ■



Halo hayranlarına müjde

Microsoft'tan Halo Channel geliyor

Xbox'a özel oyunlar listesinde her daim bir numarayı çeken Halo, daha da büyük bir multimedya ürünü olma yolunda hızla ilerliyor. Forward Unto Dawn ve akabinde gelen serinin yakaladığı başarıyı Xbox One ile perçinlemek isteyen firma, Halo Channel'ı kullanarak oyunun dünyasını biraz daha genişletiyor. Halo ile ilgili farklı stream'lerin, özel videoların ve hiçbir yerde bulunamayacak içeriklerin bir araya getirildiği bu geniş platform, zamanla izleyicisini tanıyıp kişiye özel içerik sunmaya başlıyor. Kullanıcılar dilerlerse Twitch üzerinden oyunun turnuvalarını canlı olarak takip edebilir, o anda gösterilen haritayı seçip hiç vakit kaybetmeden oyunda yeni bir maç açabiliyorlar. Hikâye tarafına da ağırlık verilen Halo Channel,

bugüne kadar yayımlanmış tüm bölümleri, tanıtım videolarını detaylı sahne arkası menüsüyle sunuyor. Sahneyi keşfet özelliğiyle ekrandaki sahnede rol alan oyunculara, hikâyenin arka planına ve ırklar hakkındaki gelişmelere kolayca ulaşılabilir. "Second Stories" adı altındaki bölümdeyse Halo evreninde gelişen olayların bir benzerini paralel bir evrende izleme şansı mevcut. "Bu sahnede öyle değil de böyle olsaydı hikâye nasıl devam ederdi?" şeklindeki soruların hepsine Second Stories'in bir cevabı var. Ancak bu seçeneğin oyunun senaristleri tarafından tamamen baştan yaratıldığını ve ana hikâyeye bir bağlantısı olmadığını bildirmekte de fayda var. ■ Medet Can Gündüz

PS TV -artık çoğu cihazdan alışık olduğumuz üzere- televizyona HDMI ile bağlanıyor ve yüksek çözünürlük olanağı sunuyor



Cihazda sadece oyun desteği bulunmuyor; PS Vita'daki gibi internet tarayıcısı ve e-posta uygulamalarına da ulaşabiliyorsunuz

Bir PlayStation, iki televizyon

PlayStation TV evinize rahatlık getirecek

Bu cihazın ismindeki "TV", bir çeşit televizyon yayınına işaret ediyor gibi olsa da öyle bir durum yok; PS TV çok daha değişik bir işe hizmet eden bir cihaz.

Diyelim ki evde birkaç tane televizyonunuz var ve PS4 de en güzel televizyona bağlı. Haliyle bu televizyon evin diğer sakinlerinin de uğrak noktası olacak ve siz oyun oynamak istediğinizde, "Bana Hicran De" izlenecek, siz Destiny'de farm yapmak istediğinizde, "Güllerin Savaşı" açık olacak. İçeride neyse ki başka bir televizyon daha var ama şimdi PS4'ü sök, oraya götür falan uzun iş. O zaman ne yapıyorsunuz?

Bir tane PS TV satın alıp bunu boşta televizyona bağluyor ve PS4'ü "remote play" özelliğiyle PS TV'nin bağlı olduğu televizyona yansıtıyorsunuz. Tabii ki bunun için evde bir Wi-Fi bağlantısı da olması gerekiyor. PS TV'nin tek özelliği bu değil elbette ki. PS Vita, PSP ve PSone oyunlarını da çalıştırabiliyor ve cihaz piyasaya çıktığı andan itibaren tonla oyunu destekliyor olacak. PS TV'yi satın aldığınız anda üç tane PS Vita oyunu çıkıyor içinden: Worms Revolution Extreme, Velocity Ultra ve ünlü kaykay oyunu OlliOlli. PS TV dijital olarak

indirilecek olan oyunlar için de 1 GB'lık alan barındırıyor. (Pek azmış.) PS Vita oyunlarını dijital olarak indirmenin yanında, var olan PS Vita kartlarını da cihazda kullanabiliyorsunuz. PS TV'yi kontrol etmek için bir DualShock 3 veya DualShock 4 gamepad'e ihtiyacınız var. Crash Bandicoot, Silent Hill, Tekken, Tomb Raider ve Metal Gear Solid gibi PSone klasiklerini cihaza indirmeniz de mümkün olacak, ileride daha da fazla PSone oyununu oynayabileceksiniz. Avrupa'da 14 Kasım'da piyasaya çıkacak olan aletin 100 avroluk da bir fiyatı bulunuyor. ■

Gerçek JRPG heyecanı

PS Vita sahiplerine Tales of Hearts R dopingi

PS Vita'larımız yine yatış konumuna geçti. Şöyle PSP'deki Jeanne d'Arc gibi bir RPG heyecanına açız zira Persona 4 Golden'ı da artık bir kenara koyduk. Tales of Hearts R bu açığı kapatacak mı, bilinmez ama umut veren bir yapısı olduğunu da yadsıyamayız. Aslında 2008 yılında piyasaya çıkmış olan Tales of Hearts, "R" takısını da alarak PS Vita'ya uyarlandı ve 2013 yılında Japon oyunculara sunuldu. Oyunun İngilizceye çevrilmesi çok uzun sürmemiştir ama Avrupa'ya çıkış tarihi 14 Kasım olarak açıklandı.

"Kor" ve "Kohaku" adındaki iki karakterin hikâyesini konu edecek olan oyunda Kohaku, Kor'un yaşadığı kasabayı ziyaret eden bir kız olarak resmediliyor. Meğer Kohaku'yu kovalayan birileri varmış ve hatta Kohaku'nun kalbi kristalleştirilip parçalara ayrılmış. Kohaku da bunun tamir edilmesi için Kor'dan yardım istiyor ve ikili dünyanın farklı yerlerini ziyaret ederek bu parçaları toplamaya çalışıyor. (Buradaki kalp ruhani bir anlamda kullanılıyor; kızın kalbi yerindedir herhalde.)

Klasik JRPG formülüne uygun savaşlara ev sahipliği yapacak olan oyunda bir Soma (Madencileri anıyoruz.) mekaniği var. Soma, oyunda karakterlerin sahip olduğu silahlara verilen isim. Savaşların sonunda "Soma Battle Point" adında puanlar topluyor ve bunlarla silahımızı beş farklı alanda geliştirebiliyoruz. Silahı bu şekilde güçlendirip silahın daha farklı alanlara yönelmesini sağladıktan sonra karakterimizin de rolünü şekillendirmiş oluyoruz. Tales of Hearts serisini bilenlerin aşına olduğu Artes sistemiye karakterlerin yeteneklerini kapsıyor. Bu yeteneklere "büyü" de diyebiliriz ve karakterler kendilerine özel büyüleri sahip. Örneğin Kor saldırı büyülerinde uzman, Kohaku ise savunma ve iyileştirme büyülerinde. (Bu büyüleri PS Vita'nın tuşlarına uyarlamak da mümkün olacak.) PS Vita'da uzun soluklu bir RPG oynamak isteyenler bu oyunu almak isteyeceklerdir diye düşünüyorum ama siz yine de bizim incelememizi bekleyin; oyun ters köşe yaptırabilir. ■



UOL BoaCompra Türkiye’de

Online oyun sektörüne yeni soluk

Gelişmekte olan pazarlarda sunduğu dijital ödeme seçenekleriyle lider konumda bulunan UOL BoaCompra, hızla genişleyen online oyun pazarlarından biri olan Türkiye’ye giriş yaptı. Hâlihazırda 190’dan fazla oyun yayıncısı ve geliştiricisi ile çalışan UOL BoaCompra, büyüyen pazarlar genelindeki oyuncuların 3.000’den fazla oyun için oyun içi doğrudan alışveriş yapmalarına olanak tanıyor. Avrupa’da internet kullanımında en büyük dördüncü ülke konumunda olan ve toplam oyun süresinin %70’inin PC başında harcadığı

Türkiye pazarına free-to-play modelleri ve MMO oyunları hâkim. UOL BoaCompra ise uluslararası oyun firmalarına, dünya çapındaki en büyük online PC oyun nüfusuna sahip ülkelerden biri olan Türkiye pazarına erişmeleri için tüm portfolyosunu sunuyor. UOL BoaCompra portföyünde yer alan yerel ödeme seçenekleri mobil ödeme, banka havalesi ve yerel kredi kartları gibi en yaygın kullanılan yöntemleri içeriyor ve oyuncuların tercih ettikleri ödeme yöntemlerine kolaylıkla erişip kullanmalarını sağlıyor.

Bu gelişmeyi “Türk oyun topluluğu açısından muazzam bir adım” olarak değerlendiren UOL BoaCompra Türkiye Proje Müdürü Kürşat Altay Kalaycı’nın konuyla ilgili açıklaması şöyle: “Nihayet oyunculara Türkiye pazarında oyun sırasında ödeme işlemlerini yapabilecekleri elverişli bir ortam yaratılarak sektörün dinamikleriyle örtüşen çok önemli bir adım atılıyor. Bunu hayata geçirmekten ve Türk oyuncularına Batı dünyasındakine benzer erişim kolaylıklarını getirmekten ötürü büyük heyecan duyuyoruz.” ■

Şeytan’ın alınına bir kurşun

Saints Row macerası **Gat Out of Hell** ile devam ediyor

Saints Row IV’ün şöyle bir beş saatlik kısmı inanılmaz eğlenceli oyun bir anda müthiş bir monotonluğa düşüyor ve kısa sürede aşırı güçlenmenizden ötürü iyiden iyiye anlamsızlaşıyordu. Bu yüzden Saints Row serisinden soğumuş olsam da yeni açıklanan oyunun teması bir hayli ilginç duruyor. Gat ve Saints ekibi Ouija tahtasıyla oynarken bir anda cehenneme bir kapı açıyor ve ilk önce Gat olmak üzere, ekibin diğer üyeleri cehenneme ışınlanıyor. Cehennem de öyle tahmin ettiğiniz gibi ilkel bir ortam değil; turuncu tonlarının ve karanlığın hâkim olduğu, binaların bulundu-

ğu enteresan bir bölge. Burada zebanilerin yanında bizzat Şeytan ve onun kızıyla da tanışıyor ve sanıyorum ki Şeytan’ın kızına âşık oluyoruz. Şeytan da bunu istemiyor falan derken büyük bir kıyamet kopuyor, savaş başlıyor. Diğer Saints Row oyunlarında olduğu gibi yine birçok görev alıp bunları yapmaya çalışacağımız oyunda robotlar veya insanlar yerine sürekli cehennem zebanileri ile karşılaşacağız. Kanatlısından, alev püskürtenine kadar çeşit çeşit yaratık karşımıza çıkacak ve onları yine, önceki oyunlarda olduğu gibi

farklı silahlarla temizlemeye çalışacağız. Örneğin Gat’i, oyunun bir yerinde makineli tüfeklere bağlı bir koltuğa oturarak ilerlerken görüyoruz. Bir başka yerde de Saints üyesi bir kadının enteresan bir silahla savaştığına tanık oluyoruz ki bu da farklı karakterleri kontrol edip edemeyeceğimiz konusunu gündeme getiriyor. PC, PS3, PS4, Xbox 360 ve Xbox One için hazırlanan oyun 27 Ocak’ta piyasada olacak ama şu anda bile söyleyebilirim ki sadece bir süre oynayıp eğleneceğiz zira gördüklerimizden oyunun Saints Row IV’ün üzerine pek fazla değişiklik göstermediğini anladım... ■





SON DAKİKA!

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain'e bir kurt eklendi. Diamond Dog'un kısaltması olarak "DD" adını taşıyan bu kurdu Snake küçükken ormanda buluyor, Ocelot yetiştiriyor ve sonra da büyüyünce bize yardımcı olan bir arkadaş haline geliyor.

Oculus Rift'in son prototip versiyonu, Crescent Bay oyun yapımcılarına sunuldu. 360 derecelik kafa hareketlerini algılayan ve oturup kalktığınızı anlayan cihazda üç boyutlu ses kalitesine sahip kulaklıklar da bulunuyor. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre Crescent Bay'in oyunculara sunulacak versiyonuna göre daha çok ekşiği var.

Ultra Street Fighter IV'e yeni bir mod geliyor: Omega Mode. Bedava yayımlanacak olan bu mod, oyundaki tüm karakterlere yeni hareketler veya var olan hareketlerin güçlü halini sağlayacak, karakterler daha abartılı hareketler yapabilecek.

Michael Fassbender'in başrolünde olacağı Assassin's Creed filmi normalde 2015'in Ağustos ayında beyazperdeye geliyordu ama daha filmin çekimleri bile başlamadığı için 2016'ya ertelendi.

Sega sağ olsun, ünlü dövüş oyunu Persona 4 Arena Ultimax Kasım ayında Avrupa'da satışa çıkıyor. Oyun hem dijital olarak indirilebilecek, hem de kutulu olarak piyasaya sürülecek.

Microsoft, Minecraft'ın yapımcısı Mojang'ı 2,5 milyar dolara satın aldı. Minecraft, sen neymişsin be...

Final Fantasy XIII serisi PC'ye geliyor. İlk oyun bu ayın dokuzunda piyasada olacak ve geriye kalan oyunlar da bahar aylarında oyunculara sunulacak.

Ünlü kart oyunu Hearthstone'un 20 milyon kez indirildiği açıklandı.

GTAV'in PS4 ve Xbox One sürümleri 18 Kasım'da, PC sürümüyse 27 Ocak'ta satışa sunuluyor, meraklılarına duyurulur. (Yani tüm Türkiye!)

Zombilerin kafasından koşabileceğimiz Dying Light'in Ocak ayında piyasada olacağı açıklandı.

Mortal Kombat X'i bekleyenler için de bir çıkış tarihi haberimiz var: Nisan 2015!

PS Vita'nın pek de iyi bir gidişatı olduğu söylenemez ama Sony'den gelen açıklamaya göre Vita'nın bir yere gittiği yok. Lakin Uncharted ve Killzone gibi büyük oyunları görmek artık çok daha güç olacak.



Kızlar buraya, yumruk havaya!

Dead or Alive 5: Last Round son **DoA** oyunu mu?

Özellikle içeriğindeki dişi dövüşçülerle dikkat çeken Dead or Alive, beşinci oyununda bu özelliğini iyi bir oynanışla buluşturup dövüş oyunu severlerin de beğenilerini kazanmıştı. Tecmo Koei aynı oyunun Ultimate sürümünü yeni nesle uyarlamaya karar verdikten sonra eski nesli de işin içine kattı ve yeni oyunu Last Round'u, PS4 ve Xbox One yanında PS3 ve Xbox 360 için de hazırlıyor. Hayabusa, Hayate, Kasumi, Ayane, Rig, Momiji, Leon, Kokoro, Tina, Lisa, Brad Wong, Jann Lee, Hitomi, Leifang, Christie, Eliot, Leon, Gen Fu, Bayman, Bass, Zack, Helena,

Marie Rose, Phase 4, Nyotengu ile birlikte Virtua Fighter serisinden Akira, Pai, Jacky ve Sarah Bryant oyunun karakter listesini oluşturuyor ki DoA oyunlarına yabancı olanlar şu anda hiçbir şey anlamadılar. PS3 ve Xbox 360 sürümleri dijital olarak satışa sunulacak olan oyunun PS4 ve Xbox One sürümleri kutulu olarak da satılacak. 2015'in bahar aylarında piyasada olması beklenen oyunu DoA5 ile yeterince vakit geçirmiş oyuncular belki tercih etmeyeceklerdir ama yeni nesil oyuncularının hoşlarına gideceğini düşünüyoruz. ■

Sleeping Dogs'un izinden...

Çete savaşı ve aksiyonun yeni adı **Triad Wars**

Hepimiz Sleeping Dogs'un devamını beklerken yapımcı firma United Front, bize Triad Wars'u gösterdi. Açıkça da şu ifadeyi kullandılar: "Sleeping Dogs için kocaman bir alan yarattık, bu alan bir tek oyunla boşa mı gitsin?" Yani firma diyor ki şu işten az daha para kaldıralım... Eğer ortaya iyi bir oyun çıkarırlarsa neden olmasın.

Hong Kong'da geçecek olan yeni oyun, Sleeping Dogs'un devamı değil, arka planda işleyen bir hikâye gibi düşünülmüş. Amacımız bir çete kurmak ve bu çeteyi Hong Kong'un en büyük gücü haline getirmek. Sleeping Dogs'da olduğu gibi yine bir karakterimiz olacak ama çetemize yeni elemanlar ekleyebileceğiz. Bu kişiler farklı özelliklere de sahip olacaklar ve görevlerde yanımızda buluna-

bilecekler. Sleeping Dogs'ta yaptığımız her şeyi yapabilmekten öte bir güç savaşının da bulunacağı oyun, San Andreas'ın çete muhabbetini akıllara getiriyor. PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanmakta olan oyunun çıkış tarihiye henüz belirlenmedi. ■



PCNET'İN EKİM SAYISI BAYİLERDE!

ÜNLÜLERİN FOTOĞRAFLARI NASIL ÇALINDI?

Ünlülerin iCloud'daki mahrem fotoğraflarının nasıl çalındığını ve kendinizi nasıl koruyacağınızı öğrenin.

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Ekim 2014 Yıl 17 Sayı 205 Fiyat 790 TL



PC'DEN TELEFONA

Küçük ekranda yazmayın! Bilgisayardan Android veya iOS telefonunuza arında yazı, link, dosya ve harita gönderin.

APPLE MEVSİMİ

iPHONE 6 | iPHONE 6 PLUS | APPLE WATCH | iOS 8

Elma mevsimi başladı...
Apple'ın yeni telefonları,
akıllı kol saati ve işletim
sistemiyle tanışın.

+ AÇIK KAYNAĞIN YILDIZLARI
FARKLI İŞLERE YARAYAN 54
BEDAVA PROGRAMI SEÇTİK



iOS 8 İPUÇLARI
Yeni sisteme özel
püf noktaları

İNGİLİZCE
EĞİTİMİ
HEDİYELİ

GÜVENLİK
BİLGİLERİNİZ SIZMASIN
+ Hangi uygulamaların hangi bilgilere eriştiğini kontrol edin

İNTERNET
YEMEKLER İNTERNETTEN
+ Yemek ve gıda alışverişini yapabileceğiniz en iyi siteler

NASIL YAPILIR?
E-POSTANIZI TAŞIYIN
+ Gmail, Outlook.com, Yandex arasında geçiş yapabilirsiniz

NASIL YAPILIR?

Kayıp telefonunuzu bulun + Ekranınızı kaydedin + Tarayıcınızı kilitleyin



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

ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Selamlar pek sevgili Role Playing Günlükleri okuyan insanlar. Nasılsınız? Vallahi ben iyiyim, iyi de olacağım. Bir yandan D&D 5th Edition piyasaya çıktı, bir yandan ülkemizde birçok alt kültür hareketlenmesi yaşandı. Fakat bir tanesi var ki beş yıldır konu hakkında büyük yer tutuyor. Neyden mi bahsediyorum? Tabii ki KONTAKT'tan! Türkiye'nin en büyük alt kültür etkinliği olan KONTAKT, Ekim 2014'te beşinci etkinliğini gerçekleştirecek. Peki, 11 - 12 Ekim tarihlerinde, Yıldız Teknik Üniversitesi'nin Davutpaşa Kongre Merkezi'nde düzenlenecek KONTAKT 5'te nasıl etkinlikler, ne gibi yenilikler olacak? İşte cevaplar... Her KONTAKT'ın vazgeçilmezi olan iki kos-

tüm yarışması yine etkinliğin yapılacaklar listesi arasında; Cumartesi günü EuroCosplay ve Pazar günü KONTAKT Cosplay yarışması olacak. Her biri birbirinden güzel ve renkli kostümleri sahne şovlarıyla beraber görebileceğiniz bu etkinliğe siz de bireysel ya da grup olarak katılabilirsiniz. Ayrıca belirtmekte fayda var ki bu seneki

Ancak hediyeler ve sürpriz jüri üyeleri ile ilgili daha fazla bilginin şimdilik gizli tutulduğunu ve heyecanla beklendiğini söyleyebiliriz. EuroCosplay yarışmasının finalistiye yine KONTAKT 5'te seçiliyor. Kazanan kişi London Comic Con'a gitme hakkı kazanacak ve Avrupa'da Türkiye'yi temsil edecek.

“Türkiye'nin en büyük alt kültür etkinliği olan KONTAKT, Ekim 2014'te beşinci etkinliğini gerçekleştirecek”

yarışmaların kazananlarını çok büyük ve güzel hediyeler de bekliyor. Toplamda 12 kişinin özel hediyeler alacağı KONTAKT Cosplay yarışmasının bir başka sürpriziye jüri üyeleri olacak.

Kazanan yarışmacının tüm masraflarının KONTAKT ve EuroCosplay tarafından karşılanacağını da belirtmekte fayda var. Geçtiğimiz aylarda duyurulmuş olan KONTAKT çizgi roman ve edebiyat yarışmalarının kazananları yine KONTAKT 5'te belli olacak. Günlerini, haftalarını geçirerek bu yarışmalara katılan genç yazarların ve çizerlerin ödülleri büyük; edebiyat yarışmasında önde gelen ilk 10, çizgi roman yarışmasında da önde gelen ilk üç kişinin eserleri kitap olarak basılacak. Yetmezmiş gibi, etkinlikte düzenlenecek olan ödül töreninde de edebiyat yarışması kazananları babil.com'dan hediye çeki ve çizgi roman yarışması kazananlarıysa Wakom Tablet kazanıyor kazanacak. Yarışmanın jürileriye ayrı bir özel; edebiyatta Erbuğ Kaya, Göktuğ Canbaba ve Hakan Tunç, çizgi roman tarafındaysa Mahmud Asrar, Yıldırım Çınar, Devrim Kunter, Kıvanç Belen ve Melih Yılmaz. Geçtiğimiz aylardan beri devam eden bir diğer KONTAKT etkinliği ise KESL. KESL birinci sezonunda yer alan oyunlar şunlar: Counter-Strike: Global Offensive, Hearthstone:



NE İZLEDİM ✓

Undateable

Undateable, 2014 yılında başlamış ve öyle görünüyor ki 2015 yılında da bizlerle birlikte olacak yeni bir Amerikan komedisi. Chris D'Elia'nın canlandırdığı Danny Burton karakteriyle şenlenen dizide, Danny'nin hem kendisi, hem de sonradan edindiği -içine kapanık- yakın arkadaş çevresiyle yaşadığı olayları izliyoruz. Bir tarafta çapkın ve hayattan keyif almayı bilen bir adam, diğer tarafta ilişkileri sadece duygusallık üzerinden takip eden bir ekip...



NE DİNLEDİM ✓

Waylander

Kapanan hava ve gökyüzünü kaplayan bulutlar, beni direkt Waylander dinlemeye itti bu ay. Kimi zaman çok sert, kimi zaman da olabildiğince yumuşak İrlanda folk temalarını müzik severlerle paylaşan ekibin dört adet stüdyo albümü bulunmakta; iki adet demo albümünü de düşünürsek toplamda altı farklı albümle karşımıza çıkmış oluyor Waylander. Zaman içinde çok fazla grup üyesi değişmesine rağmen halen müzik yapıyor olmaları büyük bir şans.



NE OKUDUM ✓

Dragonvarlı Üçlemesi

Dragonlance, yani Ejderha Mızrağı ve Ölüm Kapısı serisiyle tanınan Amerikalı yazar Margaret Weis'in belki de ürettiği en önemli eserlerden biri olan ama bir o kadar da bilinmeyen -ya da kibarca unutulmuş- eserlerinden birini ön plana çıkarmak istedim bu ay. Özellikle yaratılan dünyanın ortaçağ temasıyla bezenmiş olması bence serinin en önemli kısmını oluşturuyor. Fantastik edebiyat seviyorum diyenlerdenseniz kaçırmayın derim...



Heroes of Warcraft, StarCraft II: Heart of the Swarm, Dota 2. Bu dört oyunun turnuvalarının düzenlendiği yaz karşılaşmalarının kazananları KONTAKT 5'te belli olacak. Birinci sezon finallerinin heyecanını doyasıya yaşayabilecek, ayrıca oyuncular, takımlar ve hakemler ile tanışabileceksiniz. Eğer siz de bu oyunlardan keyif alıyorsanız, oyuncular arası mücadelenin muhakkak keyfini çıkaracaksınız. KESL şampiyonlarının da yine KONTAKT 5 ödül töreninden mutlu aynılacaklarını söyleyebiliriz çünkü KESL yaklaşık 25.000 TL'lik ödül dağıtıyor.

Birbirinden eğlenceli oyunları ile KONTAKT 5'teki rol yapma oyunu kategorilerini şu şekilde sıralayabiliriz:

Seyyar Rol Yapma Oyunu daha önceki KONTAKT'lara katılmış insanların bildiği bir tema olan Seyyar RYO, yine etkinlikler arasında bulunmakta. Bir hikâye anlatıcısı en fazla kaç kişiye aynı anda oyun oynatabilir? Bir hikâye ne kadar aniden akla gelip gerçekleşebilir? Tüm bu sorularınızın cevabını bu etkinlikte alacaksınız.

Anında Rol Yapma Oyunu, aniden canlı rol yapmaktan isteyen her insanı buluşturuyor. Canın rol yapma oyunları ile başka bir evrende, başka bir karakterde olmak mı istedi? Hemen bu isteğinize karşılık alabileceğiniz bir konsept olarak Anında RYO sizlerle olacak.

Etkileşimli Rol Yapma Oyunu, yine bu yaz KONTAKT ekibinin boş durmadığının bir göstergesi. Cumartesi ve Pazar günleri iki ayrı interaktif rol yapma oyunu oynanacağını ve bunların yeni oyuncuların da dâhil olacağı büyük oyunlar olacağını belirtmekte fayda var. Canlandırmalı Rol Yapma Oyunu, önceden

kayıt yaptırdıktan sonra kostümünüzü alıp gelebileceğiniz, eğlenceli bir rol yapma oyunu. Ancak KONTAKT ekibi bu kadarla kalmayarak sizin için oyunu "yaşayabileceğiniz" bir alan yaratmış, bizden demesi.

Bu sene KONTAKT 5'te birçok faydalı, rol yapma oyunları hakkında eğitici ve bilgilendirici atölye yapılacak. "Daha önce hiç oynamadım, becerir miyim, bilmiyorum." gibi bahaneleri bırakarak sizin de bir karaktere bürünüp kahraman olabileceğiniz bir etkinlik olacak gibi duruyor.

Tüm bu oyunları tabii ki KONTAKT ekibi asla hediye bırakmıyor; rol yapma oyunlarına katılan tüm hikâye anlatıcılarına ve oyuncularına ödüller dağıtıyor.

Her KONTAKT'ta olduğu gibi, yine Assassin ve Hazine Avı etkinliğinin en çok eğlendiren oyunlarından olacak gibi duruyor. Bu sefer yine eğlenceli soruların, zor bilmecelelerin ve entrika dolu oyunların bizleri beklediğine eminiz.

Ve yine her etkinlikte olduğu gibi, Görev Listesi yine bizlerle; birçok zorlu görevi tamamlayan kişiler yine büyük ödüllerin sahibi olacaklar. Acaba herkesin merakla beklediği bu listede bu sene ne gibi yeni maddeler bizi bekliyor olacak? Geçen sene "süper kahraman" temasıyla birçok görev kartı toplamıştı, bu senenin temasını "bilgisayar oyunları" olarak belirleyen ekip KONTAKT 5 için nasıl görev kartları hazırladı, merak ediyoruz. Aradığınız, bazen de bulamadığınız birçok ürün KONTAKT'ta özel indirimle standartlarla yerini almaya başladı bile. Yıllardır aradığınız bir eşya, çıkmasını aylardır beklediğiniz bir

çizgi roman, almak istediğiniz bir kitap sizi bu etkinlikte bekliyor olabilir. Bunun yanı sıra KONTAKT 5'e birçok ünlü yazar ve çizer kadrosunun da katılacağını ve imza günleri düzenleneceğini söylemek isteriz. Beklediğiniz bir yazar ya da çizer ile bu etkinlikte tanışabilir, imzasını alabilir ve hatta sohbet edebilirsiniz. Bütün bunların dışında teması bilgisayar oyunları olan KONTAKT 5'te birçok oyun tanıtımı ve söyleşi de yer alacak. Ayrıca çeşitli yarışmalara ve gösterilere de ev sahipliği yapacak olan ekip; kutu oyunları, konsollar ve birbirinden eğlenceli etkinlikler ile alanda size harika bir hafta sonu etkinliği sunuyor.

Siz siz olun, bu etkinliği sakın kaçırmayın. ■



HEADBANG!



66 SAYFA

50

POSTER



BEATLES | RATM | SLAYER | IN FLAME

İKON MÜZESİ'NİN BU AYKI KONUSU | MUHALİF SESLER | KLASİK ALBÜM: REIGN IN BLOOD | BÜYÜK DEĞİŞİMİN SIRRINI DANIEL ANLATTI

POP UP

ROCK OFF PERDE ARKASIYLA İÇERİDE!

DÜNDEN BUGÜNE AMY NIN ÇARPICI DEMEÇLER

HEADBANG!

HEADBANG RÖPORTAJ

METAL TANRISI HEADBANG'E KONUŞTU

Tüm albümleri merkezinde **KORN**

Kükler sağgularında hariker incelemesi **ME**

Sully Erna yeni albümü anlatıyor **GOD-SMACK**

Cebennem günlerimin filmini seçtiler **lamb of god**

2014/05 EYLÜL/TEKİM FİYAT: 67.50

ABATON OVERKILL TURISAS HAGGARD JORN LANDE CARCASS ACCEPT WACKEN GRASPO



İLK BAKIŞ

Sunset Overdrive

O son enerji içeceğini içmeyeceğiz arkadaş!

Sayfa 47



Resident Evil

Bölümler halinde yayımlanacak bir Resident Evil nasıl olur dersiniz?

Sayfa 42



Life is Strange

Bu gidişle zamani geri almak, bir alışkanlık olmaya başlayacak

Sayfa 44



Halo

Hayatınızda hiç Halo oynamadınız ama elinizde Xbox One mı var?

Sayfa 46



Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Çıkış Tarihi **2015'in ilk çeyreği** Web **www.capcom.com**

Resident Evil Revelations 2

Claire yine başrolde!

Resident Evil serisinin sonu gelmeyecek gibi gözüküyor arkadaşlar, buna hazırlanın. Bana sorarsanız sağlam bir reboot'a ihtiyacı var serinin ama Capcom eski formülü uygulayarak Resident Evil hayranlarının parasını toplayabileceğini düşünüyor. Ben çoktan seriden elimi eteğimi çektim ama Revelations 2'ye yine de göz atacak birileri vardır. Sonuçta başrol ünlü Claire Redfield'da ve sonuçta bu bir Resident Evil oyunu. Bakalım oyun piyasaya çıktığında nasıl karşılanacak... ■ **Tuna Şentuna**



Özellikle ilk Resident Evil oyunlarının atmosferine sahip olacağı her halinden belli olan oyun, yine tür tür mutasyona uğramış yaratığı önümüze atacak ve onlardan nasıl kaçacağımızı, sınırlı cephanemizle nasıl karşı koyacağımızı düşünür olacağız.



Konu tam olarak açıklık kazanmamış olsa da biliyoruz ki Claire bir nedenle, bilmediği bir yere hapsediliyor ve buradan kurtulmaya çalışıyor. Bunu yaparken de başka kişilerle tanışıp onların da yardımını alabiliyor.



Claire'in içinde bulunduğu ortam karanlık olmaktan öte vahşetin izlerini de taşıyor; hatta iz değil, vahşetin birebir karşılığı bu içinde bulunduğu mekân olarak tasvir edilebilir. Birçok kişinin katıldığı bu ortamda neler oluyor, ancak oyunu oynayınca anlayabileceğiz...



Oyunun fragmanında ve oynanış videolarında da gördüğümüz üzere bu yaratıklardan oyunda bolca bulunacak. Neyse ki eski RE oyunlarında olduğu gibi, burada da çok akıllıca hareket etmeyecekler ki onları rahatça vurabilelim.



Savaşmanın ötesinde, oyunda bolca kilitli kapıyla karşılaşacağız. Bunları açmak içinse bizimle birlikte gezen arkadaşlardan yardım alacağız. Mesela, Claire ilerideki bir anahtara uzanamıyor ama arkadaşı onun elinden tutunca düşme tehlikesi ortadan kalkıyor ve anahtarı yakalayabiliyor.



Bulmacaları çözmekte uzman olan arkadaşlarımızın dövüşlerde pek işe yaramadığını gözlemledik Tokyo Game Show'da ama bu durum belki de oyunun gösterilen kısmında yer alan arkadaşlara özeldir, belki ileride vurdu mu indiren adamlar bize eşlik eder...



Çok fazla düşmanla uğraşmak yerine, elimizdeki silahlara mühimmat bulmakla uğraşacağımız oyunda düşmanlarımızın nereden çıkacağı da belli olmayacak. TGS'de Claire bir kapıyı açar açmaz içeri dalar düşman da vardı, arkasını döndüğünde peşine düşen de...



Birlikte gezdiğiniz arkadaşınızın kontrolüne de geçebildiğiniz Revelations 2, her biri birer hafta arayla çıkacak olan dört bölümden oluşacak. Bu dört bölüm yayımlandıktan sonra da oyunun kutulu sürümü piyasaya sürülecek ve bu sürümde birtakım ekstralar da bulunacak.



Yapım DONTNOD Entertainment Dağıtım Square Enix Tür Macera
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Web www.lifeisstrange.com Çıkış Tarihi Belli Değil

Life is Strange

Zamanda yolculuğa hazır olun!

2013 yılında piyasaya çıkan Remember Me oyunu hatırladığımız DONTNOD Entertainment, geçtiğimiz yıl birtakım finansal sıkıntılarla boğuşmuştu. Square Enix ve DONTNOD Entertainment bu kez karşımıza Life is Strange ile çıkıyor. İki oyunun bazı benzerlikleri olsa da yapımcılar, Life is Strange'in oynanış ve hikâye bakımından tamamen farklı bir oyun olduğunu belirtiyorlar. DONTNOD ekibi, farklı bir hikâyeye ve tempoya sahip bir oyunla uğraştıkları için memnunnlar. Jean-Max Moris, günümüz oyunlarında eksikliğini gördükleri çeşitliliği ve orijinalliği, Life is Strange ile yakalamaya çalıştıklarını söylüyor. Ayrıca Moris, Life is Strange tanıtıldığında ortalıkta Remember Me yorumlarının dolaşmasıyla

iki oyunun da ana kahramanları kadınlar oldu. Uzun zamandan beri oyun sektöründe kadın ana kahramanlarının az olmasından kaynaklanan tartışmalar daha da alevlenmiş oldu. Bunun üzerine stüdyo yönetmeni Moris, farklılaşmak amacıyla bunun kasıtlı yapılmadığını, durumun sadece tesadüften ibaret olduğunu ve ileriki dönemlerde erkek ana kahramanların olduğu bir oyun geliştirebileceklerini söyledi. Açıkçası oyunun ana kahramanlarının kadın olması, şu an piyasadaki oyunlara göre ayrı bir hava katıyor. Macera türünde olan Life is Strange'in The Walking Dead ve The Wolf Among Us tadında olacağı düşünülüyor. Oyunun yapımcıları, Life is Strange'in tamamen iki arkadaş arasındaki ilişkiye dayandığını

“Oyun, günümüzün modern zamanında geçen, farklı farklı bölümlerden ve doğaüstü olaylardan oluşuyor”

çok memnun olduklarını ve oyunla gurur duyduklarını belirtiyor. Fakat bazı büyük oyunların Remember Me ile aynı zamanda çıkmış olması, oyunu biraz gölgede bırakmıştı. Oyunların çıkış tarihinin doğru ayarlanması gerçekten önemli bir etmen ve Life is Strange'in çıkışının iyi bir tarihe ayarlanması kaçınılmaz gibi duruyor.

DONTNOD Entertainment'in şu ana kadar geliştirdiği

söylüyorlar. Oyun, günümüzün modern zamanında geçen, farklı farklı bölümlerden ve doğaüstü olaylardan oluşuyor. Şimdilik oyun için beş bölüm tasarlanmış ve bunları sırasıyla almak gerekiyor.

İlk olarak Gamescom'da görücüye çıkan Life is Strange'te Max Caulfield'in ve Chloe'nin hikâyesine tanık olacağız. 17 yaşında lise son sınıf öğrencisi olan Max, beş yılın ardından küçük bir kasaba olan





Oregon'daki Arcadia Bay'e, kaybolan eski sınıf arkadaşı Rachel Amber'in gizemini araştırmak üzere geri döner. Kasabada kimsenin bilmediği kirli sırlar bulunmaktadır. Kim bilir, belki de en yakınımızdan şüphelenmemiz gerekiyordur. Max'in kasabadan ayrıldığı yıl, en yakın arkadaşı Chloe de babasını kaybetmiştir. Bu dönemde Chloe'nin yanında Max'in yerine, sınıf arkadaşı Rachel vardır. İkili birbirine çok yakınlaşmıştı, hatta birlikte Los Angeles'a gitme hayalleri bile kuruyorlardı. Ve birden Rachel, hayatını değiştiren yeni biriyle tanışmasının üstüne ortadan kaybolur. Max kasabaya geldiğinde kendisini çok yabancı hisseder ve burada zamanı geri alabilme yeteneğinin olduğunu keşfeder. Sanki kasaba çok değişmiştir ve eski arkadaşı Chloe de. Eskiden hep gülen Chloe'yi, babasının ölümünden sonra çok farklılaşmıştır. Fotoğrafçılığa yeteneği olan Max daha düzenli ve sıradan biriyken, en yakın arkadaşı Chloe ise bunun tamamı zitti. Zamanla asileşen ve kavgacı bir görüntüsü olan Chloe, kısa mavi saçlara sahiptir, kolunda dövme ve yüzünde piercing bulunmaktadır. Oyunda geçen mekânlardan biri de Chloe'nin odasıdır. Herkesin çok beğendiği bu oda gerçekten de bir genç kızın ruhunu yansıtabilmiş. Odanın duvarlarında rock gruplarına ait birçok poster bulunuyor ve duvarlarda küfürlü sözler de bulmak mümkün. Yerlerde kıyafetler saçılmış halde, masasında da birçok CD mevcut. Dağınık bir yatak ile içecekler odanın her yerinde. Raflarda da eski romanların olduğunu görüyoruz. Bir gencin odasında bundan başka ne olabilirdi ki zaten?

Oyundaki amaçsa pek tabii ki Rachel'in kayboluşundaki sırrı çözmek. Gamescom'daki oyun içi video sayesinde oyun hakkında birçok ipucu açığa çıkmış durumda. Oyunda Max'i yönetiyoruz ve ev ortamında başlayan macerada etrafta gezerek, kasabadaki

bulmacaları, ipuçlarını ve kanıtları araştırıyoruz. Max, etrafında gördüğü birçok objeyle temas edip onları araştırabiliyor. Bazı insanlarla da bilgi almak amacıyla iletişime geçebiliyor. Yanında birtakım araç ve gereç de bulundurması gerekiyor. Böylelikle bazı objelere ulaşım sağlayabiliyor. Birtakım eşyalara erişebilmek için başka eşyaların yardımına ihtiyaç duyuyoruz. Örneğin buzdolabının üzerinde bir eşyaya kahramanımızın boyu yetişmiyor, dolabını sallayarak eşyanın yere düşmesini sağlayabiliyoruz. Oyundaki en önemli özellikse Max'in zamanı geriye alabilme yeteneği ki oyun bunun üzerine kurulmuş. Zamanın akışını kontrol etmek bir hayli ilginç olacağına benziyor.

Oyunda alacağımız kararlar oyunun ve olayların gidişatını değiştiriyor. Max ile birçok kez zamanı geri alabileceğiz fakat bu kelebek etkisi yaratabilir. Zamanı geri almanın iyi ve kötü etkilerinin olduğunu daha sonra öğreniyoruz. Örneğin Chloe üvey babasıyla kavga eder fakat Max zamanı geri alıp arkadaşını bu kavgadan kurtarabilir ya da hiçbir şeye de karışmabilir. Karar tamamen bizim ve sonrasında katlanacağımız sonuçlar da.

Oyunun grafikleri hemen göze çarpıyor, oldukça canlı ve gerçekçi duruyor. Oyunun yapımcıları, her bir görselin kendi özel el çizimleriyle yapıldığını belirtiyorlar. Bu konuda oyuna büyük bir bütçe ayrılmış ve bir hayli emek verilmiş.

Şimdiden Life is Strange için güzel yorumlar yapılıyor ve beklentiyi karşılayacağına benziyor. Her yaşta insanın oynayabileceği Life is Strange bizim için farklı bir deneyim olacak gibi. Açıkçası oyun beni ikna edebilmiş durumda ve heyecanla beklediğim oyunlar arasına kısa sürede girdi. Elimizde şu an oturup oyun hakkındaki yeni haberleri beklemekten başka bir seçenek yok. Life is Strange'in çıkış tarihi de henüz belli değil ama umarım bu bekleyişi çok uzun tutmazlar. ■



LONDRA'DA
TEST
ETTİK!

Yapım **343 Industries**, Dağıtım **Bungie** Microsoft Tür **FPS** Platform **Xbox One**
Çıkış Tarihi **14 Kasım 2014** Web www.halowaypoint.com

Anlık Değişimler

Halo: The Master Chief Collection'da tek bir tuşla eski grafiklere ve atmosfere geri dönüş yapılabilir. Bu şekilde ses efektlerinde ve grafiklerde ne denli değişiklikler yapıldığı kolayca anlaşılabilir. Klasikleşmiş multiplayer haritaları da bu değişimden nasibini alıyor.

Halo: The Master Chief Collection

Büyük efsaneyi dolu dolu yaşamaya hazır olun!

Her geçen gün daha da gelişen grafik ve ses teknolojileriyle pek çok oyun, geçmişten günümüze geri dönüp yepyeni yüzler kazandı. Bu yapımlardan bazıları çok beğenildi ancak bazıları da yerden yere vuruldu. Ancak işin içerisine Xbox One ve Halo serisi dâhil olunca tüm oyuncuların beklentileri bir anda arttı. Kısa bir süre sonra raflardaki yerini alacak olan Halo: The Master Chief Collection, son zamanların en muazzam derlemesi olma yolunda hızla ilerliyor.

343 Industries'in ve Bungie'nin klasikleşen yapımlarını bir kez daha ele alan bu paket, iki nesil öncesinin Halo'sunu dâhi 60fps ve yüksek çözünürlük ile günümüze taşımayı başarıyor. Halo: The Master Chief Collection, bugüne kadar piyasaya sürülmüş bütün Halo oyunlarını, her oyuna özel olarak gelen indirilebilir içerikleriyle sunuyor. Kısacası eski zamanların "1.000.000 in 1" oyun kasetleri durumu söz konusu bir nevi.

Geçtiğimiz ay İngiltere'de gerçekleşen ve katılım gösterdiğimiz Xbox One etkinliğinde oyunla ilgili yepyeni detaylar ortaya çıktı. Sadece görsele değil, ses efektlerine de büyük bir özen gösteren yapımcılar hem görsel, hem de işitsel anlamda tatmin edici bir iş ortaya çıkarmışlar. Işıklara, yansımalara ve toz partiküllerine kadar onlarca detay baştan tasarlanıp hazırlanmış. Halo 2'nin en popüler haritalarından Lockout ve Sanctary, yıllar öncesinin heyecanını bugünün görselleriyle sunmaya devam ediyor. Tüm bunların yanında Halo: The Master Chief Collection, eski tüm oyunlardaki sinematikleri ve ara sahneleri de makyajlıyor. Yıllar öncesinde izlendiğinde tüyleri diken diken eden sinematikler eskisinden daha da etkileyici halde geri geliyor.

Bu yapımla seriye getirilen bir - iki yenilik de mevcut. Bunlardan şüphesiz ki en önemlisi, anlık grafik ve ses

değişimleri... Oyun esnasında tek bir tuşla 10 yıl öncesinin teknolojisine geri dönüp aradaki farkı tekrar tekrar detaylı bir biçimde inceleyebiliyorsunuz. Dört oyunda da etkin olacak kontrol seçenekleri işleri biraz daha hızlandırıp menüde daha az süre geçirmeyi vaat ediyor. Ancak multiplayer modu için farklı profiller oluşturup spesifik olarak nerede hangi kontrol dağılımının aktif olacağı da ayarlanabiliyor. Derlemeyle oyunlara eklenen yeniliklerin arasında eski oyunlardaki Covenant askerlerinin gelişmiş zekâsı ve yetenekleri bulunuyor. Garipsenen yapay zekâ hareketleri büyük bir ölçüde düzeltilmiş gibi gözüküyor. Haliyle bu da Legendary zorluk seviyesini tercih edecek oyuncuları daha da heyecanlandırıyor.

Halo: The Master Chief Collection'ın senaryo modu, biraz daha arka planda kalan unsur denilebilir zira ön incelemede sunulan Halo 2'nin ilk bölümünü gelişmiş görsellerle oynamak her ne kadar heyecan verici olsa da olağanüstü bir deneyim sunmayı başaramıyor. Ancak serinin fanatiklerinin tüm bölümleri büyük bir zevkle oynayacaklarına şüphe yok.

Son olarak oyunun en güçlü tarafına, yani multiplayer moduna değinmekte fayda var. Günümüz FPS'lerinde artık standart haline gelen seviye atlama, silahlara modifikasyonlar ekleme ya da özel yardım paketleri için skor serisi yapma gibi karmaşık detaylar Halo: The Master Chief Collection'da mevcut değil. Yani eski oyunlarda olduğu gibi, her takım eşit şekilde başlıyor mücadeleye, haritada ki en iyi silahları ve araçları bir an önce kapmaya çalışıp oldukça hızlı gelişen çatışmaların içine atılıyor. Sonuç olarak yıllar önce keyifle oynanan Halo haritaları ve bölümleri bir kez daha doyasıya oynanmak için geri geliyor. Serinin hayranlarını fazlasıyla tatmin edecek bu yapımın son hali önümüzdeki ay piyasada olacak. ■ **Medet Can Gündüz**



Yapım **Insomniac Games** Dağıtım **Microsoft** Tür **Aksiyon** Platform **Xbox One**
Web www.insomniacgames.com Çıkış Tarihi **31 Ekim 2014**

Sunset Overdrive

Enerji içeceği içerken bir daha düşünün!

Yıl 2027... Büyük metropol Sunset City'nin akıcı dünyasında sıradan, distopik ve macera dolu bir gün. Tüm şehri kontrolü altında tutan enerji içeceği firması FizzCo, yepyeni ürününü tanıtmak için çok büyük bir etkinlik düzenliyor. "Overcharge Delirium XT" adındaki enerji içeceğinin ilk kutusunun açılmasından çok kısa bir süre sonrası olaylar zinciri geliyor. Enerji içeceğini tüketen tüm şehir bir anda mutasyona uğruyor ve Insomniac Games'in eğlenceli dünyasında temizlikçi olarak çalışan ana karakterimiz, çok daha büyük temizlik işiyle karşı karşıya kalıyor.

Sunset Overdrive'in senaryo modu, oldukça detaylı bir karakter yaratma menüsünden sonra tüm hızıyla başlıyor. Oyundaki karakterin pek çok detayı özelleştirilebiliyor ve her an isteğe bağlı olarak değiştirilebiliyor. Oyunu oynadıkça stil puanları ve etraftan toplanabilen enerji içeceği kutuları ile hem yeni silahlar, hem de yeni dövüş yetenekleri açılabilir. Ayrıca her silaha özel gelişim süreci ve güçlendirme paketleri de yine mevcut.

Sunset Overdrive, tüm bu detayları oldukça akıcı dövüş mekanikleri ve bir o kadar hızlı oynanış ile birleştirebilen ancak alışması biraz uzun süren bir oyun. Oyunun pazarlama direktörü James Stevenson, Sunset Overdrive'in akıcı dünyasına kapılmak için tek yapmanız gerekenin zıplama tuşuna basmak olduğunu belirtiyor ve şunları söylüyor: "İlk zıplamayı yapıp devamında getirebileceğiniz hareketleri gördükten sonra yerde kalmamaya alışıyorsunuz. Oyunu geliştirirken olabildiğince yaratıcı bir konsept oluşturmaya gayret ettik. Tony Hawk oyunları, akıcı oynanış için ana ilham kaynağımız oldu ancak elinizde bizim gibi

birlikte çalışırken eğlenerek ve oyuncuyu tanıyan bir ekip varsa Sunset Overdrive gibi sıra dışı bir yapımda elde edebilirsiniz."

Oyundaki onlarca farklı mutant'ın gerek isimleri, gerekse yapabildikleri olsun, bunun gibi pek çok ufak detay oldukça zeki ve eğlenceli biçimde tasarlanmış. Sunset Overdrive, popüler kültür öğelerine göndermelerle dolu ve hiç beklenmeyen anlarda, hiç beklenmeyen olayların yaşanabileceği bir yapımdır. Haliyle senaryo modunun mantığı, olayların birbiriyle ilişkisi ve gerçekliği de aynı oranda eğlenceli ve önemsenmesi gereken bir hal almış. The Last of Us gibi derin karakter ilişkilerinin ve hikâye akışının yerine üzerinize yarın yokmuş gibi koşan mutant'ları olabildiğince yaratıcı şekilde öldürmenin önemli olduğu bir oyun var karşımızda.

Sunset Overdrive, piyasadaki pek çok önemli yapımdan öğeler içeriyor. Kimi zaman kendimizi Borderlands'in çizgi roman tadındaki dünyasında hissederken, bir anda Bulletstorm'un tamamen stile dayalı dövüş mekanikleriyle karşılaşabiliyoruz. Etrafta bolca bulunan raylardan ve elektrik hatlarından, binaların ve araçların tepesine dek pek çok farklı öğeyi bir araya getirip yüzlerce farklı yoldan mutant'ları yok etmek tamamen oyuncunun keyfine bırakılmış. Xbox One'a özel olarak Insomniac Games tarafından geliştirilen Sunset Overdrive, ay sonunda kesintisiz aksiyon ve bol kahkaha sunmak için oyuncuların huzurunda olacak. Giderek akıllanan düşmanları ve hızlı ilerleyen oynanışıyla Sunset Overdrive oyuncuları, uzun süre boyunca ekran başından kalkmayı başaramayacak gibi gözüküyor.

■ **Medet Can Gündüz**



Zombi Yağmuru!

Sunset Overdrive, yerinizde sabit durup tüm düşmanları yok edebileceğiniz bir oyun değil. Eğer ki haritalarda bulunan zombilerin tamamını temizlemeye çalışırsanız size tavsiyemiz, sonsuz cephanenizin olduğundan emin olun!



Simülasyon Simülasyonu

“Simülasyon oyunu” deyince gerçeğiyle mümkün olduğu kadar benzer olan bir oyun gelir insanın aklına.

Son zamanlarda bu kavram o kadar gevşedi ki neyin simülasyonu kime göre gerçek, çöze-
mez oldum.

Misal, keçi simülasyonu...

“Oyunda o kadar geniş bir alan olacak ki kurduğunuz şehri bölgelere ayırmak zorunda kalacaksınız”

Yapım Colossal Order Dağıtım Paradox Interactive Tür Simülasyon Platform PC
Web www.paradoxplaza.com/cities-skylines Çıkış Tarihi Belli Değil

Cities: Skylines

“Ben şehrimi geniş severim!” diyenlere...

Bir şehir düşünün ki ucu bucağı yok, sınırları dalabildiğine geniş. Sonra bu şehrin sizin kontrolünüzde olduğunu düşünün ve hatta temeli atılırken bile orada olduğunuzu. Hani bazen her şeye söyleme moduna gireriz de “Ben olsaydım daha iyisini yapardım!” diye artistlenmeye başlarız ya... Mesela yaşadığınız şehrin belediyesine günde kaç deva söversiniz? Siz olsanız her şey daha güzel olurdu, değil mi? Alın o zaman size fırsat! Cities: Skylines, kendi şehrinizi, şimdiye kadar görmediğiniz genişlikte kurmanız için geliyor.

Hepimizin de bildiği gibi, bu tarzın atası SimCity'dir. Uzunca bir süre de kendi türünde ciddi bir rakibi yoktu ki Colossal Order'ın Cities in Motion'ı geldi girdi piyasaya. (Gerçi ilk zamanlar oyunu oynayanları epey ağlattı ama neyse.) Colossal Order, Cities in Motion'da şehir ulaşımı dersini iyi çalıştığını çitlattıktan sonra bu kez tam anlamıyla bir şehir simülasyonu olan yeni oyunu Cities: Skylines'ı oyun severlerin beğenisine sunmak için çalışıyor son bir yıldır.

İddialar arasında devasa haritalar, son teknolojinin nimetlerini kullanan görsel kalite ve bir şehir kurma simülasyonuna ait olabilecek ince detaylar yer alıyor. İddiaları biraz açacak olursak, geniş harita kavramı oldukça ilgi çekici duruyor dikkat ederseniz. (Hele ki son SimCity'nin daracık şehirlerinden sonra.) Yani oyunda o kadar geniş bir alan olacak ki kurduğunuz şehri bölgelere ayırmak zorunda kalacaksınız; hatta bu konuda daha iyi bir fikre sahip olmanız isterseniz, oyunun yayınlanan ilk videosunu bir izleyin derim.

Tabii ki çokluğun olduğu yerde dertlerin de büyük olacağını hatırlamamız gerekiyor bu noktada. (Asıl deyim daha farklıydı ama neyse.) Mesela bir efsane değilse eğer, SimCity'nin birkaç nesil önceki oyunlarının belediye başkan adaylarının önüne sınav olarak konulduğu gibi bir olay duymuştum; hani “Bunu becerirse bizim belediyeyi hayli hayli yönetir.” hesabı.

Yani buradan yola çıkarak işinizin güllük gülistanlık olacağını aklınızdan çıkarın şimdiden. İşimiz ciddi, şehir kuruyoruz!

Oyunun videosunda gördüğüm kadarıyla görsel detaylar sağlam olacak gibi görünüyor. Şehirleri birbirine bağlayan otobanlar, bu otobanlardaki trafik akışı, binaların ve diğer yapıların modellemeleri oldukça iyi. Gerçi böyle bir iddiayı tam olarak karşılayacak bir kalite de göremedim ama geniş alan meselesi yüzünden grafiklerden biraz taviz vermiş olabilir yapımcı ekip. Tabii ki böyle bir kalitenin nasıl bir sistem gerektireceği de aklıma takılmıyor değil. Oyunun sadece PC platformu için piyasada olacağını da araya sokuşturayım yeri gelmişken.

Oyunun mod desteği olacağı da söyleniyor. Yani kendi tasarım şeklinizi oluşturup bunu bir de diğer insanlarla paylaşabileceksiniz. Bu mod desteğiyle son zamanlarda -özellikle bu tarz oyunlarda- çok karşılaşır olduk. Gerçi şu ana kadar hiçbir oyunun mod olayına da girmişliğim yoktur açıkçası; ben hazır işleri severim kardeşim, beni bozar öyle mod falan...

Muhtemelen bir şehir kurma simülasyonu için gereken tüm teknik detaylarla karşılaşacağız ama insan bu iddialar karşısında daha fazlasını da istiyor işte. Mesela bu şehir nasıl kurulacak, nasıl yönetilecek, vergisiydi, belediye hizmetleriydi derken ne kadar derine dalabileceğiz? Bu detaylar henüz açıklanmadı ama oyunun yapımına da zaten bir yıl önce başlanmış ki daha derin detaylar için biraz daha zamana ihtiyaç var.

Artık SimCity'ye sağlam bir rakip var gibi ufukta. Zamanla göreceğiz oyunun iddialarının ne kadar cezbedici olduğunu ki son kararı da her zamanki gibi oyunun çıkışından sonra verebileceğiz. O zaman kadar SimCity oynamaya devam. ■ **Ertekin Bayındır**



POPULAR SCIENCE EKİM SAYISINDA

ZAMANDA YOLCULUK VE ÇÖZÜLEN PARADOKSLAR

- ▶ Bu yılın çığır açacak 10 yeni teknolojisi.
- ▶ En parlak 10 bilim insanı.
- ▶ Otomobillerle ilgili hayatımızı değiştirecek 10 büyük yenilik.
- ▶ Dünyanın dibindeki laboratuvar.
- ▶ Dublörlerin hayatını kurtaran bilim.
- ▶ Telepatik internet.

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

SADECE
3,90
TL



EKİM SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz



ROCKO@PSİKİYATR

“Ölü oyunlar görüyorum.” - Şefik Akkoç



Sacred 3

Yapım **Keen Games**
Dağıtım **Deep Silver**
Tür **Aksiyon, RPG**
Web www.sacred-world.com

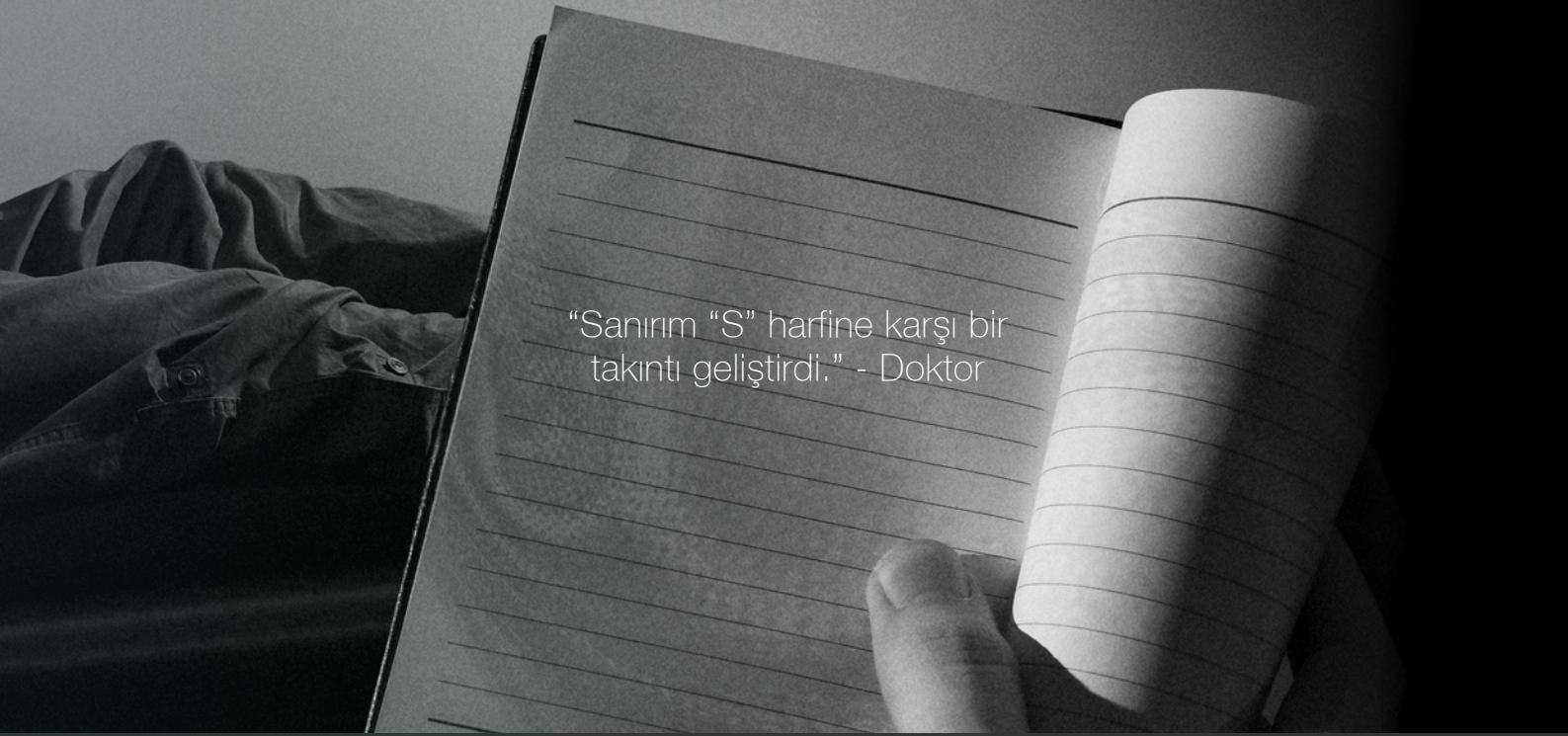
Hep aynı hikâye anlatılıp durur; birileri bir ara gelirler ve şeytani güçlere karşı savaşır. Bu hikâyede sence de bir problem yok mu doktor? Belki de savaşılmaması, “şeytani” denilen güçlerin rahatsız edilmemesi gerekiyordur, olamaz mı? O güçler kendi kendine duruyor belki ve bir anda, kendini kahraman ilân eden bir grup saldırıya geçince karşılık veriyordur. Bence öyle! Sırf birileri kahramanlık hikâyesi yazmak, kendilerini kahraman ilân etmek için olay çıkarıyorlar ve sonrasında bu ezber senaryo üretiliyor. Bense şöyle bir yeni senaryo yazmak istiyorum: Bir gün kendi halinde takılan şeytani güçler, ansızın saldırıya geçen bir grup insana karşılık verir ve bu yüzden asılsız suçlamalara maruz kalıp düşman ilan edilir.



Sharknado: The Video Game

Yapım **Other Ocean Interactive**
Dağıtım **Majesco Entertainment**
Tür **Aksiyon**
Web www.sharknadogame.com

Başıma ne geldi, hayatta inanmazsın doktor. Uzun yıllar önce tatil için Sahra Çölü'ne gitmiştim. İnsan tatil için çöle gider mi? Gider. Neyse, takılıyorz böyle, uzandık simsıcak kumlara, güneşleniyoruz. Bir anda nasıl olduysa güneş gölgelenir oldu, biri bize sardı sandık, gözümüzü bir açtık, gökyüzünde bulutlar! Sıcacık havada bulutlara şaşırışken fırtına çıktı, hem de kum fırtınası da değil, bildiğin fırtına. Yağmur başladı, sırlıklam olduk, ufukta bir hortum gözüksü, iyice paniğe kapıldık, hortum beraberinde devasa su öbekleri getirmez mi çölün ortasına! Neyse ki her yer kum, suyun tamamını emdi sağ olsun da suyla beraber gelen balıklar falan telef oldu, üzüldük ama kızartınca afiyetle de yedik hani.



"Sanırım 'S' harfine karşı bir takıntı geliştirdi." - Doktor



Super Comboman

Yapım **Interabang Entertainment**
Dağıtım **Adult Swim Games**
Tür **Aksiyon**
Web www.supercomboman.com

Ben böyle bir adam görmedim, bir daha da görmem. Adını da bilmiyorum ha, tanımam, etmem ama hal ve hareketleri gerçekten tuhaf. Şimdi, sen bir kavgaya tutuşsan, adamı bir vuruşta indirmek ve kavgayı bir önce sonlandırmak istersin, değil mi? Bu adamsa hasta, durmak bilmiyor. Birini yakaladı mı vuruyor da vuruyor, vurmaya doyamıyor, adamı mosmor ediyor, hala vuruyor. Geçen yine bir kavgaya tutuşmuş, araya girip durduralım dedik, hepimize salladı, yine durmadı, yine durmadı. Hayır, öyle de ayarlı vuruyor ki dövdüğü adam ölmüyor, bu da durmuyor. Yarın öbür gün bize kızar, bize de sarar diye öyle korkuyoruz ki doktor. Hani diyorum ki bir gün onu da getirsem, bir de sen konuşsan, belki sakinleşir ha, olmaz mı?



Surgeon Simulator: Anniversary Edition

Yapım **Bossa Studios**
Dağıtım **Bossa Studios**
Tür **Simülasyon**
Web www.surgeonsim.com

Olay o kadar basit ki aslında... Önce elini bir güzel yıkıyorsun, iyice dezenfekte ediyorsun. Tertemiz olmalısın, elinde, derinde tek bir toz tanesi bile kalmamalı, o kadar iyi yıkamalısın elini. Gerçi bir sonraki aşamada eline eldiven takıyorsun, bütün emeğin boşa gidiyor ama olsun, rutini yerine getirmek şart. Eldiven de tamamsa odaya giriyorsun, o çıplak beden önüne serilmiş, adeta sana kurban edilmiş gibi. Yaklaşıyorsun, dikkatlice bakıyorsun belirlediğin noktaya ve birinden, herhangi birinden neşteri istiyorsun. Neşter dediğin şey öylesine keskin ki... Dikkatlice kavrayıp yavaşça deriye değdirmen yetiyor ve arkası kendinden geliyor. Kestiğin her milimetreden bir anda sızan kan o kadar güzel görünüyor ki...



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

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



FIFA 15

Süper Lig geri döndü, Arda kapağa kondu, daha ne isteriz?

Sayfa 60



Destiny

Bungie için Halo defteri kapandı, artık yepyeni bir "dünyamız" var!

Sayfa 54



The Sims 4

Aynı anda iki iş birden yapabilmemiz, kırılan içeriği affettirir mi?

Sayfa 66



inFamous: First Light

Delsin'in yol arkadaşlarından Fetch'i daha yakından tanıma vakti geldi

Sayfa 71



Yapım **Bungie**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Platform **PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web **www.destinythegame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



DESTINY™



F P S + R P G + M M O

ORTAYA

KARLIŞIK

Nerede kalmıştık? En son Borderlands 2'ni oynuyorduk? Hala oynuyor muyuz? Yoksa Borderlands: The Pre-Sequel'i mi bekliyoruz? Hayır mı?

O zaman elinizin altında bir tane Battlefield 4 olması lazım. Bilemediniz, bir tane Call of Duty vardır. Olmadı Wölfenstein'dir, Titanfall'dur, bir şeyler mutlaka oynuyorsunuzdur.

Peki, bunlardan sıyrılıp Destiny'ye nasıl göz atacaksınız? Neden göz atmak isteyeceksiniz? Sadece bir PC'ye sahip olmanız bir pişmanlık sebebi mi?

İşin açıkçası tüm bu sorulara yanıt vermek biraz güç... Destiny, 500 milyon dolarlık bütçesiyle muhteşem bir çıkış yaptı yapmasına ama 9 Eylül'de piyasaya çıktıktan hemen sonra o kadar farklı görüşlerle karşılandı ki kim, neyi kale alacağını bilemedi. Her ne kadar ben çıktığı dakika oyunla buluşmamış olsam fakat daha öncesinde alfasında, betasında yer aldığım için oyun hakkında bilgim olsa da ben bile oyunu oynadığım süre boyunca neler hissedeceğimi bilemedim.

Şimdi tabii ki şöyle bir gerçek var: Oyun

piyasası geliştirilmeye müsait oyunların hükümdarlığında ilerlemeye başlamak üzere. Yani hikâyesi iyi, tek kişilik kısmı dışında bir multiplayer kısmı içermeyen oyunlar tek seferde kazanabildiği kadar parayı topluyor ve sonra ortadan kayboluyor. Uçsuz bucaksız oyunlarsa birer para makinesi gibi, her güncellemeyle, her eklentiyle birlikte firmaya para sağlamaya devam ediyor.

Destiny de tam olarak bu düşünceyle oluşturulmuş bir oyun. Düşünün ki ortada Diablo III gibi bir gerçek var. Oynayanlar alınmasın, bozulmasın fakat ben hayatımda bundan daha amaçsız bir AAA kalitesinde oyun az görmüşümdür. Diablo'nun ve Diablo II'nin fanatığı ben, Diablo III'ü de sevmiştim, Reaper of Souls ile de oyunun resmen müdavimi olmuşum fakat Paragon seviyelerini bir bir toplarken, bir gün bir anda aydınlandım. Dedim, "Ben ne yapıyorum?", "Beni bekleyen bir boss yok, açılacak alan yok, sadece eşya için tam anlamıyla kaosa dönüşmüş bir oyunu neden oynayayım?" ve bu düşüncelerle birlikte oyunu bir saniye içerisinde bıraktım, bir daha da

açmadım. Gelin görün ki bunu yapan kişilerin sayısı, oyunun başında saatler, günler harcanarlardan çok daha az. Demek ki bu formül bir şekilde işliyor, para akmaya devam ediyor. Eh, bu pastadan pay almanın da bir sakıncası yok elbette ki ve bu formülü en etkin biçimde kullanmayı başaran bir oyun tasarlamak da yapılabilecek en iyi hamlelerden birisi. Karşınızda Destiny, karşınızda sonu gelmeyen, oynadıkça oynamak isteyeceğiniz yepyeni bir FPS macerası...

Traveler'in izinden...

Karanlık bana o kadar da korkunç bir terim gibi gelmesede gelecekte, insanlığı yok eden bir güç olarak tasvir ediliyor Destiny'nin hikâyesinde. İnsanlık şu andaki gibi cep telefonlarıyla uğraşıp "selfie" çekip dışarıda yemek yerme gibi aktivitelerle uğraşırken "Traveler" adında, ufak bir gezegene benzeyen bir varlıkla tanışıyor. Traveler, evrendeki yolculuğunda edindiği tüm bilgileri insanlıkla paylaşıyor ve insanoğlu bir anda çağ üstüne çağ atlıyor. İnsan yaşamı üç katına çıkıyor, gezegenler >



The Crucible

Online oyun modlarında neler oluyor, kim kime sataşiyor, hepsi burada!

Control

Combined Arms dışındaki oyun modlarını açabilmek için bu oyun moduna uğramanız gerekiyor ilk olarak. Kontrol noktalarını tutmaya çalıştığımız oynanışta orijinal bir şey yok, birileri noktaları korumadığında HER OYUNDA OLDUĞU GİBİ maçı kaybetmeniz işten bile değil. İllâ kendinizi o kontrol noktasından dışarı atacaksınız, değil mi? Sinir ettiniz beni!

Clash

6v6 olarak yapılan maçlarda amaç karşı takımın oyuncularını indirmek. Yani nedir, Team Deathmatch. Seviye avantajları kapalı, başarılı olursanız da ekipman, Crucible puanı ve markaları hediye. (Daha iyi ekipmanlar alabilmek için gereken şeyler bunlar.)

Rumble

Deathmatch. Özetle durum bu. Diğer oyun modlarından daha zevkli geldi Rumble bana zira takım olayı olmayınca kim dost, kim düşman ayırt etmeniz de gerekmiyor, takımınızda birileri kötüyse oyunu da kaybetmiyorsunuz. Diğer oyun modlarındaki gibi ekipmanlar, puanlar ve markalar başarınıza göre size hediye ediliyor.

Skirmish

3v3 oynanan ve takım arkadaşlarınızı hayata döndürebildiğiniz bir Team Deathmatch modu. Arkadaşlarınızı yerinden kaldırmaya çalışırken bolca ölüyor ama kaldırmayı başarırsanız da taktiksel avantaj elde edebiliyorsunuz.

Combined Arms

Clash gibi 6v6 oynanan maçlarda araç kullanımına da izin var. Bulunduğunuz haritaya göre tanklar, ateş eden speedbike'lar ve taretler karşınıza çıkabiliyor. Araçlar kesinlikle ateş gücü olarak çok işe yarıyor ama hepsinde manevra kabiliyeti biraz takoz olduğu için kolayca vurulabiliyorsunuz.



> arasında yolculuk etmek çocuk oyuncu haline geliyor ve evren, insanlığın oyun alanı haline geliyor. Traveler sayesinde insanlık altın bir çağ yaşamaya başlamışken bu esrarengiz varlığın düşmanı, Karanlık çıkageliyor. Karşısında kimsenin durmadığı bu güç insanlığı şu anki halinden de beter bir konuma sürüklüyor ve karanlığın ulaşamadığı tek yer, Dünya'daki son bir şehir oluyor. Bu şehri koruma ve insanlığı devam ettirme görevi de "Guardian" adındaki askerlere veriliyor. Ve tabii ki biz de bu Guardian'lardan bir tanesinin rolünü üstleniyoruz.

Hikâye son derece çarpıcı bir biçimde anlatılıyor ama sonra nedir, Halo... Halo'nun o renkli ve ciddiyetten uzak, arcade tarzı atmosferi aynen Destiny'ye de verildiği için bu "karanlık, insanlığın son demleri, büyük bir hezeyan var" muhabbeti çok da hissedilmiyor. Bu tabii ki bilinçle verilmiş bir karar. Zaten bu oyunu, hikâyedeki gibi karanlık bir atmosferde oynasaydık herhalde aynı zevki almazdık. Ne var ki hikâyenin anlatımı ve anlatım tarzı ile oynanış arasında olan uyumsuzluğu kolay kolay göz ardı etmek de mümkün değil. Böyle destansı, sanki hikâyesiyle sizi içine alıp götürcekmis gibi bir hava estiriyor oyun. Başlangıçta bayağı, sanki büyük bir serüvenin içine girecekmis gibi başlıyoruz oyuna. Lakin birkaç seviye atladıktan sonra anlıyoruz ki oynanış son derece "arcade". Evet, Halo kadar arcade bir oynanış hâkim ama sunum bu tarzla örtüşmüyor bana sorarsanız.

Silahımı verin, işim var

Destiny kocaman bir oyun dünyası sunuyor. Dünya, Ay, Venüs, Mars... Birçok gezegende, birçok göreve çıkıyorsunuz. Fakat bunu yapmadan önce oyun sizden bir sınıf seçmenizi istiyor.

Hunter, Warlock ve Titan. Borderlands 2'dekiler kadar olmasa da bu üç farklı sınıfın oynanışları birbirinden ayrışıyor. Misal Hunter. Uzun menzilde iyi olan Hunter, 15. seviyede değiştirebileceğiniz alt sınıfla birlikte yakın

dövüşte de uzman olabiliyor. Bir çeşit "Rogue" olarak düşünülebilecek olan Hunter'ı tek kişilik oyunda sevdim ama karşılıklı mücadelede çok verim alamadım.

Warlock birtakım enerji patlamaları ve enerji saldırıları da kullanabilen, havada süzülüp insanı sinir eden bir sınıf. Titan ise bu iki sınıftan farklı olarak tam bir "asker". Yakın dövüşte de fena değil, ateşli silahlarda da.

Her ne kadar ortada bir sınıf durumu olsa da olay, Borderlands 2'dekinden farklı olarak (Sürekli bu oyuna benzetiyorum ama Destiny'ye en yakın Borderlands 2'yi bulabilirim.) karakterlerin yetenekleri oynanışta büyük bir fark yaratmıyor. Mesela Hunter'ın kendine has bombalan var, bir bıçak atma saldırısı bulunuyor, tetikçi tüfeğiyle iyi bir performans sergiliyor ve süper hareketi de çok ağır saldırılar yapmanıza olanak tanıyan bir tabanca oluşturabilmek. Savaşırken bu kadar sınıfa özel hareketten hiçbirinin oynanışı değiştirdiğine şahit olmadım. Yeri geldi, süper saldırı yapacağım derken öldüm, yeri geldi, yakın saldırı yapacağım derken bıçak attım... Hatta şöyle söyleyeyim, tek kişilik oyunda yine sınıfların sahip olduğu farklı yetenekler daha çok hissediliyor ama oyunu birkaç kişi oynarken sınıfların yetenekleri oynanışı neredeyse hiç değiştirmiyor; en fazla kendi işini kolaylaştıracak birkaç hareket yapmış oluyorsunuz. Bu bağlamda da şunu rahatlıkla söyleyebiliriz: Destiny, sahip olduğunuz silahların egemenliğinde oynanan bir FPS oyunu. Yani ne kadar iyi nişan alıyorsanız, elinizdeki silah ne kadar iyiye o kadar başarılısınız. Bu kötü bir şey değil belki ama madem sınıf yaratılıyor, bari farklılıkları daha çok hissedilseydi...

Şeklini yap, şehre adım at

Sınıf seçtik dedik ama suratımızı biçimlendirdik mi? Irkımızı seçtik mi? Sınıf seçiminin yanında, oyuna bir de ırk seçimi eklenmiş lakin bu neden yapılmış, çok da emin olamadım. Oyunu üçüncü şahıs kamera açısından oynamadığımız ve diğer oyuncuların yüzünü



görecek vakti bulamadığımızdan ötürü büyük bir özenle yarattığımız karakterimiz biraz heba oluyor ama olsun, en şekilli karakteri yaratmaya çalışmak yine de keyifli. Human, Awoken ve Exo olmak üzere üç ırktan Human ne olduğunu zaten adıyla gösteriyor. Awoken karanlık ve aydınlık taraf arasında gidip gelen, kendi çıkarlarına göre hareket eden bir ırk ve Exo da organik uzuvları terk edip robotlaşmaya kaymış bir tarafı temsil ediyor. Zevkinize göre bir ırk seçtikten sonra da iş yüzünüzü şekillendirmeye geliyor. Karakterler her anlamda güzel, gözüküyor, çirkin karakter yaratmak için ekstradan çaba sarf etmeniz gerekiyor.

Karakterimizi yarattıktan sonra da oyuna niha yet adım atıyoruz. İlk görevimizde, aynı Borderlands 2'nin başında olduğu gibi bir robot (Ghost) bizi hayata döndürüyor. Kendimize bir silah bulup kısa birkaç çatışmaya girdikten, kontrolleri öğrendikten sonra da "The Tower" adındaki bölgeye uçuyoruz.

The Tower, Diablo III'ün kasabalarını andıran ve gâvurun "Hub" dediği ortam. Yani savaşmadığımız, bir şeyler satın alıp görevleri takip etmek istediğimiz zaman insanlığın son kalesi olan bu kuleye uğruyoruz.

Tower'da postacı var, seçtiğiniz sınıftan sorumlu bir komutan var, bulduğunuz ve ne olduğu belli olmayan eşyaları sizin için çözecek bir adam var, satıcılar var, oyuncular var... Kısacası Tower, birkaç bölüm tamamladıktan sonra uğramak isteyeceğiniz bir bölge.

Hikâyeye dair görevleri tamamladıkça Tower'da bulunan komutanlar da sizi ödül-

lendirmek istiyorlar; dolayısıyla görevlerden sonra buraya uğramak iyi bir seçim. Ekipmanlar oyunda çok önemli bir yer tuttuğu için, bulduğunuz "unidentified" eşyaları az bir para karşılığında Tower'daki Crypto amcaya götürmelisiniz ki bir sonraki göreve daha iyi eşyalarla çıkın. Bu amca aynı zamanda "uncommon" eşyalar da satıyor ve onunla alışveriş ettikçe samimiyetiniz artıp daha iyi eşyalar satın alma hakkı elde ediyorsunuz.

Bu tip oyunların vazgeçilmezi, kafa avcılığı görevleri de yine Tower'da yer alıyor. Toplamda beş farklı "bounty" görevi alabiliyorsunuz. Bunların sonucunda eşya, tecrübe ve "reputation" puanı (Vanguard seviyesini arttırarak daha iyi ekipmanlara ulaşıyorsunuz.) kazanmak mümkün oluyor. Burada tek kişilik görevlerin yanında, multiplayer maçlarında kazanabileceğiniz görevler de yer alıyor. Misal 10 tane oyuncuyu arkalarından vurarak öldürmek bir görev, bir oyun modunu beş kez oynamak bir başka görev olabilir.

Tower'ın haritası biraz karışık olduğu için ilk seferde her yeri gezemeyebilirsiniz ama size tavsiyem, zamanınızı biraz ayırarak Tower'ın tüm noktalarını keşfetmeniz. İleride işinize yarayacak kişilerle tanışabilirsiniz.

Son olarak bu bölgede dikkatinizi bir konu daha çekecek ve o da diğer oyuncularдан başkası değil. Seviyeleri ve takma adları ile etrafta dolaşan oyuncularla iletişime neden geçemediğimizi hiç anlayamadım açıkçası. Düşünün ki etrafta bir dolu adam var ama onlarla konuşmak, hemen bir takım kurmak,

eşya değişimine girmek mümkün değil.

Hepimiz aynı yerdeyiz ama iletişime geçmemiz yasak! Bungie'nin çuvalladığı en önemli noktalardan biri bu olmuşa benziyor.

Şöyle ki oyun aslında bir çeşit MMO. Yani oyun alanını diğer oyuncularla da paylaşıyorsunuz. Bir görevi yapmaya çalışırken başka oyuncuların da aynı alanda olup savaştığını görebiliyorsunuz örneğin. Ne var ki diğer online oyunlarda olduğu gibi, burada hızlıca bir parti kurmak veya başka oyuncularla faydalı bir aktiviteye girmek mümkün değil. Ancak o kişinin peşinden koşacaksınız da, "Interact" seçeneği çıkacak da, oradan teklif yollayacaksınız da... Bu iş çok daha kolay ve daha sosyal olmalıydı. Şu haliyle elimizde internete bağlanmadan çalışmayı reddeden bir çeşit tek kişilik oyun var...

Grup halinde saldırıyoruz, ok?

Elimizde silahımız, görevimizi aldık gidiyoruz. Bir hikâye görevini aldığımızı varsayalım. Oyunu PS4'te oynadığım için DualShock 4 gamepad'inin dilinden konuşacağım. Koskocaman bir alana bıraktığımız için hemen gamepad'in dokunmatik kısmına basıyor ve her zaman yanımızda olan yardımcı robotumuz, Ghost'un bize görev yerini işaret etmesini istiyoruz. Görev yerleri genellikle bıraktığımız yerden uzakta olduğu için bir hayli taban tepemiz gerekiyor. Olsun, oyuna yeni girdik, çevreyi görmek de güzel olur...

Görev alanına giderken hemen birkaç tane Fallen karşıyor bizi. Fallen, Karanlık'la birlikte >

Küçük Sırlar

Kötü diziydi evet. Olsun, geçti gitti. Biz oyundaki sıklardan bahsediyoruz. Yapımcıların eğlence niyetine oyuna ekledikleri bu ufak sırları keşfedince saçma bir gülümseme yayılıyor suratınıza. (Niyeyse...)



Master Chief

Tabii ki bin yıl Halo üzerinde çalışınca firmanın bu oyunu bir anda bırakması zor olmuş olmalı. Mars'ta yer alan bu kontrol kulesine önden baktığınızda Master Chief'in kaskını görebiliyorsunuz.



Destiny, çok yakında...

Destiny'nin uzun süredir yapım aşamasında olduğunu biliyoruz; hatta öyle ki Halo 3: ODSZ zamanında bile firma bu oyunla ilgili çalışmalarını yürütüyormuş. ODSZ'de sağda solda yer alan panolarda Destiny Awaits yazısı ve Dünya ile Traveler yan yana yer alıyor.



Futbol topu

The Tower'da biraz araştırmayla bulabileceğiniz futbol topu, çalışan top. Topu alıp insanların olduğu bir yere götürdüğünüz anda da herkesin içerisindeki futbolcu ortaya çıkıyor ve sakın sakın duran oyuncular bir anda topun peşinden koşmaya başlıyor.



Mor top

Futbol topundan daha gizemli olan mor top, bir kısmı helyumla doldurulmuş bir balon gibi hareket ediyor. Vurulduğunda ağır ağır yere inen topa da vakit geçirmemek mümkün değil...

> gelmiş olan dört kollu garip yaratıklardan oluşuyor. İnsanlar kadar akıllı olan Fallen, insanlıktan arta kalanlarla beslenen, vahşi bir ırk. Aynı Halo'da olduğu gibi, Destiny'de de düşmanlarımız gruplar halinde hareket ediyor. Yani tek başına bir Fallen bulma olasılığınız bir hayli düşük. Ve yine Halo'da olduğu gibi, işlerinizi gizlilikle halletmeniz neredeyse imkânsız. Düşmanlarınızın sizi algılama mesafesi çok yüksek ve şansınıza onları gafil avlayamazsanız genellikle ilk atışı onlar yapıyor. Fallen olsun, başka bir ırk olsun, düşmanlarımız çoğunlukla durdukları yerde size ateş etmiyor ve hemen bir siperin arkasına kaçıyor. Tabii ki her FPS'de olduğu gibi, siperin arkasından kafayı uzatıp anlamsızca bakma ve geri saklanma hareketi Destiny'deki düşmanlarımızda da var. Yine de saklanma konusunda çoğu FPS'dekinden daha iyi hareket ettiklerini söyleyebiliriz.

Düşmanlarımızı öldürdüğümüzde tecrübe puanının yanında zaman zaman cephaneye de ekipmana kavuşuyoruz. Cephaneler üç renkte düşüyor: Beyaz ana silahınız, yeşil ikincil silahınız ve mor da ağır silahınızın cephanesini temsil ediyor.

Rakiplerimizle savaşmak için -hangi sınıfı seçersek seçelim- birkaç farklı yol izleyebiliyoruz. Ana silahımız her neyse onunla dalmak, tetikçi tüfeğimiz varsa saklanıp düşmanlarımızı kafasından vurmaya çalışmak veya roket atar gibi, cephanesi zor bulunan ağır silahlarla bir grubu kısa sürede ortadan kaldırmak. Sahip olduğumuz el bombaları, diğer oyunlardan farklı olarak burada birer yetenek olarak işliyor ve bir bombayı kullandıktan sonra ikincisini kullanmak için bir süre beklememiz gerekiyor. Bunun yanında yine sınıflara özel, tam anlamıyla özel yetenek diyebileceğimiz bir yeteneğimizi de kullanabiliyoruz. Misal Hunter,

ağır hasar veren bir bıçak saldırısı yapabiliyor, Warlock etrafı patlatan bir enerji saldırısı yapabiliyor vesaire. Bungie, oyunda bir kaos ortamı oluşmaması adına sizi hiçbir zaman aşırı güçlü bir konuma sokmuyor. Oyunu oynarken çoğu zaman, bir grupla mücadele etmeye başladığımda, "Şunları tek hamlede ortadan kaldıracak bir saldırım olsa..." diye düşündüm ama ya yeteneğimi kullanmam için daha zaman geçmesi gerekiyordu ya da o işi yapabilmek için gereken roketatarımın cephanesi yoktu. Destiny'de çoğunlukla her düşmanla tek tek baş etmeniz gerekiyor ve uzun oyun seanslarında bu yorucu bir hal almaya başlıyor.

Yapay zekânın siper kullanımı hoşuma gitti, o konuya bir lafım yok lakin bence yine ortada bir basitlik var. Mesela oyunda düşmanları sürekli ama sürekli gruplar halinde görmemiz, gerçekten bir MMORPG oynuyormuşuz

hissiyatı yaratıyor. MMO'larda düşmanların yeri, davranışı, tipi hep bellidir, sizi şaşırtmaz ya, burada da aynı konu geçerli. Bu da Destiny'nin tam bir MMOFPS yolunda ilerlemek istediğinin kanıtı. Dilerdim ki arada farklı tarzda davranan düşmanlar olsun, Fallen ve Hive arasındaki savaşta iki taraf durduğu yerden birbirine ateş etmekten ötesini yapısın, düşmanlarımız daha farklı hareketler yapıp bizi şaşırtsin ama bunları istemek, World of Warcraft'taki mob'ların enteresan şeyler yapmasını istemekten farksız. Dolayısıyla da Destiny'yi bir Battlefield veya Call of Duty türü FPS'yle karıştırmamak gerektiğini anlıyoruz.

Fallen ve Hive'in savaşı

Fallen'in dışında oyunda Hive, Vex ve Cabal gibi düşman ırklar bulunuyor ve her ırk, kendine göre biraz daha farklı savaşıyor. Örneğin Hive, mutasyona uğramış yaratıklara benzeyen ve yeraltında yaşayan bir ırk. "Thrall" adında, sizi gördüğü yerde üzerinize koşan yaratıklardan tutun da Knight ve Ogre gibi cüsseleriyle ön plana çıkan askerleriyle son derece korkutucu bir imaj çiziyorlar. Vex ise mekanize bir ırk. Robotlardan oluşan Vex'in üyeleri Hive ve Fallen'dan farklı olarak daha tekdüze bir saldırı metodu izliyor. Bu demek değil ki onları yenmek kolay; sayıca üstünlük sağlayıp sizi olduğunuz yere yığabiliyorlar. Mars'ta karşılaştığımız Cabal ırkı da Warhammer 40K askerlerini andıran cüsseleriyle dikkat çekiyor. Ağır silahlarla saldırıp can sıkıyor, ağır zirhlarıyla da sağlam biçimde karşı koyuyorlar.

İrkların farklılık göstermesi hoş olsa da oyunun MMO-vari yapısı yüzünden bu ırklarla ve sahip oldukları askerlerle fazlasıyla muhatap oluyoruz. Hive'in Acolyte'lerini mi ezberlemedim, Wizard'larına nasıl karşı koyulacağını mı; sürekli aynı düşmanlarla tek başınıza mücadele etmek de bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor maalesef.

Mars'a kim ilk adımı attı?

Hikâye görevlerini tamamladıktan sonra uzay gemimizde bir sonraki görevimize geçmek için bölge seçiyoruz. İlk başta sadece Dünya ve The Tower arasında mekik dokuyoruz ama sonra işin içine Ay, Venüs, Awoken mekânı The Reef ve Mars gibi bölgeler de ekleniyor. Hikâyenin ilerleyişine göre açılan bu mekânlarda illâ ki hikâye görevlerini yapmak zorunda da değiliz üstelik.



Hunter'in süper yeteneği sayesinde birkaç el ağır hasar verebiliyorsunuz.

Destiny'de Patrol ve Strike görevleri gibi iki tane önemli görev yapısı bulunuyor. Patrol, açık bir alana bırakılıp burada yer alan görevleri bir bir yapmaya çalıştığımız ve sonucunda birtakım hediyeler kazandığımız bir oyun şekli. Mesela Ay'daki Patrol görevinde düşmanlarımızı öldürüp Shock Core'lar toplamamız isteniyor. Çevredeki düşmanları temizleyip görevi tamamladıktan sonra bir başka görev alıp bunda da sadece belirli sayıda düşman öldürebiliyoruz. Bir başka görevde bir yeri araştırmamız isteniyor, bir diğerinde bir cihaz bulmamız... Bu ufak görevler hem seviye atlamada, hem de puan toplamada işe yarayabiliyor.

Strike görevleri ise favorim. Raid'lerden iyi olmasın (Raid'ler yüksek seviye oyuncuların katılımına açık olan bir çeşit zindan görevi olarak düşünülebilir.) Strike görevleri de bayağı eğlenceli. Toplamda üç oyuncuyla oynanan Strike görevlerinde nihai amaç, bölümün sonunda bulunan boss'u kesmek. İlk Strike görevinde bacalarına ateş edilmesi gereken bir Örümcek-Tank'la savaşıyoruz örneğin. Tabii ki diğer arkadaşlar bunu yapmaları gerektiğini anlayamayınca iş zorlaşabiliyor. Ay'da yer alan ikinci bir Strike görevi ise o kadar zor ki 12. seviye olmanız istenirken 15. seviye altında uğranmaması gereken bir yer olarak karşımıza çıkıyor. Bölümün sonunda zincirlerinden kurtulan devasa bir yaratıkla mücadele ediyoruz ve bu sırada Hive ırkının en azılı elemanları da üzerimize saldırıyor. Strike görevlerinde takım çalışması çok önemli ve burada, "Keşke sınıfların birbirlerine yardımcı olacak özellikleri olsaydı..." cümlesini bir kez daha sarf ediyoruz.

Ooo, Exotic silah!

Oyundaki RPG ögesini -her ne kadar bu öge de yarım kalmış gibi gözükse de- göz ardı etmek olmaz. Görevleri yaptıkça, düşmanlarımızı öldürdükçe seviye atlıyoruz. Seviye atlamak, karakterimizin yeteneklerinin otomatik olarak gelişmesini sağlıyor ve bize de geliştirme ekranına uğrayıp açılan özelliği seçmek kalıyor. Seviye atlamanın bir başka güzel tarafı da daha iyi silah ve ekipmanları kullanabilmek.

Bundan daha güzeli, ekipmanlarımızın seviye atlayabilmesi. Eşyalar uzun süre kullanınca seviye atlıyor ve yeni özellikler kazanıyor. Oyunu bitirdikten sonra da zaten olay aynı Diablo'da olduğu gibi "daha iyi ekipman bulma" savaşına dönüyor. Tabii ki burada müthiş bir fark var ki o da Diablo'da savaşırken resmen hiçbir strateji izlemiyor olmamız. Destiny'deyse nişan yeteneğiniz, oyunu oynama şekliniz işleri bayağı bir değiştirebiliyor. Mesela oyunun bazı yerlerinde "No Respawn" bölgelerine denk geliyorsunuz. Bu şu demek: Eğer tüm takım arkadaşlarınız aynı yerde ölürse her şeye en başından başlamanız gerekiyor. (O bölgenin başından.) Yani bir çeşit "wipe yemek". Diyelim ki iki arkadaşınız da öldü, sap gibi kaldınız. 25 saniyelik bekleme süresi var yeniden canlanmak için ve bu sürede ölmeniz eşittir wipe. İşte o 25 saniyedeki kaçış yeteneğiniz, sizin yeteneğiniz. İyi bir oyuncusanız, ne kadar zor durumda olursanız olun kaçmayı başarabilirsiniz. Oyunu bilmiyorsanız da hadi, en baştan... (Geçen gün iki tane dangalak beni o kadar sinir etti ki üçüncü wipe'ta oyundan derhal çıktım.)

Velhasıl-ı kelim, Destiny iyi bir oyun olmayı başarmış. Benim oyunu uzunca bir süre oynamamdaki en büyük etken de Halo'dan uzak durmuş olmamla birlikte bu oyun türüne yabancı olmam ve önüme çıkanları anlamasızca yok etmekten saçma bir zevk almam. (MMORPG oynamanın getirdikleri...) Oyunun en büyük eksiği, aynı anda birçok şey olmaya çalışması. Shooter da olmak istiyor, RPG de, MMO da, aksiyon da... Hepsinden biraz olunca da ortaya bir klasik değil, "alıp oynanabilecek bir oyun" çıkıyor sadece. O yüzden de aldık, oynuyoruz... ■ Tuna Şentuna

Destiny

- ⊕ Bağımlılık yapan oynanış
- ⊕ Kaliteye abanılmış olması
- ⊖ "Her türden biraz" özelliği yüzünden bazı detayların geri kalmış olması
- ⊖ Uyduruk hikâye

8,3

Alternatif Borderlands 2





Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360,
Xbox One, Wii, PS Vita, 3DS
Web www.easports.com/fifa
Türkiye Dağıtıcısı Aral, Playstore

Ekran
Görüntüleri için

**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr

EA
SPORTS
FIFA 15



FIFA 15★

Tim Howard ve tayfası

Evet arkadaşlaaar. Şimdi siz sanıyorsunuz ki LEVEL ofisinde çalışmak çok eğlenceli, gün boyu oyunlar oynayıp eğleniyor, birbirimize Origin ya da Steam kodu atıp duruyor, yorulunca da oyun figürlerimizin yanına kıvrılıp yatıyoruz. Yok öyle bir şey! Tamam, çok oyun oynuyoruz belki ama evde, kendi kendimize oynuyoruz, ofiste de çalışıp dergi yapıyoruz. Tamam mı? Anlaşıldı mı? Aferin. Peki, bu kadar çalışırken hiç mola vermiyor muyuz? Çalışmaktan yorulunca ya da sıkılınca oyun oynamıyor muyuz? Tabii ki oynuyoruz ama öyle oturayım bilgisayarın ya da konsolun başına, açayım bir oyunun senaryo modunu, akıp gideyim yok. Bize molalarda çerez niyetine oynanabilecek, istediğimiz an başından kalkılabilecek bir oyun lazım ve haliyle bu tanıma en çok uyan da FIFA oluyor. Siz de biliyorsunuz ki FIFA, ofisimizin resmi oyuncuğu ve FIFA oynamadan ne hayat geçiyor, ne de dergi çıkıyor. Hal böyle olunca da ofiste yılın en çok beklenen anı, yeni FIFA'nın çıkışı oluyor ki FIFA 15 de çıktı, herkes yeni sezon için lisansını çıkardı, maçlar başladı, bana da oyunu inceleme görevi düştü ve görev bilinciyle attım kendimi yeşil çimlere...

Bu nasıl Bruno Alves yahu?

Şimdi, açtık FIFA 15'i ama açmasak da olur, zaten biliyoruz; ligimiz FIFA serisine geri döndü! Çok sevinçliyiz, değil mi? Artık Fenerbahçelisi, Beşiktaşlısı, Galatasaraylısı ve daha nice tuttuğu takımı

kontrol edebilecek, istediği gibi şekillendirebilecek ve o takıma destek verebilecek. Yıllardır hasret kalmıştık ligimize, her yıl "ha oldu, ha oluyor" derken hep hüsrana karşılaştık ama sonunda birileri anlaşmayı başardı ve ligimiz seriye geri döndü. Biz de bu heyecanla açtık oyunu, hemen başladık seçmeye Türk takımlarını. Fenerbahçe mi olmadık, Balıkesirspor'u mu denemedik, Karabükspor'u LEVEL Ligi şampiyonu mu yapmadık, hepsi oldu vallahi. Pek tabii ki takımlarımızın oyuna girişiy-le birlikte takımları didik didik etmeye başladık, kadroların güncelliğini ve oyuncuların benzerliğini analiz ettik, kâh sevindik, kâh üzüldük. Neden mi? Oyunda tüm Süper Lig takımları var, bunda sorun yok; üstelik lisans anlaşması dâhilinde formalar ve sponsorlar da eksiksiz olarak oyundaki yerini almış durumda. Ne var ki ligimizin üst seviye bir lig olması, daha doğrusu bir sıralama yapmak gerekirse üst sıralarda yer almaması nedeniyle futbolcuların gerçek hallerine benzerliği konusunda sıkıntılar mevcut. Atletico Madrid'den hazır geldiği için bir Diego Ribas havasını atıyor örneğin ama oyuncuların neredeyse tamamına yakınında bu benzerlik bulunmuyor. Şikâyet ediyor muyum? Hayır, buna da şükür yani.

Geçtik mi Süper Lig'i? Aldık mı hevesimizi? O halde geçelim favori takımlarımızla oyunun altını üstüne getirmeye. Hemen yoklama yapıyorum. Ben halen Manchester City'deyim, yıllardır destekledi-

PC

Bildiğiniz üzere FIFA 14'ün PC sürümü, yeni nesil konsollar-daki Ignite motoruna sahip değildi ve seriyi bir yıl geriden takip etmişti. FIFA 15 ise aradaki farkı kapatıyor ve hem PC, hem de PS4 & XONE sürümleri aynı motora sahip olarak karşımıza çıkıyor.



^ Kiran kırana geçen bu maçta Trabzonspor'dan dört gol yedim.

ğim, ta Michel Vonk'tan, Uwe Rösler'den, Georgiou Kinkladze'den, Paul Dickov'dan beri sempati duyduğum takımı neden bırakayım? Emre'ye dönüyoruz, kendisi geçen yılın Chelsea mağduru, üstelik favori oyuncusu David Luiz'i kaybedince de sözleşmesini feshetti ve onu takiben Paris Saint-Germain ile sözleşme imzaladı. Gelelim Firat'a, LEVEL Ligi'ni domine eden zat-ı muhtereme. O Bayern Münich'ten vazgeçmez, Gomez gittiğinde de vazgeçmedi, Mandzukic gidince de vazgeçmeyecek gibi görünüyor. Bakalım yılın ilerleyen dönemlerinde neler olacak...

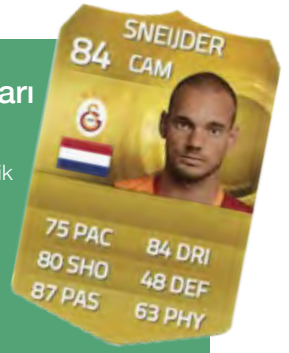
Maç başlasın!

Yeteri kadar laf kalabalığı yaptığımı düşünüyorum ve derhal Kick Off'a basıp oynanışa dair detayları vermek üzere Etihad Stadyumu'na bağlanıyorum. Arkadaşlar, FIFA 15'i oynamaya başlar başlamaz şunu fark ettim ki oyuncuların top kontrolüne bir sınırlama getirilmiş. Şöyle ki eskiden topu sürüp ayağımızdan açtığımızda futbolcular top sürme rayından koşmaya devam ediyorlardı ve biz de topu rahatça takip edebiliyorduk. Aynı şey paslarda da geçerliydi ve özellikle yerden attığımız uzun paslarda topu alacak olan futbolcu, topun geleceği raya çabucak giriyordu. Bu yılsa yapımcılar topa daha çok odaklanmamızı istemiş olacaklar ki futbolcuları topa doğru yönlendirmezsek raydan çıkıyorlar ve bir anda şaşırıp kalıyoruz. Bu ince hamleyi sevdim çünkü oyuna bir doğallık katılmış, güzel olmuş, aferin.

Oyunumuzu kurduk, güzel güzel paslaşıyoruz, hücumda çoğalıyoruz ve artık şut atmamız lazım ama o da ne? Şut sistemine de ayar çekilmiş. Artık şutlar eskisine göre daha fazla yönlendirilebiliyor ve bu da iki sonuç doğuruyor; bir, yetenekli futbolcularla şutu istediğimiz noktaya yönlendirip bol bol gol bulabiliyoruz, iki, yetensiz futbolcularla topu taca gönderebiliyoruz. (Bu noktada Recep Çetin'e ve Sabri Sarıoğlu'na da sevgilerimizi gönderelim.) Yetenekli futbolcular, yetenekli FIFA oyuncularıyla buluşunca bu sistem çok güzel sonuçlar doğuruyor ama ya benim gibi altı pastan gol kaçırabilme yetisine sahip oyuncular? Çok çalışmamız lazım arkadaşlar, çok.

Türkiye'nin Yıldızları

Bu yıl Süper Lig'in oyuna eklenmesine pek bir sevindik ve hemen ülkemizdeki yıldızların değerlerine bakıp en iyi oyuncular listesini yayımladık. İşte liginizdeki 80 ve üzeri değerlerde oyuncuların listesi:



- 84 Wesley Sneijder (GS)
- 82 Diego Ribas (FB)
- 82 Fernando Muslera (GS)
- 81 Felipe Melo (GS)
- 81 Tolga Zengin (BJK)
- 80 Aurelien Chedjou (GS)
- 80 Bruno Alves (FB)
- 80 Demba Ba (BJK)
- 80 Emmanuel Emenike (FB)
- 80 Onur Kıvrak (TS)

Diyelim ki ben hiç beceremedim ama siz şahane bir şut çıkardınız, top da kaleye yöneldi ama golün garantisi var mı? Yok; hele ki FIFA 15'te hiç yok. Sanırım bu yıl FIFA'da en çok geliştirilen şey kaleciler arkadaşlar. Yıllardır "kaleci animasyonları geliştirilmiş" diye tanımlar yapıp durur ama bugüne kadar böylesi bir gelişme, böylesi bir sıçrama görmedim. Geride bıraktığımız Dünya Kupası'nda bir kalecinin neler yapabileceğini uç noktalara taşıyan Tim Howard'dan esinlenen yapımcılar, ilk olarak kendisiyle çalışmayı tercih etmişler ve ardından FIFA 15'teki efsane kaleciler ortaya çıkmış. Bu yıl gerçekten inanılmaz kalecilerle karşı karşıyayız, hatta karşı karşıyayken gol atmamız eskisine göre çok daha zor. Ha, siz çok klas adamsınız, atarsınız yine golünüzü ama kalecilerin -yapımcıların belirttiğine göre- 50'nin üzerinden yeni animasyonla sahip olmaları, beklenmedik hamleler ve kurtaşırlar yapmalarına imkân tanımış. Tam gol olacak diye sevinirken bir anda uçuyorlar, ağız açık bakakalıyorsunuz ekrana, o sırada da rakip topu alıp gitmiş kalenize, siz hala uyuyun. Özetle şunu söyleyebilirim ki FIFA 15'in içine Tim Howard kaçmış, bilesiniz. Ha, kusursuzlar mı? Hayır; arada bir yeni animasyonların kurbanı olabiliyorlar.

Al gülüm, ver gülüm

Giriş, gelişme ve sonuç olarak anlattığım oynanışın genel hatlarına değineyim yavaştan. Öncelikle FIFA 15, önceki oyuna göre devrimsel bir yenilik içermiyor. Yeni animasyonları ve yeni çarpışma motoru rötuşlarını bir kenara bıraktığımızda hemen hemen her şey aynı ama pek tabii ki önceki oyuna göre düzeltmeler mevcut. Tuhaf olaylar olabiliğince azaltılmış ama yine ilginç görüntüler ortaya çıkabilir, oyunda bu potansiyel var. Öte yandan yapay zekâ konusunda ciddi şikâyetlerim olduğunu söylemem gerekiyor. Bence bundan sonra görsellik ve atmosfer üzerine yoğunlaşmak yerine tamamen yapay zekâyı odaklı çalışabilirler çünkü hem takım arkadaşlarım, hem de rakip beni mutsuz ediyor, zaman zaman da çıldırıyor. Önce takım arkadaşlarımdan başlayayım söze... Ben güzel güzel paslaşı-



olsam da 20 - 25 yıllık bir futbol oyunlari kariyerim var ama son birkaç yıldır olduğu gibi, bu yıl da FIFA'nın Legendary zorluk seviyesiyle baş etmekte zorlanıyorum. Hal böyle olunca bu yılı da Career modunu pas geçip tamamen online modlara ağırlık vererek geçireceğim sonucuna varabiliriz.

Yetenekler, dengeler

FIFA 15, geçen yılki geçiş döneminin ardından bu yıl oyuncu yeteneklerini ve fiziksel mücadeleyi bir adım öteye taşıyor. Öncelikle fiziksel mücadeleden bahsetmek gerekirse omuz omuza mücadeleler daha çetin geçiyor, güçlü olan futbolcunun gücü daha fazla hissediliyor ve savunmadayken topu kapmak, hücumdayken topu ayakta tutmak zorlaşmış durumda. Hele ki savunmada Kompany gibi izbandutlara sahipseniz, son adam olarak kaldığınızda hamle yapmak yerine rakibi takip etmek, temas başladığında da rakibin pozisyonunu bozmak çok daha doğru bir tercih oluyor. Tam bu noktada, rakibi çekiştirirken artık formaların esnediği notunu da düşeyim. Böylece hem hoş bir görüntü ortaya çıkıyor, hem de "Tutamamış ki, nasıl >

yorum, onlar da güzel güzel kaçıyorlar sağa - sola, bu güzel ama topun sektiği, yükseldiği, boşa gittiği alanlara koşu yapmalarını beni delirtiyor. Diyelim güzel bir orta yaptınız, rakip topu savuşturdu ve o top ceza sahası dışında bir noktaya düşmek üzere ama tek bir Allah'ın kulu da "Top geliyor, alayım şunu ben." demiyor, herkes çiçek gibi açılıyor ve top direkt rakipte kalıyor. Rakibin bizim sahamıza kadar diktği toplarda benzer bir sorun yokken, rakip yan sahanın ortasına doğru dikilen toplarda bahsettiğim sorunun yaşanması ciddi sinir bozucu. Bir de rakibin yaptıklarından bahsedeyim. Arkadaş, ben bu oyunu Legendary'de oynayamayacak mıyım? Öylesine değişken bir performansı var ki Legendary'nin, ne yapacağımı bilemiyorum ciddi. Kendi sahasında oyun kurarken ya da ben paralel paslar yaparken süt dökmüş kediye dönen yapay zekâ, hücum hattına geçtiğinde ve özellikle de ceza sahası çevresi ve içinde robotlaşıyor âdeta. Bu noktada takım arkadaşlarımda bana pek yardımcı olduklarını söyleyemeyeceğim. Eğer benim gibi baskılı ve hamleli savunma yapan biriyse, hemen hemen her hücumda gol yeme ihtimaliniz var ki bunun örneklerini YouTube'a yüklediğim videolardan görebilirsiniz. Hayır, gerçeği söylemek gerekirse gayet de ortalamanın üzerinde bir oyuncuyum ve her ne kadar henüz Division 1 yüzü görememiş



Şablonlar

FIFA 15'te enteresan ama hayat kurtaran bir detay mevcut ve bunun adı da Team Sheet. Hani oyunu her yeniden açıp maça başlamak istediğimizde kadroyu ve rolleri kendimize göre şekillendiriyoruz ya. Bununla defalarca uğraşmanın oyuncuların yordumunu fark eden yapımcılar, "Customise" bölümüne "Team Sheets" seçeneğini eklemişler. Bu sayede her takım için birkaç farklı saha dizilişi & rol dağılımı seti hazırlayabiliyoruz.



> çekiyor!” tepkileri tarih oluyor.

Yetenek konusuna gelirsek yine yetenekli futbolcuların lehine bir gelişim söz konusu. Top kontrolü, topla ilk temas, zor durumda doğru pası verebilme gibi detaylarda Messi gibi yıldızları çok daha etkin kullanmak mümkün. Özellikle hızlı koşarken topu ayağa yakın tutmak, daha hızlı hamle yapabilmemizi ve topu ayakta daha çabuk çıkarabilmemizi sağlıyor. Aynı şeyi Selçuk Şahin ya da Sabri Sarıoğlu ile yapmaya çalıştığımızdaysa fark çabucak fark ediliyor. Anlaşılan o ki pas odaklı oynayanlar hücum hattında çok daha tehlikeli olacaklar.

FUT

Açık konuşmak gerekirse Ultimate Team’i analiz etmek için üzerinde saatlerce çalışmak gerekiyor. Yıllardır pek fazla bulaşmadığım ve genelde giriş seviyesinde terk ettiğim Ultimate Team’e bu kez daha fazla ağırlık verdim ve hemen birkaç yenilik çarptı gözüme. Örneğin, “Loan Player” diye bir olay var ki bazı oyuncular kadromuza kiralık olarak katılıyor. Oyunun bu özelliği test ettirirken Neuer ve Messi gibi yıldızları servis etmesi de şahane oldu vallahi. Kiralık oyuncuların kartlarının sağ üstünde bir sayı mevcut ve bu, oyuncunun kaç maç boyunca sizde kalacağını belirtiyor. Ne yazık ki bu süreyi uzatma şansımız yok, yıldızlar bir anda uçup gidiyor elden, avuçtan.

Bir diğer ilginç yenilik de “Concept Squad” ismiyle karşımıza çıkıyor. Bu bölümde yapmak istediğiniz kadro hamlelerini önceden test edebiliyor, oyuncular kadronuza eklediğinizde takım kimyasının ve gücünün ne olacağını hamle öncesi gözlemleyebiliyorsunuz.

Xbox konsollarına özel efsane oyuncular (Legends) içeriğineyse bu yıl Alan Shearer, Jay-Jay Okocha, Peter Schmeichel ve Roberto Carlos gibi isimler eklenmiş. Son olarak seride henüz yeni nesle geçiş yapmadıysanız, FIFA puanlarınızı ve diğer kazançlarınızı Xbox 360 ile Xbox One ya da PS3 ile PS4 arasında transfer edebileceğinizi not düşeyim. Ayrıca bir kereye mahsus olmak üzere FIFA 14’teki FIFA puanlarınızı da FIFA 15’e aktarabiliyorsunuz.

Küçük detaylar

Gelelim FIFA 15’te bizi bekleyen diğer detaylara.

Modlar

FIFA 15’te Career modu duruyor, korkmayın. Ultimate Team’e de arkadaşlarınızla teke tek kapışabileceğiniz Friendly Seasons modu eklenmiş. Ayrıca Tournament modu da FIFA 15 ile seriye dönüş yapıyor ki neden çıkarıldığına anlam verememiştim zaten. Bir de “Match Day Live” adlı ve futbol dünyasındaki gelişmeleri takip edebildiğiniz bir bölüm var ana menüde; buradan taraftarı olduğunuz takımın gelecek maçını oynayabiliyorsunuz.

Bu yıl sunum konusunda birçok yenilik var ve özellikle Premier Lig’in lisans kapsamının genişletilmesiyle İngiltere’de oynamayı tercih edenlerin gözleri bayram ediyor. Maç yayınlarında kullanılan arayüzün oyuna taşınması bir yana, tüm takımlarının stadyumlarının oyuna aktarılması ve her stadyumun kendine has atmosfere sahip olması müthiş bir bütünlük sağlıyor. Biraz daha detaya indiğimizdeyse köşe bayraklarının etkileşimli olması, reklam tabelalarının animasyonlara ev sahipliği yapması, top toplayıcı çocukların ve kameramanların hareketlenmesi ve daha da önemlisi, dakikalar ilerledikçe zeminin yıpranması, her yerde ayak ve kayma izlerinin çıkması görsel anlamda atmosfere ufak ufak katkı sağlıyor.

Yapımcıların ön plana çıkardığı başlıca konulardan biri de oyuncuların duygusal tepkileri. Artık pozisyonlar sonrası futbolcular duygularını daha net ve sık bir biçimde dışa vuruyorlar. Örneğin bir pozisyona girdiniz ve pas vermek yerine şut çekip golü bulamadınız. Bu durumda takım arkadaşlarınızdan hemen tepki alıyorsunuz. Bir başka örnekte faul sonrası faule maruz kalan futbolcunun takım arkadaşları hem rakibe, hem de hakeme tepki gösteriyorlar ve zaman zaman da itiş kakışlar yaşanıyor sahada. Bu konu için 600’ün üzerinden animasyon hazırlandığı söyleniyor ama topun durduğu anları çabucak geçen bizler bu animasyonların ne kadarını görebiliriz, bilemiyorum. Bu arada duygusal tepkilerin oynanışa ve futbolcuların performansına herhangi bir etkisi olmadığını da not düşeyim.

Gelelim sadede... FIFA 15, yine piyasadaki en iyi futbol oyunu olma unvanını koruyor ama bunu yaparken radikal yenilikler içermiyor. Hem yapımcıların oyun öncesi sıraladığı, hem de benim anlattığım konuları bir süzgeçten geçirdiğimizde en radikal hamle kaleciler konusunda yapılmış aslında. Belki de oyunun geldiği seviye bunu mümkün kılmıyor olabilir ki bu değerlendirmeyi de siz futbolseverlere bırakıyorum, ben Ultimate Team’i öğrenme sürecime geri dönüyorum. ■ Şefik Akkoç

FIFA 15

- ⊕ Muazzam kaleci performansları
- ⊕ Yeni ve doğal animasyonlar
- ⊕ Güçlü atmosfer
- ⊖ Takım arkadaşlarımızın yapay zekâsı
- ⊖ Maç içi ara sahne yoğunluğu

8,5

Alternatif Pro Evolution Soccer 2014

✓ İngiltere Ligi’ndeki yıldız futbolcular, oyuna birebir aktarılmış durumda.





Röportaj

Yeni sezona girmiş ve yeni FIFA'yı oynamaya başlamışken yapımcılardan Sebastian Enrique ile bir röportaj yapalım dedik. Buyurun...

Fırat Akyıldız: Yeni FIFA hakkında söyleyeceğiniz ilk şey nedir?

Sebastian Enrique: Bana göre FIFA 15'teki en önemli yenilik oyun mekaniğinde... Yeni oyun "responsive" (anında tepki) diyebileceğimiz bir mekaniğe sahip. Bu, bu yıl üstüne gittiğimiz bir özellik. Tuşa basar basmaz ya da analog kolu çevirir çevirmez oyun ne yapmak istiyorsanız onu yapıyor; bunu hissediyorsunuz. FIFA 14 hakkında birçok geri dönüş vardı ve oyuncular, oyunun yeterince responsive olmadığını söylüyorlardı ama dediğim gibi, bu yıl bunun için büyük çaba sarf ettik. Bunun dışında fizik modellemesini de yeniledik. Örneğin artık top her yere vurduğunda farklı bir tepki veriyor, yani momentumu koruyor. Bu gerçekten de önemli bir yenilik. Korner bayrakları, zemin ve yüzler gibi birçok görsel yenilik var oyunda. Tüm bunları birleştirdiğimizde ortaya çok güzel gözükken ve oynaması çok eğlenceli olan bir oyun çıkıyor.

FA: Kaleciler hakkında neler söyleyebilirsiniz?

SE: Topluluğumuzun bizden istediği değişikliklerin başında kaleciler geliyordu. Açıkçası kalecileri istediğimiz seviyeye getirmek iki yılımızı aldı. Bu yıl reflekslerini -önceki oyunlara göre- daha iyi hale getirdik. Artık atlamadan önce topun şiddetini ve eğimini hesaplıyorlar. Bunun dışında tüm olasılıklara karşı hazırlıklılar ve pozisyonu değiştirmek adına çok girişkenler. Ayrıca yine gerçekçilik adına, kalecilere fazla sayıda yeni animasyon ekledik. Bunlar görsel yenilikler olduğu gibi, oyun mekaniğini de etkiliyor.

FA: Önceki oyunla karşılaştırıldığında şut sisteminde de bazı değişiklikler olduğunu görüyoruz...

SE: Aslında şut mekaniğinde bir farklılık yok ancak ceza alanı dışından çekilen şutlarda bir ayarlama yaptık, doğru. Diğer yandan zor gol olmasının nedeni kalecilerin daha akıllı olması olabilir.

FA: Yeni "duygu sistemi" hakkında neler söyleyebilirsiniz? Oyunu çok fazla etkiliyor mu?

SE: Oynanış sistemini etkileyen bir şey yok. Ben Arjantinliyim. Biliyorsunuz, bizim ülkemizde futbol çok popüler, bir din gibi. Futbolla yatar, futbolla kalkarız...

FA: Yani futbolla yaşıyorsunuz...

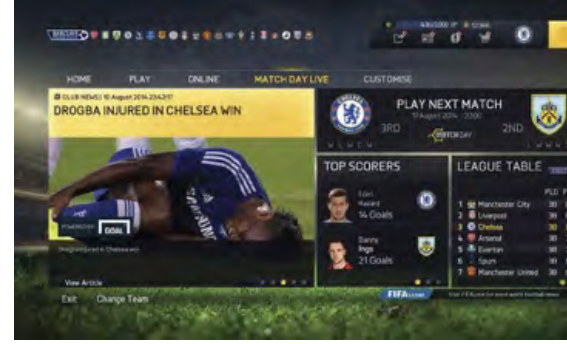
SE: Evet. Ben de bu tutkuyu oyuna yansıtmak istedim. Bunun için her yıl çaba sarf ediyorum. FIFA 07'den beri -takım adına- bu sistemden bahsediyoruz ancak bunu oyunculara indirmek istiyorduk. Yaptığımız şey futbolcular arasındaki etkileşimi arttırmak ve bunu oyuncuya yansıtmak. Oyun boyunca sürekli olarak futbolcuların birbirleriyle etkileşim halinde olduğunu görüyorsunuz. Bu da oyunun içine girmenizi, oyunu yaşamanızı sağlıyor. Bu durum oynanışı etkilemiyor çünkü oyuncuların kontrollerinin dışında herhangi bir olayın gelişmesini istemedik.

FA: Ve tabii ki Türkiye Süper Ligi... Bu ligin oyuna eklemeye nasıl karar verdiniz?

SE: Ben bir oyuncuyum ve her ligin oyunda bulunmasını isterim. Süper Lig, en çok istek alan liglerdendi. Haliyle lig oyuna eklendi. Yani bu kararı bir anlamda topluluk vermiş oldu ve bu gelişme bizi çok mutlu etti.

FA: Sanırım önceden TFF ile lisanslar konusunda problem yaşadınız...

SE: Açıkçası bu konuda süper bir bilgi biriki-



mine sahip değilim ancak dediğim gibi, bu gelişmenin beni çok mutlu ettiğini söyleyebilirim.

FA: Biraz da yeni "hızlı taktik"lerden bahsedelim...

SE: Bazı Şampiyonlar Ligi maçlarını izlerseniz, bazı takımların süper savunma yaptığını görürsünüz. Mourinho'nun Chelsea'sinin, Barcelona'ya yaptığı gibi... Bu tip şeyleri FIFA'da görmezdik ama bu yıl bir şeyleri değiştirmek istedik, oyuna tutku ve heyecan katmak istedik. Bu nedenle oyunculara -skor ne olursa olsun- tamamen hücum çıkma ya da tam tersi, kapanma şansı verdik ancak riskler kendilerine ait. (Gülüyor.)

FA: Son soru; FIFA'yı çok fazla oynuyor musunuz?

SE: Evet. Çok fazla...

FA: Peki, iyi oynuyor musunuz?

SE: Hayır. (Gülüyor.) Ortalama bir oyuncuyum. Ne zaman bir FIFA turnuvasına katılısam mükemmel oyuncular görüyorum.

FA: Zaman ayırdığınız için teşekkürler. Çok keyifliydi.

SE: Ben teşekkür ederim. Benim için de...



Yapım **The Sims Studio**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC, Mac**
Web **www.thesims.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**



The Sims 4

Ay inanamıyorum, geri döndüler!

Vay be... The Sims 4 sonunda kucağıma düştü arkadaşlar. Eee, nasılsınız görüşmeyeli? Özlediniz mi onları? Ben bile özlemişim, düşünün yani... Şefik'ten oyunu hevesle istedim, "Kapak yapalım!" dedim, şunca yıllık hatırım vardı, yapmadılar... Peki, ben ne yaptım? Emre'yi, Şefik'i, Fırat'ı ve elbette ki kendimi tasarlayarak bu sayfalara renk kattım! Kendileri kaşındı, elimden geldiğince onları gerçek hayatlarına uygun yaşatmak için varımı yoğumu ortaya koydum ve "Ctrl + Shift + C" tuşlarına basıp "motherlode" yazarak The Sims evrenine inanılmaz zengin bir Sim ailesiyle başladım.

Önce size bütün ekibi nasıl tasarladığımdan bahsedeceğim. Keza ev tasarlamak kadar eğlenceli görünüyor bu kez bu bölüm. Arayüz tertemiz, çok minimal. Yine de şunca yıllık The Sims arayüzünden oldukça değişik. Kendi boyumu kısaltamadım ama Fırat'ın kol kaslarını tam da olması gerektiği gibi yaptım. Nasıl mı? Tüm vücudu sağından solundan çekiştirerek istediğiniz genişlikte veya darlıkta yapabilmemiz mümkün kılınmış. The Sims 3'ün patates kıvamındaki yüz tasarımlarından sonra bu kez gerçekten iyi bir şey yapmışlar. Şefik'in sakallarında zorlandım biraz, Emre'nin göz rengini birçok seçenek içinde "Cuk!" diye buldum. Giysilerde de

çeşit bol, kendime hemen bir kot - şort ilaştırıverdim, Şefik'e Converse'leri, Emre'ye de bol pikseli bir tişörtü giydirdim. Üstelik yürü-

yüşlerine kadar seçebiliyorsunuz; ben yorgun argın bir stilde, Fırat ise oldukça enerjik yürüyorduk. Karakter özelliklerini de belirlemem gerekiyordu ve bir de hayat amacı. Fırat'ı Snob yaptım, her şeyi beğenmez hemen. Emre çok yaratıcı oldu, Şefik'e de "geek" seçeneğini ekleyince sıra hayat dileklerine geldi. Hayat dileklerini gerçekleştirme yolunda madde madde bir sistem oluşturulmuş. Gün içinde bu dileklerle alakalı olarak karakter sürekli bir şeyler istiyor. Ben botanist olmak istedim mesela, her gün çiçek ekmek istiyordum ama çiçek olayı çok ihale bir işmiş meğer. Sulaması var, otlarını yolmak var, ürünleri toplamak var ve uzun sürüyor. Arada Şefik'le Fırat'a da yıktım bu işleri, sağ olsunlar, kaytarmadılar.

Mahalle, o bildiğiniz mahalle değil...

Neyse efendim, mahallemize giriş yaptığımız günü anlatacağım şimdi. İki mahalle var oyunda ve gerçekten ikisi de ufak. Toplamda bu iki mahallede 10 tane "public" alan bulunuyor; hani insanlarla kaynaşabileceğimiz, yemek yiyebileceğimiz ve spora gidebileceğimiz türden. Bu durumu pek sevmedik biz çünkü The Sims 3'ün mahallesini düşündüğümde kocaman bir şehir vardı resmen. Sizi de hayal kırıklığına uğratacağına eminim. Neyse, boş bir arsa satın aldım, kenarından dere geçiyor. Build Mode'a girdim ve sistemde çok da farklılık



yok ama bu kez içerik olarak çöşmüş. Çok kolay bir kere! Daha önce The Sims görmemiş yeni bireyler ilk defa iPhone'a dokunduklarında nasıl hemen çözebiliyorlarsa cihazı, bunu da çözerler yani. Ev yapmak çok basit artık, bütün duvarları yön tuşlarıyla genişletip daraltıyorsunuz, o bile zor geliyorsa hazır odalar var. Motherlode taktiğini uygulamadıysanız, bütçenize göre hazırlanmış odaları alıp evin istediğiniz köşesine bir tıkla oturtun. Çok da güzel tasarlanmış bu hazır odalar; minimalleri var, antikleri var, uzay temalı olanları var. Biz dört kişi olduğumuzdan ikinci katı da yaptım bir güzel. Havuz yapamadım bu kez çünkü havuz yok! Ya Origin'den parayla satacaklar ya da ek paketlerle gelecek herhalde. Kısacası o zamana kadar havuzu satın kimseyi öldürmek mümkün değil. Fırat'a araba alacaktım, artık araba da yok! Kendime bisiklet almak istedim, o da yok. Taşitlar bulunmuyor bu kez, hiç heveslenmeyin. Can sıkıcı bir şey daha paylaşmam gerekiyor ki yüklenme ekranları çok uzun sürüyor. Laboratuvara gitmek istiyorum, gidene kadar canım sıkılıyor. Gökyüzünü gözlemlemem için yapmam gereken tek şey oraya gitmek çünkü. Teleskop satın almak diye bir şey söz konusu değil artık. Daha ek paketler yok üstelik ve umarım bir çözüm bulurlar bu yüklenme sorununa da.

Kalabalık evin derdi de çok!

LEVEL ahali olarak çok zenginiz oyunda ama ben yine de çocukların evde canı sıkılmasını diye hepsine birer kariyer seçtim bu arada. Şefik programlama üzerine çalışmaya başladı. Elinden enerji içeceğini düşürmeyen Fırat'ı gurme yaptım. Emre de evin sanatçısı oluverdi. Eskiden bir işte terfi almak için yaptığınız işle ilgili yetenek puanlarınızı arttırmanız isteniyordu ya, bu kez başka bir şeyler daha eklenmiş bu terfi olayına. Emre'nin "Sürreal Ressam" olması için üç farklı boyda resim yapması gerekiyordu mesela. Şefik'in de iki saat bir oyunu modlaması ve iki saat daha programlama çalışması şarttı. Güzel olmuş bu sistem; hem yetenekleri gelişti böylelikle, hem de ekstra para getiren tablolar oldu evde. Fırat da bol proteinli yemekler yaptı gurme statüsüne gelince, durduramadık. Evin içinde de gayet anlaşıyorduk aslında, herkesin hal ve hareketleri oldukça belirgin bu kez. Nasıl mı? Tuvaleti çok gelen bir Sim'in yürüyüşü ve modu hemen değişiyor. Zaten alttaki kişi kartının yanında, "mutlu", "heyecanlı", "utanmış" gibi başlıklar da var. Birisi tuvaletteyken, diğeri yanlışlıkla içeri girdiğinde hemen utanıyor ve üzgün üzgün tuvaletten çıkıyor. Düş alırken Emre hep düşünceli bir düş seansı geçiriyordu, bu da onun yaratıcılığını tetikliyor ve daha başarılı eserler çıkarabiliyordu. Kişilerle iletişime geçtiğiniz menünün altındaki seçenekler de kişilerin modlarına göre değişiyor. Bilgisayar oyunlarında seviye atlamış bir Fırat, beni yemek masasında daha salatamı bitirmemişken oyunlar üzerine konuşmaya zorlayabiliyordu yani. "Multitask", yani çoklu komut sistemi var bu kez The Sims 4'te. Artık masada yemek yerken diğerleriyle konuşabilir, elinde kâseyle misafir karşılayabiliyor Sim'lerimiz. Bir işi bitirirken sosyalleşmeye puanları da artıyor böylece. Sonra evde parti verelim dedik bir gün ki bütün parti sistemi değiş-



miş! Sosyalleşmek için 10 kişiyle iletişim kurmanız, yemek servis etmeniz ve misafirlerle dans etmeniz için ayrı puanlamalar var, ona göre parti başarınız belirleniyor. Fena olmamış, partileri kalabalık tutmakta fayda var. Bir de ne işimize yarayacaksa Sim İstatistikleri diye bir bölüm var. Evdekilerin tek tek kaç kez üzgün olduklarını, flörtleştiklerini, Woohoo'larını tutan bir tablo bu. Bu tabloyu kontrol ettikten iki dakika sonra Fırat mutfağı tutuşturdu ve üzerine sıçrayan alevlerden kurtaramadık kendisini. Azrail'e çok yalvardım, dirilttik çok şükür. Azrail'le flört olayı da olabildiği söyleniyordu ama bizimkisi evde iki - üç saat takılıp ev halkıyla sohbet etti ve basıp gitti.

Daha sonra, bunlardan çok sıkılıp kendime sevgili buldum mahallede. Onu da bizim eve kattım. Woohoo sonrası bir de güzel oldu ki sormayın, ikiz çocuk doğurdum arkadaşlar! Bu nur topu gibi çocuklarımla bütün dergi ilgilendi eksik olmasın. Sonra bir baktım ki bebeklere tıkladığımda büyüt diye bir seçenek var. Tıkladım ve Toddler'ı direkt atlayıp çocuk statüsüne geldi o iki yumurcak. Bizim de işimize geldi, bez değiştirmekten midemiz bulanıyordu artık. Toddler'ın da kaldırılması iyi olmuş bence, çok uzun sürüyordu büyüme evresi. Biz böyle sakin sakin yaşayıp duruyoruz kendi mahallemizde, hani olurda siz de The Sims 4'e bulaşırsanız sosyal medyadan bile paylaşabiliyorsunuz Sim'lerinizi. Hashtag'lerle katıldığınız haftalık yarışmalar oluyor, en güzel Sim'i tasarlıyorsunuz falan. İnteraktiflik hat safhada, oyun keyifli. Yine de grafiksel ve tasarım anlamında çok çok iyi olsa da "The Sims 3'ü döver!" diyebileceğiniz kıvamda değil. Ek paketler, güncellemeler ve Origin'e geleceklerle o istediğimiz The Sims keyfine erişebileceğimizi düşünüyorum yakın zamanda. Buralara yazarım yine. Şimdi oyuna dönüp Fırat'ı spor salonuna yollamam lazım. Hadi hoşça kalın! ■ Ayça Zaman

Şefik'le Fırat'a salata yediriyorum, akşam yemeğinde et olmadığı için mutsuzlar.

The Sims 4

- ➕ Grafikler
- ➕ Karakter detayları
- ➕ Build Mode'un rahat kullanımı
- ➖ Yükleme süreleri
- ➖ Dar eşya yelpazesi
- ➖ Mahallenin küçüklüğü

7,5

Alternatif Hatiful Boyfriend





Yapım **inXile Entertainment**
Dağıtım **inXile Entertainment**
Tür **RPG, Strateji**
Platform **PC, Mac**
Web **wasteland.inxile-entertainment.com**

Silah ve Zırh

Wasteland 2'de zırh miktarı "1" ile "10" arasında değişiyor ve 10 en yüksek korumayı sağlıyor.

Eğer yüksek zırh karşı yüksek AP, yani zırh delme gücü olan mermileri kullanmazsak rakibe pek de bir zarar veremiyoruz. Marifet doğru mermiyi, doğru zırhtaki adama atmakta. Ha, bir de bu oyunda dost ateşi var; yakın mesafe adamlarınızın arkasından pek ateş etmeyin derim.

Wasteland 2 ★

Çölün avcıları artık aramızda

Daha önceleri de karşınıza bu isimle çıkmıştım, hatırladınız mı? Yani "hatırlıyorum" diyenlere helal olsun, dergiyi harika bir şekilde takip ediyorlarmış. Peki, neden yine aynı isimle karşınızdayım? Çünkü daha önce beta incelemesi yaptığım Wasteland 2, artık tam sürümüyle piyasaya sürüldü de ondan. İsminde neden "2" olduğunu merak edenleri bir defa daha aydınlatmak isterim: İlk Wasteland oyunu 1988 yılında piyasa çıkmıştı ve döneminde çok tutmuş bir oyundu...

Genel geçer bilgileri kabaca verdikten sonra dönüyorum an itibarıyla elimizde olan Wasteland 2'ye. Bildiğiniz üzere oyun uzun bir süre beta aşamasında kalmıştı. Ben de ta ilk günden beri yakinen takip ediyordum kendisini ve nihayet oyunun tamamlanmış hali piyasaya çıktı. Geçen süre içerisinde o kadar çok şey değişti ki anlatamam. Fakat çok merak ediyorsanız sizi Google dünyasına alabilirim... Efendim, bir Kickstarter projesiyle yola çıkan Wasteland 2, zaman içerisinde çok fazla insanı kendisine küstürdü, bu bir gerçek ama son olarak karşımıza çıkan sürüm pek bir kaliteli. "Nedir bu Wasteland?" diyecek olursanız, sizleri Fallout'a benzeyen, post apokaliptik bir dünya hayal etmeye davet ederim. Dünya üzerindeki savaşların ve nükleer silah kullanımının zirve yapmasından sonra bilinen her şey yok oluyor ve geriye çok az sayıda insan kalıyor. İnsan kalıyor ama doğa büyük ölçüde yok oluyor. Değişen dünya düzeni içerisinde kötülük boy gösteriyor, karnibalizm ise en çok korkulan şey haline geliyor. İşte tam bu noktada masum insanları korumak için "Desert Rangers" isimli ekip ortaya çıkıyor.

RPG gibi RPG

Desert Rangers'ın bir parçası olarak başlıyoruz oyuna ama bu işin sadece kolay kısmı ve önemli olansa nasıl başladığımız. Wasteland 2 tam bir RPG; hani o eski RPG'ler var ya, hah, işte onlara fazlasıyla

benziyor. Bir grupla ilerlediğimiz, izometrik kamera açısına sahip bir oyundan bahsediyorum. Hal böyle olunca grubumuz içerisindeki karakterlerin özellikleri bir hayli önem arz ediyor. Oyuna dört kişilik bir partiyle başlıyoruz. Hâlihazırda seçilmeyi bekleyen dokuz farklı hazır karakter bulunuyor ama dilersek kendimize karakter yaratabiliyoruz. Zaten yaratmalıyız da! Hazır karakterler iyi hoş ama Wasteland 2 içerisinde o kadar çok ince detay var ki adam gibi karakter hazırlamadan oyuna dalmak bence çok yanlış bir hamle. Durumu abarttığımı düşünenleriniz olabilir ama bir dirhem abartım yok azizim. Klasik RPG'lerde olduğu gibi, özellik ve yetenek puanlarımız bulunuyor. Özellik dağıtım kısmı daha ziyade Fallout'a benzer şekilde tasarlanmış. Yetenek kısmıysa daha bir D&D'yi andırıyor. Yedi adet farklı özelliğimiz bulunuyorken, yetenek kısmı 10 adet genel, 10 adet silah ve de dokuz adet beceri yeteneği olmak üzere kendi içerisinde üç ana kategoriye bölünüyor. Şimdi siz söyleyin; hazır karakterle olacak iş mi bu?

Yetenekleri dikkatli şekilde dağıtmak şart ve daha da önemlisi, grubumuzdaki bünyelerin farklı konulardan anlıyor olabilmeleri gerekiyor. (İki tane sağlıksız ben



Savaşlarda doğru taktik yapmak şart, yoksa "load game".



ne yapayım?) Aynı durum özellik puanlarımız için de geçerli. Hem yakın, hem de uzak mesafede farklı silahlar kullanan karakterler yaratmamız gerekiyor ki oyun içerisinde rahat edelim. Bu arada değinmekte fayda var ki karakter yaratma menüsü, beta'nın ilk günlerine kıyasla büyük oranda değişmiş ve dengelenmiş. Kullanılan arabirim bile daha düzgün gözüküyor, o derece.

Genel bakış

İzometrik kamera açılı RPG oyunları özellikle günümüz oyuncusuna çok hitap etmiyor ya da oyun sektörü konuyu tamamen yanlış anlamış, siz seçin. Bu yüzden kamera açıları konusunda büyük titizlik göstermiş Wasteland 2 yapımcıları. Görüntüyü çok yakın bir açıya kadar yakınlaştırma mümkün ki bu sayede daha farklı bir oyun deneyimi yaşayabiliyoruz. Ayrıca uzak çekimde de kamera kontrolü tıpkı Total War serilerindeki gibi klavyeyle de kontrol edilebilen, rahat bir kullanıma sahip. Genel olarak grafiklere diyeceğim bir şey yok, hani muhteşem grafikler beklemeyin ama çok kötü olduğunu da düşünmeyin. Yine de esas kalite ışıklandırmalarda; hem oyunun zorluğunu arttırmak, hem de Wasteland havasını vermek adına harika şekilde kullanılmış.

Genelde merak edilen savaş dinamikleriyse beni çok mutlu etti. Sistem yine Fallout'a benzer şekilde, aksiyon puanıyla çalışıyor. Her karaktere belli miktarda hareket imkânı sunan bu sistem, hemen her şey için kullanılıyor. Genel savaş mekaniğindeyse sıra tabanlı stratejilerden alıştığımız inisiyatif sistemi kullanılmış. Kimin ilk hareket edeceğini, sahip olduğu inisiyatif puanı belirliyor. Vurma olasılıkları bir hayli engibeli; uzak mesafeye olan vuruşlar daha zorken, yakın mesafe bir o kadar kolay. Yetmezmiş gibi harita üzerindeki birçok obje siper sayılıyor. İki tür siper mev-

cut Wasteland 2'de; birisi yarım, diğeri tam ve zaten orta yerde savaşıyorsanız, iki dakikada delik deşik oluyorsunuz, uyarmadı demeyin. Tabii ki bu kadar savaş mekaniğine zorlayıcı düşman birimleri şart. Merak etmeyin, yapımcı ekip bunu da düşünmüş ve birbirinden farklı düşmanları oyuna dâhil etmiş. İnanın tek bir yerde siperde kalarak gelene geçene ateş etme diye bir şey yok bu oyunda!

Görev sistemi de bir ayrı güzel. Sürekli Citadel'den aldığımız bilgiler doğrultusunda ve çölde yürürken yakaladığımız frekanslara göre yeni göreve çıkıyoruz. Çölde yürüme kısmı oyunun genel haritasını oluşturuyor. Burada belirli miktarda suyla ilerliyor ve yolda başka su kaynakları bulmaya çalışıyoruz. (Bulamazsak mevta!)

Genel hatlarıyla doyurucu bir RPG olmuş Wasteland 2 ama işte kimi doyuracak, ne kadar doyuracak, onu bilemem. Yeni nesil RPG severlere hiç hitap etmeyeceğine eminim. İçerisinde bolca ama bolca okunacak yazı var diyeyim, gerisi siz anlarsanız sanıyorum. Yine de genel olarak eski tip RPG severlerdenseniz, bence kaçırmanızı gereken oyunlardan birisi. Hele bir de post apokaliptik dünya sizi cezp ediyorsa artık yeme de yanında yat! Hah, bunca beklemeye ve yardıma daha iyi olabilir miydi? Evet, en az iki kat daha iyi olabilirdi...

■ Ertuğrul Süngü

Wasteland 2

- ⊕ Kaliteli RPG yapısı
- ⊕ Post-apokaliptik tema
- ⊕ Kendi dünyası ve kurgusu
- ⊕ Kaliteli savaş sistemi
- ⊖ Zayıf kalan düşmanlar

8,5

■ Alternatif **Shadowrun Returns**





Yapım **Capcom**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, Xbox One**
Web **www.capcom.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

30fps

Bilgisayarı çok güçlü olmayan oyuncular da keyif alsın diye oyuna bir 30fps sınırı getirilmiş ama sisteminize güveniyorsanız bunu kırmak çok kolay. Sadece "user.ini" adında bir dosya oluşturuyor, içine gmpcr_unlock_frame_rate=True yazıp bunu deadrising3.exe'nin olduğu klasöre koyuyor ve ardından oyunu çalıştırıyorsunuz.

Dead Rising 3: Apocalypse Edition

Zombilerin PC çıkarması

Bazı oyunlar vardır ki ya kendini yenileyerek devam etmelidir ya da artık piyasadan çekilmelidir. Misal, Dead Rising'in ilk oyunu hiç de fena değildi. İkinci oyunda yine aynı şeyleri, zaman kısıtlamasına maruz kalarak yapmaya çalıştık ve zombilerle mücadelede artık yorulmaya başladığımızı anladık. Capcom'un Microsoft ile yaptığı anlaşmayla birlikte Xbox One'a özel olarak hazırlanan Dead Rising 3 ise tam anlamıyla "Eh, bunların hepsini yapmıştık?" dedirten bir oyundu, bence hiç çıkmasa da olurdu. Yetmedi, firmalar daha fazla para kazanma amacıyla oyunu PC'ye de uyarladı. Üstelik tüm DLC paketlerini de dâhil etti. Ortaya da daha önce Dead Rising oyunlarını oynamamış birini bile bir süre mutlu edebilecek bir oyun çıkmış oldu...

Diğer Dead Rising oyunlardan farklı olarak bu defa zombilerin istilasındaki şehirde mahsur kalan arkadaşımızın adı Nick Ramos. Bir araba tamircisi olan Nick, mesleği sayesinde birçok eşyayı ve aracı birbirine saplayıp yepyeni birer cihaza dönüştürebiliyor ve bu da oyunun temelini oluşturuyor.

Bir çeşit "zombilerle dolu açık dünya oyunu" olan Dead Rising 3'te elbette ki bir hikâye var ama zamanınızın çoğunu yan görevleri yapmakla, insanları kurtarmakla, yeni yerleri keşfetmekle geçiriyorsunuz. Oyundaki zombi sayısı gerçek anlamda çok fazla ve öldürdüğünüz zombiler bir süre sonra tekrar ortaya çıkarak şehrin sürekli zombilerle dolu olmasına neden oluyor, hiçbir zaman onlardan kurtulamıyorsunuz. Birçok farklı görev alabildiğimiz oyunda bazı görevlerde zamana karşı yarışmak gerekiyor. Daha doğrusu, görev içerisinde değil ama görevi almak için hızlı hareket ediyoruz, yoksa o görev yok oluyor. Yolda giderken bir başka kişinin zombilerle çevrelendiğini görüyoruz örneğin. O kişiye yardım etmek veya onu kaderine terk etmek bizim elimizde ki eğer ikinci

seçeneği seçerseniz, kısa bir süre sonra o arkadaşımızın öldüğünün haberi geliyor. Her kurtardığımız kişi de bize tecrübe puanı olarak dönüş yapıyor. Önceki oyunlarda olduğu gibi, burada da bulacağımız birçok eşyayı silah olarak kullanabiliyoruz. Çekiç, sopa, süpürge, bıçak gibi eşyalar bile silah olurken makineli tüfekler, balyozlar, baltalar, alev püskürtücüler düşmanlarınıza karşı büyük hasar verebilmenizi sağlıyor. İşin daha güzelyse çeşitli şemalar bularak bu aletleri birbiriyle birleştirebilmeniz. Mesela balyozun ucuna bir elektrikli testere bağlıyor ve zombilere karşı büyük bir avantaj elde ediyorsunuz. Bir oyuncak ayılla tüfeği birleştirerek önüne geleni tarayan bir taret oluşturabiliyor, katana ile tırpanı birbirine bağlayarak fantastik komboklar yapmanıza olanak tanıyan sağlam bir silah elde edebiliyorsunuz. Çok daha ilginç örnekler var oyunda ama hepsi için şema bulmak lazım ki şemaların yerleri neyse ki haritada gösteriliyor. Dead Rising 3'ün en önemli yeniliği aynı şeyi araçlarla yapabilmemiz. Birbirinden ilginç ve kullanışlı ölüm makineleri yaratmak için de yine şemalar gerekiyor. Oyunun PC çıkarması görsel olarak tatmin edici olsa da oyun yine aynı oyun ve bir gamepad sahibi değilseniz, oyunu konsoldakinden daha az bir keyifle oynuyorsunuz maalesef. Zombi fanatiklerine tavsiye ederim bu oyunu ama geriye kalanlar için çok kısa süreli bir eğlenceye sahip... ■ **Tuna Şentuna**

Dead Rising 3: Apocalypse Edition

- ⊕ Fantastik araçlar oluşturabilme
- ⊕ Bin tane görev
- ⊖ Önceki oyunlara göre yenilik az
- ⊖ Bir süre sonra sıkıyor

6,5

|| Alternatif **Dead Island**



Yapım **Sucker Punch**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS4**
Web tr.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**



^ First Light'taki arenaları Delsin ile ziyaret etmek mümkün.

inFamous: First Light

Fetch'in suçu ne?

Yeni nesil konsolları çıktığı gibi satın alan, haliyle de PS4'e yaklaşık bir yıldır sahip olan biri olarak şu ana kadar bitirdiğim tek PS4 oyunu inFamous: Second Son oldu. Üstelik inFamous serisini daha önce oynamamış olduğumu göz önüne alınca oldukça ilginç bir durum bu. Ama ne yalan söyleyeyim, Second Son'un oynanış tarzı ve görsel kalitesi fazlasıyla beğenimi toplamıştı. Hikâye ilerledikçe daha da fazla sardım oyuna, hatta haritadaki tüm parçacıkları tek tek toplayacak kadar takıntılı hale geldim. En nihayetindeyse oyun bitti, rafa kalktı. (Ne rafi? Artık dijital çağdayız!)

First Light, Second Son'daki ana karakterimiz Delsin'in yol arkadaşlarından birini, Fetch'i başrole oturtuyor. Neon gücü sayesinde ciddi bir hareket kabiliyetine sahip olan Fetch, Second Son'da zaman zaman beliriyor ve bize yardım ediyordu. First Light ise Second Son'un öncesine götürüyor bizi. Fetch kimdir, nedir, neden sisteme karşı savaşan biri haline gelmiştir, hepsini bu oyunda öğreniyoruz. (Başka konular da var ama oyun süresi zaten kısarken hikâyeyi de açık etmeyeyim.)

Öncelikle şunu belirtmek gerekiyor ki First Light, Second Son'un ek paketi gibi ama tek başına satın alınıp oynanabiliyor. Ek paket gibi olduğu için fiyatı gayet makul ve ama oyun süresi de oldukça kısa. Ortalama bir oyuncunun üç - dört saat içinde tüketebileceği First Light, senaryo modunun yanı sıra bizi sayısız mücadelenin içine sokarak motivasyonumuzu üst seviyede tutmaya çalışıyor. Nasıl mı?

First Light'in hikâyesi çok derin değil, çok uzun da değil, hatta Fetch'i benimsememizi bile sağlıyor, Delsin'in üstümüzde bıraktığı etkiye yaklaşmıyor bile. (Ha, siz Fetch'ten çok etkilenebilirsiniz, onu bilemem.) Hal böyle olunca da oyunun bizi kendine bağlaması için mücadele (challenge) içeriği baskın hale geliyor. Oyunun gidişatı içinde sağ

üstte beliren mini görevler, bizi farklı hedeflere yönlendiriyor ve bunları tamamlamak isteyince oyun süremiz de artıyor. Üstelik oyundaki "eğitim" bölümleri sayesinde açılan arenalara girip daha zorlu mücadelelere de atılabiliyoruz. Tüm bu mücadelelerin sıralama tablolarına bağlanmasıysa rekabeti dünya çapında bir seviyeye taşıyor. (Ben rekabetten hemen kaçtım ne yalan söyleyeyim.)

Olayımız süper güç, değil mi? Delsin ile olan maceramıza o kadar cılız bir şekilde başlamıştık ki ulaşım oldukça zordu, haliyle şehri daha fazla keşfetme şansımız oluyordu. Fetch ise neon gücü sayesinde zaten oldukça hızlı ve üstüne bir de şehre yerleştirilmiş ufak enerji bulutları eklenince iki nokta arasındaki seyahatler çok kısa sürede tamamlanabiliyor. Bu, görevlere odaklanmak isteyenler için büyük kolaylık ama aynı zamanda şehri, şehirdeki yan görevleri görmezden gelmemize neden oluyor. Belki de bu yüzden, şehirde yapılabileceklerin sayısı Second Son'a kıyasla düşük tutulmuş.

Gelelim sadece. Eğer Second Son'ı sevdiyseniz, First Light'ı oynarken de zevk alacaksınız ama bu kez sadece tek bir gücünüz olacak, bunu unutmayın. Öte yandan benim aksime sıralama tablolarında zirveye tırmanmak gibi hevesleriniz varsa da First Light sizi saatlerce başında tutacaktır. Bu dediklerimi iyice düşünün ve öyle karar verin dostlar. ■ **Şefik Akkoç**

inFamous: First Light

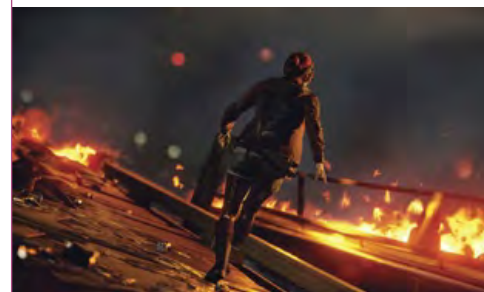
- ⊕ Zenginleştirilmiş neon güçleri
- ⊕ Birçok mücadele
- ⊖ Kısa oyun süresi ve hikâye
- ⊖ Tek bir gücümüz

7,0

Alternatif inFamous: Second Son

Delsin

Diyelim ki oyundaki mücadeleler ilginizi çekti ama Fetch'ten pek hoşlanmadınız. Bu durumda eğer Second Son'a sahipseniz, First Light'taki tüm mücadelelere Delsin'i kontrol ederek de girebilirsiniz.





Yapım **Green Lava Studios**
Dağıtım **Reverb TripleXP**
Tür **Platform**
Platform **PC**
Web **www.fenixrage.com**



Onu geç, buna dokunma,
buzu kır, kurabiye al... Başka?

PS4 & XONE

Fenix Rage, an itibarıyla sadece PC için satışta ve Steam üzerinden oyuna ulaşmak mümkün ama "Yeni nesil konsoldan başka yerde oyun oynamam!" diyorsanız da gelecek yılı beklemeniz gerekiyor.

Fenix Rage ★

Hasta etme adamı!

Biliyorsunuz, korkusuz adamın tekiyim, hiçbir boyun beni korkutamıyor. Sadece korkuya özel bir durum mu bu peki? Hayır. Sevincimi de, hüznümü de kolay kolay belli etmem aslında. Bir de öfke mevzusu var ki yalnız başımayken neler yapabildiğimi görmenizi istemem. Aslında yıllar yıllar önce öyleydim, oyunlar beni çileden çıkardığı zaman bundan nasibini ilk olarak klavye alırdı, arada mouse da kaynardı ama yıllardır bu tip sahneler yaşanmıyor. Acaba ben mi duruldum, yoksa oyunlar mı eskisi kadar sinir bozucu değil? Sanırım ilk şık geçerli çünkü Fenix Rage, ciddi anlamda sinir bozucu bir oyun.

Fenix Rage, bizi "Fenix" adlı sevimsiz (!) bir hayvan rolüne büründürüyor ve bize masummuş gibi gözükken bir kurabiye toplama görevi veriyor. Başta her şey iyi gidiyor, pıtır pıtır topluyoruz kurabiyeleri, zamana da fazla takılmıyor, online sıralama tablolarını da umursamıyoruz ama bir noktadan sonra iş çığırından çıkıyor ve kendinizi oyunla kavga ederken buluyorsunuz. (Super Meat Boy'u oynayanlar ne anlatmak istediğimi çok net anlamışlardır.) O "sıradan" bölümler gitgide zorlaşıyor, bırakın kurabiye toplamayı, bölümlerin sonunu getirmek bile imkânsızlaşıyor. Hele ki uzun uğraşlar ve sayısız tekrar sonrası milimetrik bir hata yapınca kelimeler yetersiz kalıyor duyguları dışa vurmaya... Ha, bir de başarıya ulaşma şansınız varmış gibi, online sıralama tablosu var ki bazı oyuncuların yaptıkları dereceleri görünce ikinci kez kriz geçirebilirsiniz.

Oyunda ne yaptığımızı düz bir şekilde anlatayım bir de, anlamamış olabilirsiniz. Şimdi, oyunda çeşitli dünyalar ve bu dünyalarda da sayısız bölüm var. Amaçsa -önceki paragrafta dediğim gibi- kurabiyeyi kapmak ve bitiş noktasına ulaşmak. Baştaki bölümler kolay

olduğu için kurabiyeleri kolayca alıp sona ulaşıyorsunuz ama bir noktadan sonra bölümler o kadar zorlaşıyor ki kurabiyeden vazgeçip sadece sona gitmek bile büyük başarı haline geliyor, yavaş yavaş kurabiye toplamayı bırakıyorsunuz. Eğer gerçekten azimli ve sakin kalabilen biriyse, sizin uzun ve yıpratıcı bir yol bekliyor.

Oyunun elbette ki bir konusu da var ama üstünde durmaya değecek bir şey yok, geçtim. Oyuna dair önemli bir notsa şu ki beta sürümünde klavyeyle oynanabilen oyun, tam sürümde ısrarla gamepad öneriyor ve hatta gamepad'siz çalışmıyor ya da ben bir türlü beceremedim. Bu tip oyunlar gamepad'e nazaran klavyeyle daha iyi oynadığım için de oyunun zorluk seviyesi biraz daha arttı benim için. Öte yandan kontrol şemasının oldukça sade olduğunu belirteyim; dört yön tuşunun yanında zıplama ve "dash" tuşları mevcut sadece.

Fenix Rage, son zamanlarda oynadığım en sinir bozucu oyun olarak adını aklıma kazıdı arkadaşlar. Sade kontroller, birçok dünya, 200'ün üzerinde sinir bozucu bölüm, mücadeleyi sevenler için online sıralama tablosu desteği, mini oyunlar, sınırlı sayıda zıplama ve dash kullanımının bulunduğu akıldışı bir mod... Oyunun kısa özeti budur, kararıysa sorumluluk kabul etmemek için size bırakıyorum. ■ **Şefik Akkoç**

Fenix Rage

- ⊕ Sayısız bölüm
- ⊕ Farklı mod seçenekleri
- ⊕ Sıralama tablosu desteği
- ⊖ Cidden sinir bozucu

8,5

||| Alternatif **Super Meat Boy**





Yapım Team17
Dağıtım Team17
Tür Strateji
Platform PC, PS4, Xbox One
Web www.flockersgame.com



Flockers

Sevilesi solucanlardan, kurtarılması koyunlara...

2001 yılında LEVEL'in verdiği CD'deki Worms World Party demosu sayesinde Team17 firmasıyla tanışma şerefine erişmiştim. Nasıl oldu da bir insanın solucanlara bakış açısını değiştirip onları sevgiyle sarmalamayı başarabilirdi bir firma? İşte birçoğunuzun bildiği o meşhur sevimli, sempatik solucanların yaratıcıları, bu kez bizleri bir koyun öldürme simülatörüyle karşılıyor.

Flockers, zekice tasarlanmış haritalarıyla bir strateji / platform oyunu olarak beğenimize sunuluyor. Amacımız, gramofon benzeri bir nesneden çıkan koyunlarımızı birçok tuzağın bulunduğu haritada sağ salım ilerletip diğer gramofon noktasına ulaştırmak. Yazarken yoruluyor insan, bir de oyunda neler yaşayacağınızı düşünün. Girişte sade bir giriş ekranı ve fonda lunapark müziklerini andıran bir müzik ile oldukça masum bir atmosfer yaratılıyor ve daha önce tanıtım videolarında, ekran görüntülerinde gördüğünüz o sevimli koyunlarınıza bir an önce kavuşmak için acele ediyorsunuz. Fakat haritalarda koyunlarınızın tuzaklara yakalanıp can verdiklerini gördüğünüzde, o son sesleri kulağınızda yankılandığında giriş ekranının bir aldatmacadan ibaret olduğunu anlıyorsunuz. Oyun, iyi kurgulanmış 60 haritadan ve altı gizli bölümden oluşuyor. Bir strateji / platform oyunu için harita sayısı bakımından tatmin edici seviyede. Kontrol edeceğiniz koyun sayısı her haritada farklılık gösteriyor. Bazen 50 koyuna bakıcılık yaparken, bazen tek bir koyunun hayatı elinizde olabiliyor.

Açıkçası tek koyunla uğraştığım bölümler daha keyif vericiydi. Koyunlar, gramofondan çıktıkları andan itibaren sürekli hareket halindedir, bu yüzden seri hareket etmeli ve onları nasıl yönlendireceğinizi iyi düşünmelisiniz. Bu noktada oyun bize bir nebze de olsa kolaylık sağlıyor, "Space" tuşuna basıp oyunu durdurarak stratejimizi belirleyebiliyoruz. Normal, Zıplayan ve Süper olmak üzere üç farklı koyun seçeneklerimiz arasında yer alıyor. Tabii ki bunlara sahip olabilmek için haritanın belirli yerlerinde bulunan kutucukları almamız gerekiyor. Zıplayan koyunlar platform kenarlarından karşıya atılıyor, süper koyunlar karşılaştıkları duvarları uçarak aşabiliyor. Ekstra olarak, patlayıcı ve platform kutuları bulunuyor. Patlayıcıyla bir koyunumuzu canlı bomba olarak tıkanan yolları açmak için kullanıyoruz. Platform kutuları da koyunlarımızı bir alan içinde tutmakta ya da bir engeli aşmakta işimize yarıyor. Her 10. bölümde karşımıza bölüm sonu canavarı çıkıyor ki bu durum oyuna heyecan ve tat katıyor doğrusu. İşin en tatlı haliyse bu bölüm sonu canavarlarını kullananlar bizim şapşal solucanlar! Team 17'nin akıllıca hareket edip önceki oyunlardan tanıdığımız solucan dostlarımızı farklı bir oyunda karşımıza çıkarması takdirimi kazandı. Ayrıca harita arka planlarında bazen gökten paraşütlenen gizemli kutuları görebiliyor olmanızda yüzünüzde tebessüm oluşmasına yetiyor. İlerleyen bölümlerde haritalar daha zorlu ve içinden çıkılmaz hale geliyor. Hiçbir ipucunun bulunmayışı, süre kısıtlamasının 10 dakika olması ve çok fazla koyun bulunmasından ya da tuzakların hareket aralıklarının kısa olmasından ötürü koyun kaybediyor olmanız canınızı sıkıyor. Aslında oyunun mantığı çok basit; tek bir koyunu A noktasından, B noktasına götürmeniz yeterli bölümü bitirmek için lakin daha çok koyun kurtararak daha fazla puan kazanıp haritayı üç yıldızla bitirmek isterseniz eğer, stresli dakikalarınızın artacağı aşikâr. Haritalardaki karanlık atmosfer, sadelikten uzak karmaşık yapılar ve bunlara

her haritada sürekli aynı müziğin eşlik etmesi oyunu monotonluğa sürüklüyor. Farklı, keyifli, eğlenceli müzikler eklense fena olmazdı hani. Harita tasarımlarında sertlikten öte Worms oyunlarındaki gibi sevimli tasarımlar sergileyebilirdi. Ödüller bölümünde kafese kilitlemiş 17 farklı koyun kostümü ve altı kan rengi var. Her kostüm ve kan rengi için isteneni yerine getirmeniz gerekiyor ve sonrasında koyunlarınız o kostümle ortaya çıkıp öldüğünde seçtiğiniz kan fışkırıyor etrafa. Sizi bir nebze de olsa sıkıcı havadan kurtarıp oynayışınıza renk katmak için düşünülmüş bir tercih. Ayrıca PC sürümüne özel olarak kendi bölümlerinizi yaratabileceğinizi de eklemede fayda var. Monotonlaşan yapısından dolayı uzun soluklu bir oynanış sunmıyor olsa da haritalarını ve oynanış yapısını başarılı bulduğum Flockers, strateji / platform türü oyun severlerin gözdesi olacak nitelikte.

Tiksinerek bakılan solucanları sevgi yumağı haline getirip pofuduk yünlü koyunları bize öldürtebilen bir firmanın oyunu olduğunu da unutmayalım. Hakikaten, sen nasıl bir firmanın yahu? ■

Flockers

- ⊕ Harita tasarımları
- ⊕ Solucanları tekrar görmek
- ⊕ Farklı koyun imajları
- ⊖ Monotonlaşan oyun yapısı
- ⊖ Sürekli aynı müziği dinlemek
- ⊖ Harita zorlukları

7,4

Alternatif MouseCraft



ÜCRETSİZ VE İNTERAKTİF **TEKNOLOJİ DERGİSİ** TAMAMEN YENİLENDİ



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



Minimum

Ufacık, tefecik, için dolu minicik

Rune diye bir oyun vardı, bildiniz mi? Hadi o biraz Reski sayılır, onu geçin. Prey vardı Prey; hah, onu bildiniz mi? Hatta sonradan ikincisi falan çıkacaktı da bir türlü çıkamadı. İşte bu oyunları yapan Human Head Studios tarafından geliştirilen, minimalist ama bir o kadar da devlere kafa tutan bir oyunla karşınızdayım.

Tabii ki böyle bir girişin ardından çok farklı şeyler yazası geliyor insanın ama biz yine Sudoku'ya odaklanalım ve fırından taze çıkmış oyunumuzdan pek kopmayalım. Minimum'un adını aldığı yer, kullandığı karakterlerinden ileri geliyor. Retro, piksel olarak adlandırılan grafik modellemelerine sahip karakterlerle içerisine atladığımız devasa dünyada kendimize bir takım bulup düşmanlarımızı ortadan kaldırmaya çalışıyoruz. Özellikle günümüzde giderek yavaşlayan FPS oyunlarına tezat oluşturacak şekilde karşıma çıkan bu güzide yapım, Quake III gibi hızlı ve seri arena oyunları arayanları çok mutlu edecek mekaniklere sahip. Hemen her saniye birilerini vurmaya çalıştığımızı, aynı miktarda da kaçmaya çalıştığımızı söylersem yeridir. Minimum, harita konusunda harika iş çıkarmış diyebilirim. Her şeyin dev olmasının yanı sıra, farklı stratejiler kurabilmeye de imkân tanınmış. Hah, strateji demişken bu oyundaki esas strateji, üzerimize giydiğimiz zırhlardan ileri geliyor. Oyun içerisinde topladığımız üç farklı materyal var. Bunlardan ikisi zırh yapmamıza ön ayak oluyor, üçüncüsü de silahımızı bir sonraki seviyeye geçiriyor. Her silahın birden fazla seviyesi var ve bir yerden sonra durdurulmaları bir hayli zor hale geliyor. Düşmanı öldürdükten sonra düşen kristallerle gelişen silahlarımız, kristali aldığımız andaki silahın gelişmesini sağlıyor. Fakat öldüğümüz anda silahlar yine ilk hallerine dönüş yapıyor. Durum zırhlar için biraz daha farklı. Gerekli materyaller olduğu sürece herhangi bir yerde zırh yapabiliyoruz. Kafa, gövde, bacak gibi farklı noktalara yapılabilen zırhların birkaç çeşidi bulunuyor. Hem avantaj, hem de dezavantaj veren zırhlar, oyun yapısına göre farklı şekillerde kombo edilebiliyor.

Şemalarla silah yaratma

Oyunu oynadıkça farklı kaynaklar elde ediyoruz. Esas kritik kaynak, "Block" denen tuğlamsı piksel ki kendisiyle kapalı olan şemaları açabiliyoruz. Yani



Yapım **Human Head Studios**
Dağıtım **Cubed Productions LLC**
Tür **FPS**
Platform **PC**
Web **www.playminimum.com**

"Oyun içerisinde topladığımız üç farklı materyal var. Bunlardan ikisi zırh yapmamıza ön ayak oluyor, üçüncüsü de silahımızı bir sonraki seviyeye geçiriyor"

birçok kullanım dışı silah mevcut ve hepsinin oyuna etkileri farklı, silah bir defa açıldığı zamansa topladığımız materyallerle onu üretme işlemine geçebiliyoruz. Yani oyunu oynadıkça daha farklı silahlara kavuşuyor, dilediğimiz silahları kullanan karakterlerle oyuna girebiliyoruz.

Minimum'un üç adet oyun modu bulunuyor. Bunlardan birisi Team Deathmatch, bir diğeri takım arkadaşlarımızla yapay zekâya karşı durmaca modu olan Horde ve son olarak oyuna özgü olan Titan modu. Titan modu bir hayli ilginç zira bir yandan düşmanlarla uğraşırken, diğer yandan da rakibin "core" kısmına ulaştığı anda haritayı kazanmamızı sağlayacak olan Titan'ımız ile ilgilenmemiz gerekiyor. Ufak bünyeler olmamıza rağmen bu savaşa katılabiliyor olmak da cabası.

Yani Minimum iyi, güzel, hoş bir yapım olmuş ama beni çok fazla karambol anına maruz bıraktı. Bir anda beliren düşmanlar tüm stratejileri yok ediyor, diğer yandan kötü takım arkadaşlarıyla hiçbir yere gidememek can sıkıcı. Durumun en büyük sorumlusu tabii ki ölene kadar gelişen silahlar! Ayrıca silahların normal hallerinin resmen işe yaramaması da cabası. Ha, bir de menzilli silahların ateş mantığı çok rastgele olmuş, mermiler sürekli saçılıyor bir yerlere... Yani oyun farklı ve oynanabilir ama ne yazık ki çok da ahım şahım bir şey değil. Demedi demeyin sonra...

■ Ertuğrul Süngü

Minimum

- ⊕ Hızlı ve aksiyon dolu
- ⊕ İlginc silah mekanikleri
- ⊕ Geliştirilebilir silah ve zırhlar
- ⊕ Silahların çalışma mekanikleri
- ⊖ Dengesiz savaşlar

7,0

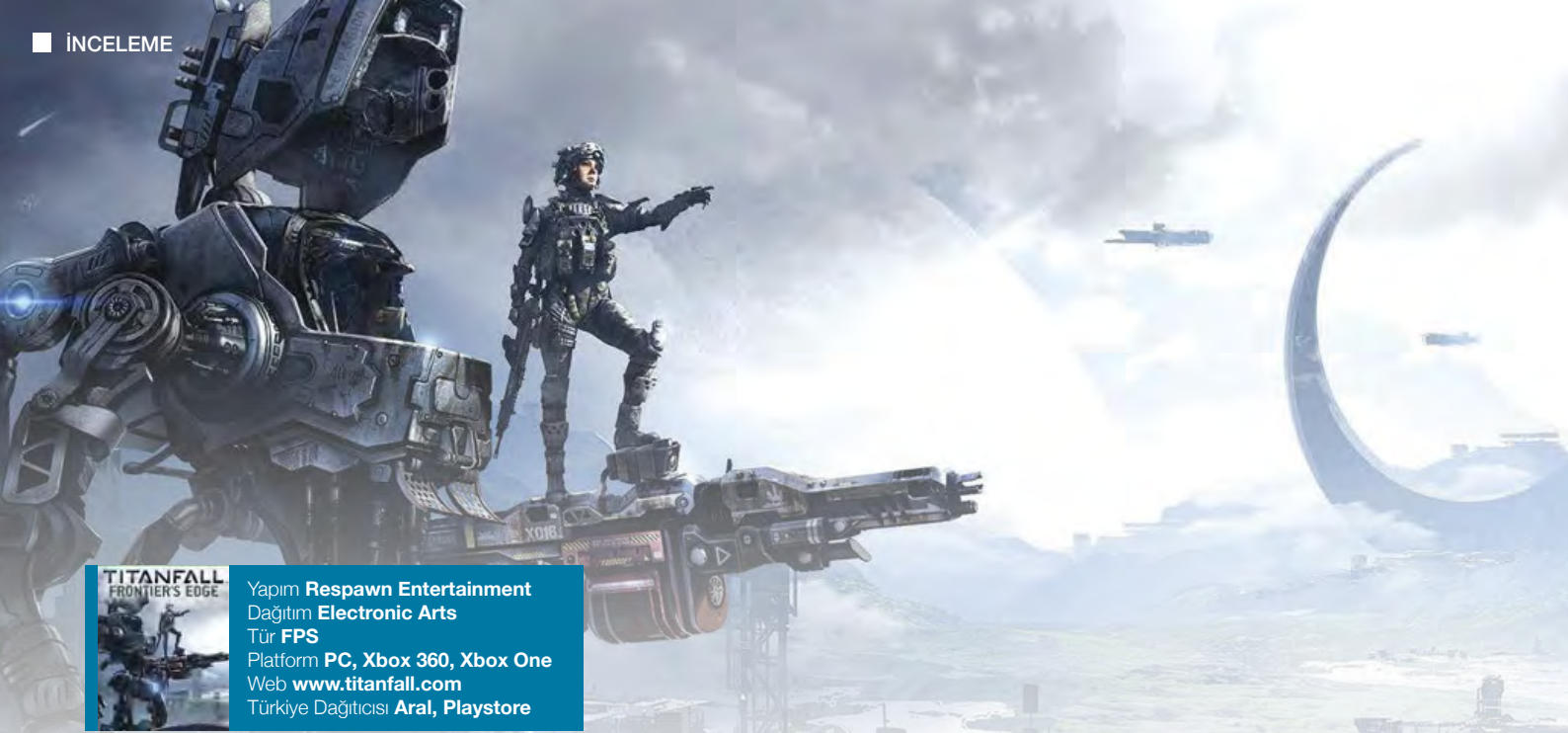
Alternatif **Titanfall**

Farklı Fikirler

Minimum kendi başına mükemmel bir oyun olmaya bilir ama sektöre kazandırdığı fikirler ziyadesiyle dikkat çekici. Titan modu başlı başına üzerinde çalışılması gereken bir konu, düşman öldürdükçe silah geliştirme mantığı da her anlamda kaliteli; gereken tek şey daha iyi, daha denge sağlayacak şekilde geliştirilmesi.

▼ Ateş seni çağırıyor!





Yapım **Respawn Entertainment**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **FPS**
Platform **PC, Xbox 360, Xbox One**
Web **www.titanfall.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**

Titanfall: Frontier's Edge ★

Geç oldu, güç olmadı

Vallahi ne yalan söyleyeyim, derginin en çok Titanfall oynayan insanı olarak ben bile oynamakta bir hayli geciktir Frontier's Edge'i. Öyle ki biraz daha beklesem, yeni DLC'ye yetişebilirdim ama durdum ve şöyle dedim kendime: Oynasana ulan! Kendimle yaşadığım küçük tartışmanın ardından oyuna giriş yaptım ve yine Emre ile turlamaya başladık yeni haritaları ama önce temel bilgileri vereyim. Frontier's Edge, planlanan üç

DLC'den ikincisi ve 9,99\$ karşılığında satın alınabilir durumda. Ha, en baştan Season Pass'i kaptıysanız zaten sizindir, merak etmeyin. (Dersimiz matematik. Üç DLC'nin her biri 9,99\$, üç DLC'lik Season Pass 24,99\$, bu durumda Season Pass alanların kazancı 4,98\$!)

Bildiğiniz üzere Titanfall tamamen multiplayer odaklı bir oyun ve içeriğindeki saplama senaryo modu, her yeni DLC ile birlikte ek bir gidişata kavuşuyor, DLC'lerle gelen haritalar da bu gidişatın bir parçası olarak öne sürülüyor. Frontier's Edge'in ana konusu madenler ve DLC'deki üç haritadan ikisi de maden temalı olarak tasarlanmış, biz de IMC ve Militia birlikleri olarak madenlere giriyoruz, Titan çağırıp Titan indiriyoruz.

Dig Site, tam anlamıyla bir maden bölgesi ve bu nedenle oldukça karanlık bir görselliğe sahip. Haritanın geneline hâkim olan koyu renkler, etraftaki yapılardan tutun da gökyüzüne (!) kadar uzanıyor. Hal böyle olunca da gözünüzü dört açmanız gerekiyor. Haven, oldukça ilginç bir harita çünkü günlük güneşlik, sımsıcak kumlardan serin sulara atlanabilecek bir tatil beldesini andıran yapıda. Haritanın öne çıkan özelliği ise bol miktarda kapı ve pencere barındırması ki bu nedenle düşmanın ne zaman, nereden geleceğini kestirmek oldukça güç. Son olarak Export ise yine madencilik temalı ama bu sefer karanlık madenlerde değil, çıkarılan madenlerin taşındığı bir bölgedeyiz. Haritanın bol koridorlu tasarımı sayesinde bir o yana, bir bu yana sıçrayıp duvardan inmemek mümkün. Kendi adıma en iyi skorumu da burada yaptığımı not düşeyim. (Tam 13 pilot öldürdüm arkadaş!) DLC'nin harita içeriğini bir kenara bırakıp

oyuna eklediği en ilginç yenilikten bahsedeyim şimdi de. Arkadaşlar, Titanfall'da artık paket satın almak, ardından açmak veya kart satmak mümkün! Tüm bu işlemleri oyun içi krediyle gerçekleştiriyoruz ama korkmayın, işin içine asla gerçek para girmiyor ve gireceğini de sanmıyorum, en azından umuyorum. Bu sistemin gelmesi iyi olmuş çünkü kullanmayı tercih etmediğimiz birçok kart kazanıyorduk ve bunları heba ediyorduk ama artık 100 kredi karşılığında satabiliyoruz her birini. Oyun içinde başardığımız mini görevler sayesinde de kredi kazandığımızda belli bir bütçeye erişiyor ve farklı içeriğe sahip paketlerden satın alıp rastgele kartlar elde ediyoruz. Bu yeni özellik sayesinde benim gibi kart seçmeyi ve kullanmayı unutan oyuncuların kartlardan haberdar olması, kartlara odaklanması amaçlanmış sanırım ama ben kolay kolay adam olmam, yine unutup duruyorum kartları kullanmayı. Frontier's Edge, Black Market ile önceki DLC gibi basit bir harita paketi olmanın ötesine geçmiş özetle. Yeni haritalar, yeni heyecanlar demek ve marketin dışında oyuna eklenen günlük görev içeriği de oyun motivasyonunu artırıyor. Hal böyle olunca da bize bol bol Titanfall oynamak düşüyor ama yoğun bir oyun takvimine girerken de bunu yapmak ne kadar mümkün, bilemiyorum. ■ Şefik Akkoç



↗ Mis gibi plajın ortasında koca bir tenek yığını...

Titanfall: Frontier's Edge

- ➕ Yeni haritalar
- ➕ Black Market
- ➕ Günlük görevler
- ➖ Haritalar bazı modlara gitmiyor

8,0

Alternatif Call of Duty: Ghosts



Yapım **CyberConnect2**
Dağıtım **Bandai Namco Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.naruto-stormrevolution.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution ★

İçinizdeki Kyuubi tekrar uyanacak

Şefik, "Yeni Naruto oyunu geldi, sana atıyorum direkt." dediğinde, "Amaaan..." dedim içimden. "Yine aynı oyun, yine aynı şeyler..." Oyun geldi, yüzüne bakmadım. O orada durdu, ben Destiny'de koştum. O oradan göz kırptı, ben Hearthstone'daki beş manaya çıkan Starving Buzzard'ı destemden attım. Nihayetinde oyunun incelenmesi gerekiyordu ve istemeye istemeye oyunu PS3'e iteledim ve başladım beklemeye. Hemen anladım ki bu defa bir hikâye peşinde koşmayacağız, bir dizi turnuvaya girecek ve tanıdık yüzlerle dövüşeceğiz. "Daha hızlı oynanır, iyi ya!" dedikten sonra oyunu oynamaya başladım ve saate baktığımda gece üç olmuştu... Evet, bu oyun Naruto fanatiklerini bir kez daha mutlu edecek bir oyun. Ne var ki Naruto'dan bihaberseniz ne bu yazıyı okuyun, ne de bu oyunu alın; oyun tam anlamıyla bir "fan-service" kıvamına ulaşmış durumda ve 1.000 tane ninja kartını toplamadan rahat edemeyenler için tasarlanmış. (500'ünü topladım!)

Bu defa ortada farklı bir dövüş biçimi daha var. Hatırlarsanız daha önce iki tane takım arkadaşımızın ara ara desteğini alabildiğimiz, teke tek dövüşler söz konusuydu. Bu defa bir farklı oynanış daha var ve o da üç kişiyle aynı anda savaştığımız ve vurdukça düşen küreleri toplamaya çalıştığımız bir maç tipi. Burada tüm hareketlerimiz devrede olmuyor ve daha yavaş bir oynanış söz konusu. Rakiplerimiz de daha aptal fakat sayı çok olduğu için ve herkes birbirine girdiğinden bir kaos ortamı da oluşmuyor değil. Üç farklı karakteri üç maçta kullandığımız serinin ardından en fazla küre toplayan galip oluyor.

Normal dövüşlerdeyse bir değişiklik yok; yine tek tuşla kombolar yapıp kaçış hareketleri ve Ultimate Jutsu'lar, Awakening hareketleri, Drive'lar ile rakiplerimizi yenmeye çalışıyoruz.

Oyunun turnuva yapısı şöyle işliyor. Bir adada özgürce dolaşarak insanlarla konuşuyor, onları takımımıza ekliyor ve ardından turnuvaya

yazılıyor. D rank'ten başlıyor turnuva ve D'yi temizleyip C'ye, oradan B'ye derken bir dolu turnuvaya giriyoruz. Yalnız şöyle bir şey var; misal D'yi bitirdiniz, böylece oyun da sonlanıyor. C'ye geçmek veya geçmemek sizin elinizde. Şayet ki geçerseniz aynen kaldığınız yerden, tüm envanterinizle birlikte devam edebiliyorsunuz.

Beni asıl etkileiyense "The Escapades" adındaki oyun modu oldu. Burada üç tane farklı hikâye yer alıyor ve her hikâye Naruto'daki önemli olay ve savaşlara göz atmanıza olanak tanıyor. Mesela ilk Escapade, Akatsuki'nin nasıl kurulduğuyla ilgili olan hikâye. Bolca ve müthiş tatmin edici anime sahneleriyle bezeli bu hikâyede Pain'in önderliğinde Akatsuki üyelerine tek tek nasıl ulaşıldığı konu ediliyor ve ünlü isimleri ikna etme çabaları da kontrolümüze bırakılan savaşlarla resmediliyor. Bir hayli de uzun süren bu hikâyeler o kadar iyi hazırlanmış ki sadece bu şekilde hazırlanan bir Naruto oyununun direkt tutacağını düşünüyorum.

Online olarak savaşmanıza da olanak tanıyan yeni

Naruto'nun en büyük ve en can sıkıcı kısmıysa yükleme süreleri. Oyunun yapısı gereği sürekli sahneler değişiyor, bir şeyler oluyor ve bunların hepsinde sürekli beklemek zorunda kalıyorsunuz. Gerçekten çok can sıkıcı bir durum, buradan hissettirebildim mi, bilmiyorum...

Bu önemli soruna rağmen oyunu tüm Naruto fanatikleri gönül rahatlığıyla satın alabilirler zira tüm karakterlerin Ultimate Jutsu'larını izlemek bile apayrı bir keyif... ■ **Tuna Şentuna**

Naruto Shippuden

- ⊕ The Escapades hikâyeleri
- ⊕ Bolca karakter
- ⊕ Uzun yükleme süreleri
- ⊖ Çok az yenilik getirmesi

8,0

|| Alternatif **Dragon Ball Z: Battle of Z**





Yapım **Arrowhead Game Studios**
Dağıtım **WB Games**
Tür **Aksiyon, RPG**
Platform **PC**
Web **www.gauntlet.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**

Gauntlet ★

Bir klasiğin titiz modernizasyonu

Gauntlet'in temeli, 1985 yılında Atari Games tarafından piyasaya sürülen, bizim yerel dilimizle "atari salonu" denen yerler için yaratılmış bir hack & slash oyununa dayanıyor. Daha doğrusu Gauntlet, aslında o klasik arcade oyunu Gauntlet'in günümüze uyarlanmış ve titizlikle yorumlanmış bir hâli.

Klasik Gauntlet'in en büyük özelliği olan dört kişi co-op olarak oynanabilme yeni Gauntlet'in de en temel özelliği. Tabii ki günümüze yakışır şekilde sadece yerel olarak değil, internet üzerinde dört kişi oynanabilme özelliğini taşıyor. Esasen dayandığı temel mekanikler itibarıyla Magicka'dan dolayı dört kişilik oyunlar konusunda epeyce deneyimli olan Arrowhead'in bu oyunu yapmasının ne kadar doğru bir karar olduğunu anlamak pek güç değil.

Oyunda seçebileceğiniz dört farklı karakter mevcut: Thor the Warrior, Merlin the Wizard, Thyra the Valkyrie, Questor the Elf. Tahmin edebileceğiniz gibi bu karakterlerin her birinin farklı bir oynanış tarzı ve güçlü / zayıf yanları bulunuyor. Örneğin Warrior daha çok yakın dövüşe ve "tank"lığa yönelikken, Wizard çeşitli farklı büyüler yapabilen bir karakter. Wizard'ın yaptığı büyüler bir parça basitleştirilmiş bir Magicka formülüyle kontrol ediliyor. Bu özellik bana kalırsa bu oyunun modernizasyonundaki

en güzel dokunuşlardan biri. Valkyrie'nin kendini -ve duruma göre arkadaşlarını- koruyabildiği, kimi zaman da birden fazla düşmana saldırmak için fırlatabildiği bir kalkanı var. Elf ise uzaktan savaşmayı ve hızlı adımlarla tehlikeden kaçmayı temel alan bir oynanışa sahip.

Tasarlanmış bölümler dışında rastlantısal olarak yaratılan bölümlerde de oynama şansını bize sunan oyun, sade bir oynanışa sahip olmasına rağmen uzun süre kendini oynatma potansiyeli sunuyor ki bu da oyunu başarılı yapan en önemli etmenlerden biri. Arkadaşlarınızla hep farklı karakterleri seçip her seferinde yeni bir bölümde yeteneklerinizi sınaama imkânını size sunan oyun klavye & mouse ikilisiyle oynanabildiği gibi, bana kalırsa asıl tadı gamepad ile oynanırsa çıkacak bir oyun. Özellikle Wizard'ın büyülerini şu an var olan kontrol şemasıyla yapmak hiç pratik değil. Yaptığınız büyülerin formüllerini Magicka kadar kolay bir sistemde yazmadığınız için en azından Wizard karakterini gamepad ile oynamak çok daha pratik, bunu belirtmeden geçmeyelim. Diğer üç karakteriyse klavye & mouse ikilisiyle oynamakta bir sıkıntı çekeceğinizi sanmıyorum.

Bu noktada siz de benim gibi her sınıf sistemi mevcut olan oyunda hangi sınıfla oynayacağına bir türlü karar veremeyen bir oyuncuysanız,

oyunda ilk karşılaşacağınız şey olan oyunun tutorial'ının ne kadar güzel tasarlandığını görebilirsiniz. Oynayacağınız karakteri seçmeye karar vermeden önce her karakteri kısaca oynatan -ve bunu gerçekten de senaryonun içine sokabilen- Gauntlet, daha ilk açtığınız andan itibaren 8-bit mirasını size yoğun olarak hissettirmeye başlıyor. Eski Gauntlet gibi üstten bakış açısıyla oynanan oyun, yumuşak animasyonları ve çok iyi stilize edilmiş karakterleri ile ilk anda sempatik bir oyun etkisi yaratırken; kestiğiniz, patlattığınız, yaktığınız düşmanların görsel dünyasıyla birleşince ister istemez gayet çekici olma özelliği taşıyor.

Oyunun senaryosundan bahsetme gereği duymuyorum çünkü bu oyun sürükleyici bir senaryonun değil, salt oynanış biçiminin ve co-op özelliklerinin başarılı bir örneği olmaktan daha fazlasını vaat etmeyecek kadar mütevazı ama kontrollerinden, görsel dünyasına, mizahi yönü kuvvetli diyaloglarından, ses tasarımına dek son derece titizlikle tasarlanmış bir yapıdır. Şimdilik sadece PC için Steam üzerinden dağıtılan -ve anladığım kadarıyla bir şekilde bununla sınırlı kalmakta tercih eden- Gauntlet, küçüklük yıllarında orijinal oyunu oynayanlar için iyi tasarlanmış ve nostalji hissini besleyen bir oyun olmakla beraber, kendisiyle ilk defa tanışacak oyuncular için de hem tek başına, hem de arkadaşlarınızla eğlenceli bir zaman geçirme özelliğine sahip, bu yüzden genç / yaşlı her oyuncuya tavsiye edebileceğim bir oyun. Bu arada bu "franchise"nin yeni bir çizgi romanı da mevcut, onu da belirtmeden gitmeyelim. ■ **Burç Tuncer**

Gauntlet

- ⊕ Alışılmadık ama iyi çalışan bir kontroller
- ⊕ Başarılı stilizasyon, yeterli grafikler
- ⊕ Co-op oyun imkânı
- ⊖ Kontroller yeniden ayarlanamıyor
- ⊖ Wizard'ın klavye & mouse kontrolü pratik değil

9,0

|| Alternatif Gauntlet



Yapım **4A Games**
Dağıtım **Koch Media**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.entertthemetro.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**



Metro Redux ★

Moskova kanalizasyonlarına dönme vakti

Metro iyi oyundu. Gerçekten iyiydi. Atmosferi sağlamdı, konusu güzeldi, içinde Amerikalılar yoktu! Rusya'dan kopup gelen, buram buram umutsuzluk ve umut kokan, mükemmel bir hikâye sunuyordu. Hele ki kitapları okuyanlar oyundan daha da çok keyif aldı.

"Metro 2033" ve "Metro: Last Light" adındaki iki oyundan sonra yeni bir oyun hazırlığına girişmeden, oyunu kaçıranları mutlu etmek -ve tabii ki biraz da para kazanmak- adına, yapımcı ve yayımcı firmalar anlaşıp bu iki oyunun "Redux" sürümlerini piyasaya sürdü. Aynı ayrı da elde edebileceğiniz iki oyunun Redux sürümlerini dilerseniz tek bir pakette, "Metro Redux" adı altında da satın alabiliyorsunuz. PS4, Xbox One ve PC için piyasaya sürülmüş olan oyunun önceki Metro'lardan en büyük farkı grafikleri. Grafiklerde bariz bir gelişim söz konusu ve özellikle Metro 2033'ün atmosferi artık daha az karanlık, her şey biraz daha belirgin.

Aniden farklara girdim ama oyunu hiç bilmeyenler için kısaca konudan bahsedeyim. Tüm dünya savaşa giriyor ve bunun neticesinde Rusya'nın birçok yerinde atom bombaları patlıyor, yüzey yaşanamaz hale geliyor. Kurtulanlar da kendilerini yeraltına atıyor, metro tünellerinde bir hayata başlıyorlar. Bir süre sonra da bu tüneller ufak kasabalara dönüşüyor, insanlar yüzeye sadece kısa sürelerle, gaz maskeleleriyle çıkabiliyorlar. Biz de bu ortamdaki bir kahramanı kontrol ediyoruz.

Oynanışta çok özel bir şey olmasa da kaynakların tükenmesinden ötürü pek az olan cephane ve envanter yüzünden, gizliliğe dayalı bir oynanış söz konusu.

Oyunu stratejik oynamak gerekiyor ama işin içine yaratıklar karıştığında Quake'ten beter bir FPS'ye dönüşüyor oyun. "Beter" kelimesini burada iyi anlamda kullandım zira yaratıklarla savaşmak bile keyifli. Tekrar Redux sürümünün farklılıklarına gelecek olursak, en büyük değişimi Metro 2033'te görmekteyiz. Oyundaki tüm hatalar giderilmiş neredeyse ve çok daha oynanabilir bir oyun ortaya çıkmış. Saçma yapay zekâ da düzeltilmiş; artık düşmanlarınızın tümü sizi gördüğünü sanıp yerinde hoplamıyor.

Metro: Last Light'teki değişimse biraz daha az. Last Light, 2033'e göre daha çok araştırmaya ve daha çok gezmeye odaklı, daha çok yüzeyde geçen bir oyun ve zaten 2033'ten de sonra çıktığı için daha az hatayla gelmişti. Dolayısıyla Last Light'a pek fazla dokunulmamış.

Redux paketinde aynı zamanda oyun için yayımlanan tüm DLC'ler de bulunuyor. DLC'lerde çok bir numara yok bana sorarsanız ama Metro serisini gerçekten sevdiyseniz, bu DLC'leri de denemek isteyebilirsiniz. Grafiksel açıdan PC sürümü yine lider; PS4 sürümü PC'nin yüksek ayarlarından biraz daha alt seviyede ve teknik açıdan en altta kalan da Xbox One sürümü zira 900p civarında bir çözünürlüğe sahip. (Bu gerçekten teknik bir fark; insan gözü o 180p'lik farkı algılayamıyor.)

Peki, bu oyunu almalı mısınız? Metro serisini suyunu çıkardıysanız bence tenezzül etmeye gerek yok. PC'de oynamışsınız, PS3'te oynamışsınız, fark etmez; siz o keyfi almışsınız çoktan. Şayet ki oyunu daha önce hiç oynamadıysanız bu paketin üstüne direkt atlayın! Hatta çok hızlı olun zira Ekim geldi, bin tane yeni oyun geliyor. Ya da bir ihtimal bu oyun yağmurunun geçmesini bekleyip ileri bir tarihte de oyunu alabilirsiniz ama sonuçta, eğer oynamadıysanız bu oyunu mutlaka almalısınız. Bu kadar net!

■ Tuna Şentuna

Metro Redux

- ⊕ Yenilenmiş ve daha iyi hale gelmiş oyun yapısı
- ⊖ Oyunları oynamış olanlara hitap eden pek bir yenilik yok

8,4

Alternatif **BioShock Infinite**

Survival ve Spartan

Sahip olduğunuz iki Redux sürümünde de oyunu iki farklı şekilde oynama seçeneğiniz var. Survival daha az cephane, daha zorlu düşmanlar ile karşılaştırıyor sizi ve Spartan modunda da tam olarak bunun tersi söz konusu. Ne kadar zorlu bir oyun oynamak istediğinize göre kararınızı verip oyuna başlayın...





Lichdom: Battlemage ★

Büyücüye yol açın!

Bağımsız oyun yapımcılarının oyun dünyasındaki etkisinin son zamanlarda iyice arttığına şahit oluyoruz. Büyük firmaların kâr amacı güden oyunlarından çok oyuncuları etkilemek ve isimlerini duyurmak isteyen bu yapımcılar farklı fikirler ve cesur oyunlar ile piyasadaki yerlerini alıyorlar. Yaklaşık olarak yedi yıl önce sessiz sedasız kurulan Xaviant Games, dört yıl önce duyurusunu yaptığı Lichdom: Battlemage ile farklı bir fikri bizlerle buluşturuyor. Birinci şahıs kamera açısına sahip oyunda sınırsız büyü gücüne sahip, büyü yaparken bekleme süresi derdi olmayan ve aslında sonradan büyücü olmuş bir karakteri yönetiyoruz.

Herhangi bir karakter yaratma ekranının bulunmadığı oyunda önceden hazırlanmış farklı cinsiyetli karakterden birini seçiyoruz. Seçtiğimiz karaktere göre değişen güzel bir açılış sinematiminin ardından, "Roth" adındaki güçlü bir büyücünün bizi yaşadığımız şehri ele geçiren karanlık güçlerden kurtardığını ve bileklerimize taktığı bileziklerle büyü gücünü bizimle paylaştığını öğreniyoruz. Roth, içimizdeki Rogiro'ya karşı olan intikam ateşini kullanarak karanlık güçlere, Cult of Malthus'a karşı onun için savaşmamızı istediğinde kabul etmekten başka şansımız kalmıyor. Dünyada karanlığın yeniden hüküm sürmesini isteyen Cult of Malthus'a karşı savaşırken bizleri bekleyen sayısız yaratığın, sınırsız ve tamamen özelleştirilebilir büyülerin olduğunu düşünürsek eğlenceli saatler bizleri bekliyor demektir. Özenle hazırlanmış eğitici videolar sayesinde

başlangıçta iki tarz saldırımız olduğunu öğreniyoruz. Bu saldırılardan ilki sadece bir düşmana hedeflenebilen misillerken, ikincisi birden fazla düşmana hasar verdiğimiz ve alan etkili saldırılar olarak karşımıza çıkıyor. Ayrıca aldığımız hasarı azaltan ve iyi bir zamanlamayla alan etkili hasar veren bir adet büyü kalkanımız da bulunuyor. Oyunda kullanabileceğimiz birden fazla büyü deseni (Sigil) buluyor. Ateş, buz, yıldırım, hareket, hezeyan ve çürüme gibi desenler büyüün temelini oluşturuyor. Aynı anda en fazla üç adet deseni kullanabildiğimiz oyunda hızlı seyahat noktaları sayesinde bu desenleri değiştirebiliyoruz. Bu desenler hem büyüleri kullanarak, hem de kazandığımız deneyim puanlarını harcayarak geliştirilebiliyor.

Tıpkı Magicka'da olduğu gibi, kendi büyülerimizi oluşturabiliyor olmamız Lichdom: Battlemage'i büyü yapabildiğimiz diğer oyunlardan ayırıyor. Yeni bir büyü oluşturabilmek için birer desene, şekle (Shape) ve güçlendiriciye (Augment) ihtiyaç duyuyoruz. Şekiller büyüün hedef odaklı mı, alan odaklı mı olduğunu belirlediği gibi, yedi temel büyü yapma şekli sunuyor. Güçlendiriciler büyülerin düşman üzerindeki etkisini belirliyor ve bu etkiler hedefe daha çok hasar vermek, hedefin hareketlerini manipüle etmek ve hedefi diğer saldırılara karşı savunmasız hale getirmek olarak üçe ayrılıyor. Oluşturduğumuz büyüleri farklı eklentilerle geliştirebildiğimiz gibi, parçalarına ayrılabilir ve hatta daha iyi bir büyü uğruna feda



edebiliyoruz. Büyüler oluşturmak ve geliştirmek için kullandığımız bütün parçaları öldürdüğümüz düşmanlardan topluyoruz. Ne kadar çok düşman öldürsek nadir parçaları bulma olasılığımız o kadar artıyor ancak her ölüşümüzde de bu olasılık sıfırlanıyor.

Oyundaki yapay zekânın zaman zaman saçmaladığına tanık olsak da sayısal üstünlüklerini kullanarak bizi öldürmeleri oldukça hızlı ve kolay oluyor. Özellikle bölüm sonu canavarlarının sahip oldukları sağlık barları düşünüldüğünde her zaman için çalışan bir stratejiye sahip olmak gerekiyor. CryENGINE ile hayat bulan ve oldukça güzel görünen Lichdom: Battlemage'in parasının hakkını veren ve denenmesi gereken bir yapım olduğunu söyleyebiliriz.

■ Ahmet Rıdvan Potur

Lichdom: Battlemage

- ⊕ CryENGINE'in ile gelen görsellik
- ⊕ Büyü oluşturmak ve geliştirmek
- ⊕ Sınırsız büyü gücü
- ⊖ Bölüm sonu canavarları!

8,0

Alternatif Dark Messiah of M&M



Sherlock Holmes: Crimes & Punishments ★

Görünmeyen gerçekler

Frogwares imzalı yeni Sherlock Holmes oyunu olan Sherlock Holmes: Crimes & Punishments, verdiği kararların sorumluluğunu sırtımıza yüklemek için piyasadaki yerini alıyor. Bir televizyon dizisi şeklinde başlayan oyunda, serinin önceki oyunlarının aksine Sherlock Holmes'ü birbirinden farklı yedi soruşturma bekliyor. Cinayetlerin, ortadan kaybolmaların ve büyük hırsızlık vakalarının yer aldığı bu soruşturmalarda artık adaletin kitabına bağlı kalmak yerine kendi kararlarımızı verebiliyoruz. Burada, oyunun yeni mekaniklerinden Ahlaki Seçim devreye giriyor.

Bütün vakalarda mercek altına almamız gereken birden fazla şüpheli bulunurken, bu şüpheliler hiçbir zaman siyah ve beyaz gibi kolayca ayırt edilemiyorlar. Çoğu şüphelinin bizim soruşturmamızla bir ilgisi bulunmasa bile korkuları veya bizden sakladıkları şeyler bulunuyor. Bu yüzden kesin bir karara varmadan önce bütün kanıtları iyi değerlendirmeli ve olası şüphelleri incelemeliyiz. Kendimizce hangi şüphelinin suçlu olduğuna karar verdiğimizde bu sefer de suçun neden işlendiğini bulmamız gerekiyor. Kısacası, suçsuz kişilerin ceza almaması kadar suçlu kişilerin doğru cezaları alması için de uğraşmalıyız. Mesela fiziksel saldırıya maruz kalan birini, canını kurtarmak adına saldırganı öldürdüğü için suçlayabilir miyiz? Bu ve bunun gibi ahlaki seçimlerden sonra soruşturmayı tamamladığımızda, verdiğimiz kararın doğru ya da yanlış olduğunu öğrenebiliyoruz. Dahası, dilersek karar aşamamıza dönerek kararımızı değiştirebiliyoruz.

Oynanışa dönecek olursak bizleri bekleyen -birinci ve üçüncü şahıs olmak üzere- iki farklı kamera açısı bulunuyor. Oyundaki diğer bütün karakterlerin aksine Sherlock Holmes'ün animasyonları biraz daha yapay durduğu için birinci şahıs kamera açısıyla oyunu oynamak oyun zevkini artırıyor. Bizlerin birer Sherlock Holmes olmadığını farkında olan yapımcı ekip, Sherlock Yeteneği, Hayal Etme ve Karakter Gözlemeleme şeklinde üç farklı yeteneğe sınırsız erişimimize olanak sağlamış. Sherlock Yeteneği yakınımızdaki delillerin sarı

bir ışıkla parlayarak daha rahat bir şekilde fark edilmesini, Hayal Etme yeteneği deliller doğrultusunda geçmişe dair bazı görüntülerin ekranda belirmesini sağlıyor. Karakterlerle diyalog kurduğumuzda kullanabileceğimiz Karakter Gözlemeleme yeteneğiyle zamanı durdurarak diyalog kurduğumuz karakterin dış görünüşünü incelememize olanak sağlıyor. Topladığımız deliller, canlandırdığımız görüntüler ve karakter gözlemlerimiz sonucu elde ettiğimiz bilgiler Sonuç Çıkarma Alanı'nda toplanıyor. Adından da anlaşılacağı üzere bu alanda birbiriyle alakalı varsayımları eşleştirerek bir sonuç çıkarmaya çalışıyoruz. Oyun içindeki küçük oyun ve bulmacalar, rakibimizin yüz ifadesinden faydalanarak harekete geçtiğimiz bilek güreşinden, kâğıttaki taze mürekkebi silmek için kimyasal bir karışım hazırlamaya kadar çeşitlilik gösteriyor. Televizyon dizisi tadındaki bu oyunun seslendirmelerinin serinin diğer oyunlarındaki kadar başarılı olduğunu görüyoruz. Sherlock Holmes: Crimes & Punishments hem Sherlock Holmes hayranlarının, hem de orta düzeyde İngilizce bilen oyuncuların kaçırılmaması gereken bir oyun olmuş.

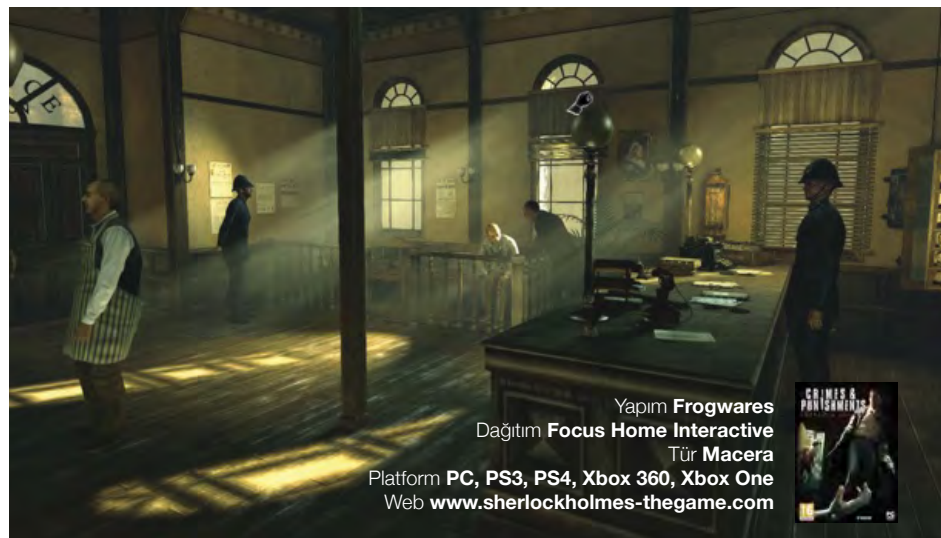
■ Ahmet Ridvan Potur

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

- ⊕ Karakter mimikleri
- ⊕ Seslendirmeler
- ⊕ Kendi kararlarımızı verebilmemiz
- ⊖ Görünmez duvarlar

8,4

Alternatif The Testament of Sherlock Holmes



Yapım Frogwares
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Macera

Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Web www.sherlockholmes-thegame.com



*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



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



Tüm marketlerde



Stronghold Crusader II ★

Sefere çıkma vakti!

Stronghold oyunlarıyla oyun dünyasında kendine yer edinmeyi başaran FireFly Studios, bu iki oyunun ardından uzayda geçen Space Colony ile karşımıza çıkmıştı. Stronghold Crusader'dan sonra bu denli farklı bir oyunla karşı karşıya kalan oyuncular, Space Colony'ye şüpheyle yaklaşmışlardı ama yine de oyun sevilmmişti. Maalesef aynı durum Space Colony'den sonra piyasaya çıkan hiçbir Stronghold oyunu için geçerli olmadı. 10 yıl boyunca her defasında ilk iki Stronghold oyununun altında oyunlar gelmeye devam etti. Neyse ki Stronghold Crusader II, yaşlı kurtlar için ilk iki oyunu devam ettirmeye, yeni oyuncular için de sıcak bir karşılama yapmaya geldi.

Burada kendi kalelerimizi kurabildiğimiz, gönlümüzce surlar çekip hendekler kazabildiğimiz, büyük ordular kurup kıran kırana savaşlar yapabildiğimiz, mancınıklarla inekleri fırlatabildiğimiz ve bütün bunları yaparken de yönetmemiz gereken halkımızın olduğu bir oyundan bahsediyoruz.

Hemen her oyunda bulunan öğretici bölümlerin dışında Stronghold Crusader II'de bir anlatıcı eşliğinde oyun dinamiklerine alışmamızı sağlayan Learning Campaigns, önceden hazırlanmış koşullarda bize verilen görevleri tamamlamaya çalıştığımız Skirmish Trials, oyunu kendi kurallarımızla oynayabildiğimiz Custom Skirmish ve kendi kaderimizi yazdığımız Sandbox modları bulunuyor. Multiplayer tarafındaysa seriye ilk defa eklenen, bir başka oyuncuyla aynı kaleyi kontrol ettiğimiz, birimizin askeri ve diğerinin idari kontrolü ele aldığı co-op oyun modu bulunuyor. Bu mod, yapımcıların Stronghold Crusader II'deki idari ve askeri kontrol arasındaki dengeye olan güvenlerinin bir göstergesi olarak da kabul edilebilir. İdari kontrolde kalemiz için gerekli kaynakları toplamalı, halkın karnını doyurup mutlu olmasını sağlamalı ve kaynakları bilinçli bir şekilde kullanmalıyız.

Askeri kontroldeyse üretilen silahlar doğrultusunda askerlerimizi seçmeliyiz ve doğru stratejilerle rakibimiz kalesini yıkmaya çalışmalıyız. Oynanış her ne kadar iki kişi için ideal görünse de bütün kontrolü elinde bulundurmaya isteyen oyunculara hitap etmeyecektir.

Oyun boyunca toplanan hammaddeler hammadde stoklarında, üretilen yiyecekler ambarlarda, üretilen silah ve zırhlar silah deposunda depolanıyor. Bu binalara tıklayarak ürün miktarlarını öğrenebileceğimiz gibi, alım - satın işlemlerimizi de gerçekleştirebiliyoruz. Kalemize tıklayarak vergi

oranlarını, halka dağıtılan yiyecek ve içecek miktarlarını değiştirebiliyor, halkımızla ilgili istatistiklere ulaşabiliyoruz. Güçlü bir ekonomiye ve mutlu bir halka sahip olduktan sonra geriye tek bir şey kalıyor:

Ordular kurup savaşlar kazanmak! Diğer strateji oyunlarının aksine asker üretme mekanıği Stronghold Crusader II'de biraz farklı çalışıyor. Sadece bir miktar para karşılığı askere çağırıp eline sopa verdiğimiz halkımız savaşlarda fazla etkili olamıyor. Bunun yerine önce askerlerimizin kullanacağı silah ve zırhları üretmeliyiz, daha sonra halkımızı askere çağırarak ordumuzu kurmalıyız. Oyunun görsellerine geçecek olursak son oyunlarda olduğu gibi, Stronghold Crusader II'nin de üç boyutlu bir grafik motoru kullanıldığını görüyoruz. Dahası, gerçek zamanlı olarak binaların hasar almaları ve bu hasarlar doğrultusunda yıkılmaları da oyunun atmosferine olumlu bir etki yapmış. Uzun lafın kısası, Stronghold Crusader II strateji severlerin başında uzun saatler geçirilebilecek bir oyun olmuş.

■ Ahmet Ridvan Potur

Stronghold Crusader II

- ⊕ Gerçek zamanlı yıkım
- ⊕ İdari ve askeri kontrol dengesi
- ⊕ Özlü Stronghold havası
- ⊖ Zorluk seviyeleri arası dengesizlik
- ⊖ Yakınlaştıkça artan bulanıklık

8,0

Alternatif Rise of Nations: Extended Edition



Yapım **FireFly Studios**
Dağıtım **FireFly Studios**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web **strongholdcrusader2.com**

✓ Bu tarz küçük sürprizlere hazırlıklı olmakta fayda var.



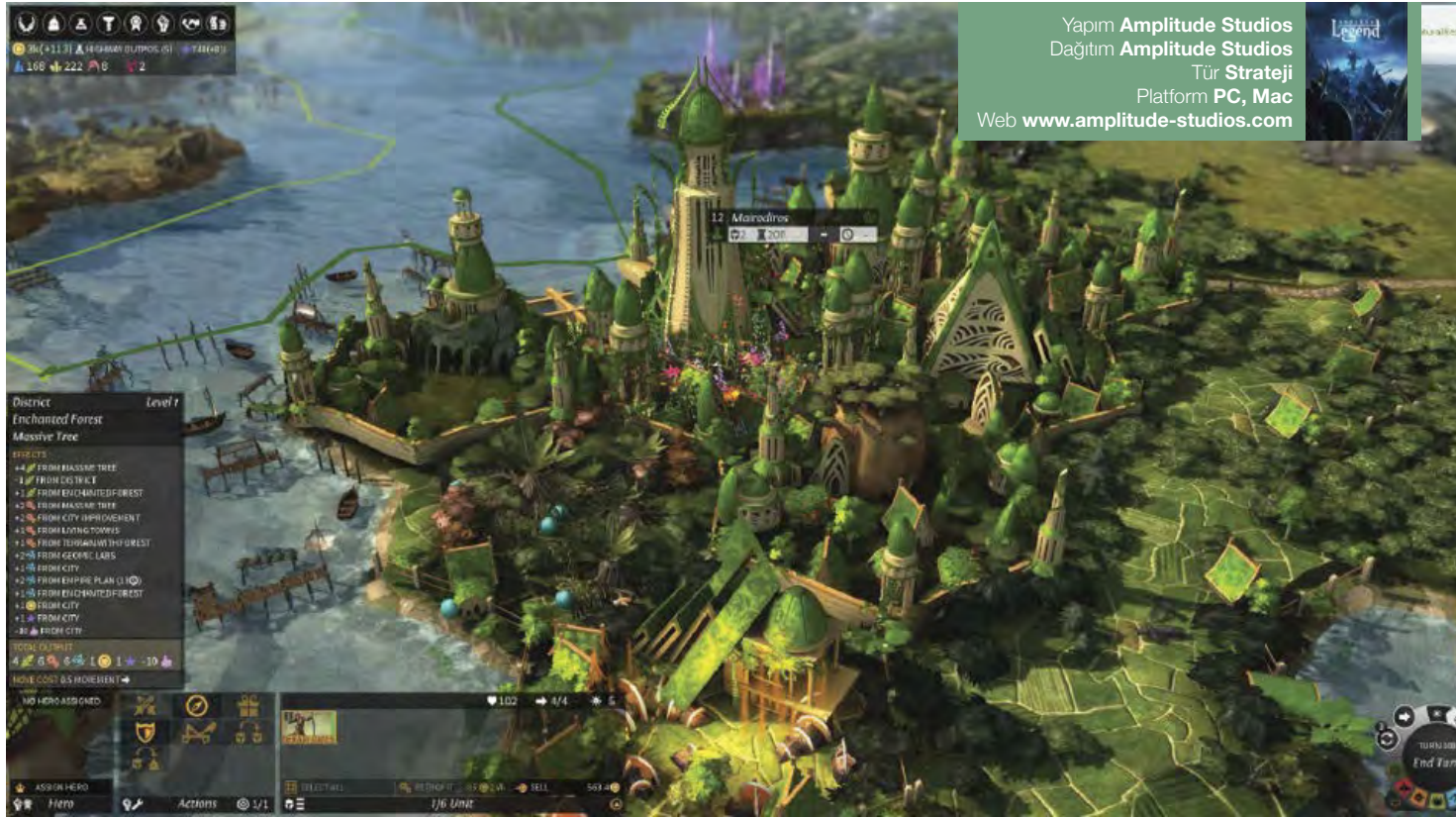


Teknolojiye dair

tüm sorularınızın yanıtları

PCnet Online forumlarında!

www.pcnet.com.tr/forum



Endless Legend ★

4X için devrim zamanı

Amplitude Studios ismini muhtemelen daha önce duymamış olabilirsiniz. Henüz iki yaşında olan bu firma, iki sene önce piyasaya çıkardığı "Endless Space" isimli 4X oyunuyla adını duyurmuştu. "Adını duyurmuştu" diyorum ama konsol oyunlarından başını ayıramayan trilyonlarca insanın dönüp de 4X oyunlarına bakmadığını bildiğimden, sadece aramızdaki birkaç kişinin oyundan ve yapımından haberdar olduğunu tahmin edebiliyorum. Neyse, yakınlığı çok uzatmadan sadede geleyim.

Bu oyun yapımcısı, sosyal medyada bir kampanya düzenleyerek insanlara hayal ettikleri 4X oyununu sordu. Bu sırada yürüttükleri "crowdfunding" kampanyasıyla fonu adım adım büyütürken, istenen özellikleri tek tek oyuna eklediler ve sonuçta oyuncuların isteklerine göre şekillenmiş bir 4X strateji oyunu ortaya çıktı. Oyun fena değildi. Şahsen sıra tabanlı 4X oyunlarını değil, Distant Worlds gibi gerçek zamanlı 4X evrenleri tercih ediyorsam da Endless Space'e yüksek bir not verdiğimi hatırlıyorum.

Ancak Amplitude Studios bile içinde "uzay, muzay" geçen oyunların çok satmadığını fark etmiş olacak ki şimdi daha popüler bir temaya, kılıç kalkanlı fantezi dünyalarına giriş yaptı. Bu kez hazırladıkları oyun Endless Legend, fantezi temalı bir 4X oyun. Ancak en baştan söylemek lazım ki arkadaşlar sessiz sessiz bir devrim yaratmışlar. 4X strateji oyunları genellikle soğuk, mekanik, sağa - sola ordular, uzay

gemileri gönderip savaştırdığınız ama o uzay gemilerinin içindeki askerlerin, karakterlerin, öykülerin önemsizleştiği oyunlardır. Yani orada bir uzay gemisi patlar ama o patlayan uzay gemisinin içindeki askerlerin evlerinde onlar için üzülen eşleri olduğunu hissetmeyiz.

İşte Endless Legend bu soğuk döngüyü kırmış bir 4Xstrateji oyunu olarak karşımızda duruyor. Oyun "uzay" temalı değil, ortaçağ kıvamında bir fantezi dünyasında geçiyor ancak ordularınızın keşfettiği köylerdeki insanların dertlerine şahit oluyor, FRP / RPG oyunlarındaki gibi bu insanlardan görevler alıyor, onların dertleriyle yüzleşiyorsunuz. Pek çok açıdan 4X stratejiye "ruh" eklenmiş olduğunu hissediyorsunuz.

Savaşlar mekanik, soğuk veya stratejik değil, taktik odaklı kurgulanmış. Bir çatışma başladığında harita büyüyor ve çatışma alanını görüyorsunuz. Bu alan tamamen rastgele tasarlanmış ver her defasında başka bir haritayla karşılaşılıyor. Savaş alanındaki her ağaç, her kaya, her coğrafi şekil taktik olarak avantaj ve dezavantajlar sağlıyor. Dolayısıyla küçük bir orduyla dev gibi orduları da yenebilirsiniz; tamamen sizin ne kadar iyi bir taktisyen olduğunuza bakar. Bu da demek ki 4X stratejilerde eskiden geçerli olan, "ne kadar çok askeriniz varsa o kadar güçlüsünüz ve düşmanınızı yenersiniz" kuralı artık geçerli değil. Küçük ama deneyimli bir birlikle, yer şekillerini ve savaş fırsatlarını iyi değerlendirip iyi bir taktikle dev orduları yenebilir, bir 300 Spartalı destanı yazabilirsiniz.

Endless Legend, çok zengin içeriğe sahip, oynadıkça yeni keşiflerle karşılaştığımız ve uzun süre bıkmadan, sıkılmadan oynayabileceğimiz, Civilization'ı tahtından kolaylıkla indirebilecek, çok başarılı bir 4X strateji oyunu. Eğer bu türü seviyorsanız, Endless Legend'ı oynamamak kaybınız olacaktır, benden söylemesi. Yok, daha önce hiç 4X strateji oynamadıysanız da Call of Duty'lerden, Counter-Strike'lardan vakit bulursanız oyuna bir şans verin. Diğer oyunlar bir yere kaçmıyor, her sene yeniden yeniden aynı oyunları pişirip önümüze sürüyorlar ama bir Endless Legend'ı bir daha kolay kolay bulamazsınız. ■ Cem Şancı

Endless Legend

- ➕ Gelişmiş grafikler
- ➕ Zengin içerik
- ➕ Sürükleyici senaryo
- ➕ Karmaşık oyun yapısı

9,0

||| Alternatif Endless Space





Yapım **Lionhead Studios**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **RPG**
Platform **PC, Xbox 360**
Web lionhead.com/games/fable-anniversary



Fable Anniversary

İyi bir kahraman mı olacaksın, yoksa kötü mü?

Fable Anniversary, bir yeniden yapım (remake) oyunu; 2004 yılında piyasaya çıkan Fable'in 10 yıl aradan sonra günümüz teknolojiyle HD kalitesinde görseller ve seslerle süslenen sürümü diyebiliriz. Yapımcısı Lionhead Studios, Fable Anniversary'yi orijinal oyunun çarpıcı şekilde yeniden yorumlanması şeklinde tanımlasa da eski Fable ruhunu tam anlamıyla yakalayamıyorsunuz. Bir çocuk olarak başladığınız oyunda gerçekleştireceğiniz eylemler ve yapacağınız seçimler, iyi ya da kötü bir kahraman olma maceranızda size yol gösteriyor. İyi seçimleriniz size saygı kazandırırken, kötü seçimlerinizse güvensizlik doğuruyor. Bu açıdan bakıldığında oyunun oyuncuyu nötr bir karakterle başlatıp iyi ya da kötü tarafa yönelme seçimi sunmasıyla pek çok oyunda göremeyeceğimiz karakter özgürlüğü büyük bir artı olarak göze çarpıyor. Menü ekranında çalan ezgileri ilk duyduğunda, besteci Danny Elfman'ın varlığını hissetme-

dim değil. Yine yapmış yapacağını ve harika besteleriyle o masalsı havayı yaratıp insanın ruhuna huzur serpiştiren melodilere yelken açmış. Oyuna ara verip sadece müzikleri dinlemeniz bile büyük keyif almanızı sağlayacaktır. Gelelim oyuna... Oyunun kendine özgü dünyasında diğer karakterlerle etkileşime girebiliyor, etraftaki hayvanlara tekme tokat saldırabiliyor, size verilen görevler doğrultusunda da yeni bölgeler keşfetmeye başlıyorsunuz. Eğitim bölümü oyunun başında değil de bir birliğe katıldığınızda başlıyor ve epeyce uzun sürüyor. Size tüm silahlarınızı nasıl kullanacağınız en ince detayına kadar açıklanıyor. Oyunun insanı çileden çıkaran olumsuzlukları da daha giriş ekranındayken göze batıyor.

İlk olarak Xbox 360'a çıkan Fable Anniversary, PC'ye port edilirken klavye ve mouse kontrolleri için yeterli düzenleme yapılmamış. Örneğin ana menüde ne yazık ki mouse imlecini göremiyorsunuz, tüm seçimlerinizi klavyeden yapmanız gerekiyor ve bu durum bir süre sonra can sıkıcı hale geliyor. Seçim yapmak için "Enter" tuşunu kullanmanız isteniyor ama "Enter" yerine "A" tuşuyla seçim yapıyorsunuz. "Backspace" tuşuyla geri gelmeniz gerekirken, "B" tuşuna basmanız gerekiyor. Tuş ayarlarında yanlış bir seçim yaparsanız reset de işe yaramıyor ve bir sıradan, yandaki tuş sırasına geçiş yapamıyorsunuz. Mouse hassasiyet ayarı yapmanıza da izin verilmiyor. Bir oyunun mouse'u dışladığı ancak bu kadar belli edilebilirdi. Hassasiyet ayarı yapamıyor olmanız,

oyun içindeki kontrollerde size sıkıntılı anlar yaşıyor çünkü kamera yavaş dönüyor, bu da yavaş ya da dengesiz hareket etmenize sebep oluyor. Kameranın bazı anlarda kontrolsüzce sağa - sola kayması ve yer yer fps değerinin düşüp yürürken takılmalara neden olması da oyuna adapte olmayı güçleştiriyor. Bu sebeplerden ötürü rahat bir oynayıp sergileyemiyorsunuz. Tüm o komik diyaloglar, karakterinizi güldürmek, onun yellenmesini sağlamak, çevreyle etkileşime girmek mevcut durumu kurtarmaya yetmiyor. Bu sorunlardan ötürü savaşlarda dâhi rahat hareket edip düşmanla göğüs göğse bir çarpışmaya giremiyorsunuz ve oynarken zaman akıp gideceği yerde bir türlü geçmek bilmiyor.

Bir Fable hayranıysanız yenilenen görselliği, sesleri, içeriğiyle mutlaka elinizin altında bulunması gereken bir yapım. Hayranı olmadığınız halde sabırlı bir mizacınız varsa da denemelisiniz. Seçimlerinize dikkat etmeyi de unutmayın. ■

Fable Anniversary

- ⊕ Nitelik seçme özgürlüğü
- ⊕ Kaliteli müzikleri
- ⊕ Detaylı eğitim bölümü
- ⊖ Mouse imleci bulunmaması
- ⊖ Klavye tuşlarının doğru çalışmaması
- ⊖ Kamera kaymaları

6,2

Alternatif Jade Empire



The Walking Dead: S02E05

No Going Back ★

Beklenen final

Kim ne kadardır takip ediyor, bilmiyorum ama kalabalık olduğundan şüphe duymadığım bir oyuncu kitlesi uzun süredir bu seriye yapışmış durumda. Kısa kısa bölümler olarak önümüze serilen seri, nihayet ikinci sezonun da sonuna geldi. Tıpkı ilk sezonda olduğu gibi, beşinci bölümle final yaptı ve oyun severleri yine merakta bıraktı! Yani devamını merak etmeyen yoktur diye düşünüyorum zira sezonun son bölümünde öyle şeyler oluyor ki üçüncü sezonun çıkmaması diye bir ihtimal düşünemiyorum bile...

Nerede kalmıştık?

En son Rus bir grup tarafından etrafımız sarılmıştı. Bu esnada Rebecca'nın kucagında bebek vardı ve herkes silahlarna davranmıştı. İşte sevgili okur, o silahlar çok güzel patlıyor yeni bölümde. Tabii ki bu arada Rebecca patates! Yani zombi oluyor ve tek kurşunla etkisiz hale getiriliyor. Peki, şimdi ne olacak? İşte onun cevabı her zaman olduğu bizlere bırakılmış durumda. Daha önce hiçbir bölümde olmadığı kadar aksiyonun içinde buluyoruz kendimizi ve bu sefer vermemiz gereken kararlar daha ani, daha kesin olmalı. Misal, annesi öldürüldükten sonra ortada kalan bebeği kurtarmaya mı çalışacaksınız, yoksa kendinizi mi? Bizden istenen kararlar sadece kendimizle de sınırlı değil. Etraftaki insanlar bu gergin ortamda bizden sürekli fikir alıyor ve ona göre hareket ediyorlar. Tek bir söz, gruptaki bir kişinin sonu olabilir...

Final bölümü genel olarak bebek konusuna yoğunlaşıyor. Kenny zaten zor zamanlar geçiriyordu ve önceden babasını kaybeden, akabinde doğumuna yardımcı olduğu ve annesini de kaybeden bebeği bir hayli sahipleniyor. Önceki bölümlerde de birçok dengelessiz hareketi olan ama ana karakterimizi ziyadesiyle seven Kenny'ye dikkat etmenizi öneririm. Özellikle

hal ve hareketleri bütün oyun gidişatını etkiliyor. Bu arada bizi terk eden Jane de geri dönüyor. Neden döndüğü kısmını bir kenara bırakırsak, kendisiyle olan etkileşimimiz finali direkt olarak etkiliyor, siz onu bilin, ona göre hareket edin, yeter.

Kayıplar

Telltale Games'in şüphesiz ki bu seride yarattığı en iyi durum, karakter arası etkileşimler. Sürekli konuştuğumuz ve hayatlarımız üzerinde direkt etki kurduğumuz için gruptan birilerinin ölmesi hep üzücü olmuştur. Nitekim bu bir hayatta kalma yarışı ve beşinci bölümde de "Ölemez o!" denen birden fazla karakter gözümün önünde yitip gitti, siz de şimdiden hazırlıklı olun. Tüm bunların haricinde final bölümünü final gibi yapan yegâne unsur, gruptaki karakterlerin pişmanlık ve geçmişleriyle olan duygusal bağlantılarının bir bir ortaya dökülmesi... Bu sayede kime, ne şekilde davranacağımızı daha iyi şekilde hesaplayabiliyoruz. Sürekli bir iddialaşma ve grup içi çekişme mevcut. Genelde son söz bize kalıyor ama bu sefer daha fazla bağırıyor, daha fazla taraf tutuyoruz. Anlayacağınız son bölümde her şey omuzlarımıza yıkılmış durumda. Resmen kimin ölüp kimin hayatta kalacağına karar verdiğimiz final tam da olması gerektiği gibi tasarlanmış. Hele bir de siz son sahneyi görün; üçüncü sezon için kendinizi kemireceksiniz! ■ **Ertuğrul Süngü**

Keşke

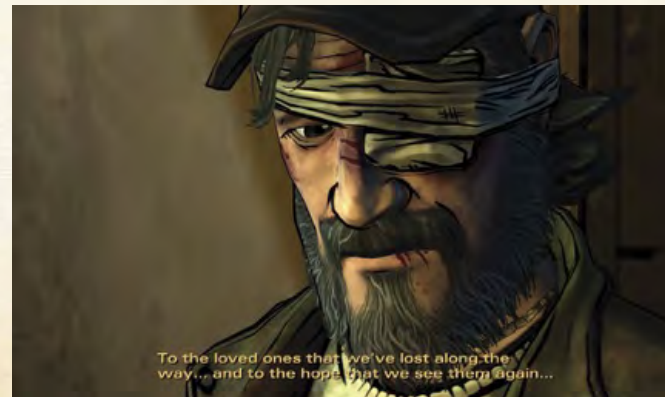
Telltale Games'in oyunlarını yakından takip ediyorum ama keşke oyuncuya biraz daha etraflı didikleyecek imkân sunulsa demeden de geçemiyorum. Tamam, farklı bir tarz yaratıldı ama çevreyle "manalı" bir etkileşime girebilsek, arada bir - iki bulmaca çözssek fena mı olur?

The Walking Dead S02E05

- ⊕ Senaryoyu bağlaması
- ⊕ En zor kararları içermesi
- ⊕ Tansiyonun hep yüksek olması
- ⊖ Oyuncuyu fazla yönlendirmesi

9,0

Alternatif **The Wolf Among Us**



To the loved ones that we've lost along the way... and to the hope that we see them again...



Yapım **Telltale Games**
Dağıtım **Telltale Games**
Tür **Macera**
Platform **PC, Mac**
Web telltalegames.com/walkingdead



Yapım **RailSimulator.com**
Dağıtım **RailSimulator.com**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC**
Web **www.railsimulator.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**



Train Simulator 2015

Patron çıldırdı!

Oynayıcı kitlesi kısıtlı, hitap ettiği kemik hayran kitlesi dar bir oyun serisinin sıradaki üyesi hakkında yazmak her zaman zor olmuştur. Geçtiğimiz yıl 2014 sürümünü incelediğim oyunun en son sürümünü “yeni” yapamayan, yapmaya yetmeyen şeylerin ne olduğu hakkında yazacak o kadar fazla şey var ki seri neydi, nereye geldi, nereye gidiyor, belki de hepsini bir kenara bırakmak gerekecek. Kısaca oyunun bize tamamen aynı motor, aynı menüler, aynı grafik yapısı ile ve hiçbir

gibi 40\$'a yeni oyun diye önümüze getirilmesine artık dayanamıyorum açıkçası. Serinin daha önceki oyunlarında olduğu gibi, eğer 2014 sürümüne sahipseniz, oyunda sunulan rota / senaryo ve tren setleri bu oyuna aktarılıyor. Oyunun şu an piyasada olan tüm DLC'lerini almak içinse naçizane hesabıma göre 3.700\$'ı gözden çıkarmanız gerekiyor. Şaka gibi, değil mi? Üzülmeyin, dönem dönem Steam indirimlerini yakalayabilirsiniz 1.400\$ civarına oldukça karlı bir alışveriş

son oyunlarda yakalanan atmosfer oldukça başarılıydı; gözlerimiz Donner Pass'ta geçen kaotik senaryoyu arasa da yeni eklenen rotalar oldukça güzel tasarlanmış. Çevre grafikleri pek başarılı değil, buna rağmen tren setleri ve iç tasarımlar son derece detaylı modellenmiş. Trenlerin seslerinden, derli toplu kontrollere kadar bu konuda hiç bir problem yok ve harita editörü de yeterince kullanışlı. Özellikle kokpitten yağmur efektlerini izlerken içim üşüdü benim. Bununla birlikte kameralar yeterli özgürlüğü sağlamıyor, bir önceki sürümden geriye gitmiş bile diyebilirim. Klasik dış kamerada yeteri kadar uzaklaşamadığı için ön çaprazdan ekran görüntüsü kadrajına sığdıramadığım trenler oldu.

Oyunu bağımsız ele alırsanız, daha önceki sürümün aldığı 7,7 puanı tekrar almaması için hiç bir sebep yok. Ancak küçük ödemeler sisteminin sınırlarını her seferinde biraz daha, biraz daha zorlayan, daha önce çıkmış modları oyuna ekleyerek ve oyunun mevcut içeriğini de dışarıya çıkararak bize yeni oyun olarak sunan yapımçıya bir simülasyon türü tutkunu olarak artık tahammülüm kalmadı. Yeni oyun diye aldığınız şey, TS2014 için 20\$'lık üç parça halinde sunulan bir paketten ibaret arkadaşlar. Maalesef oyuna ücretsiz mod bulmak da pek kolay değil; tüm sistem DLC'lerle nasıl “railfan” avlarımız mantığı üzerine kurulmuş. TS2015 hakkında söylenebilecek her şey bunlardan ibaret. ■ **Kürşat Zaman**

“Çevre grafikleri pek başarılı değil, buna rağmen tren setleri ve iç tasarımlar son derece detaylı modellenmiş”

değişime uğramadan, 2014 sürümündeki dört rota ve 12 tren seti dışarıda bırakılarak, yerine 2014 sürümünde ücretli DLC olarak sunulan üç rota ve 11 tren seti eklenip temciti pilavı gibi önümüze konulduğunu anlatmak, bir oyun yazarı için o tikanıklığın tamamen icabına bakılması da demek çünkü oyun, sunmadığı muhabbet ile kendi muhabbetini de yaratmış oluyor.

Serinin önceki oyunlarının tamamından, atası Microsoft Train Simulator'a kadar keyif almış, bir önceki sürümüneyseniz 7,7 puan vermiş olan ben, normalde 60\$'a alabileceğiniz üç rotanın paketlenerek, sanki Steam hafta sonu indirimi

yapmanız mümkün, kaçırmayın. TS2015'te eğer standart sürümü satın aldıysanız yepyeni ICE-T hızlı treninin kullanıldığı 100km'lik Munich - Garmisch - Partenkirchen hattı, efsanevi Northeast Corridor'un New York - New Haven arasındaki 121km'lik bölümünü oynayabileceğiniz NEC ve nihayetinde Londra King's Cross istasyonu ile Peterborough arasını modelleyen 122km'lik East Coast Main Line hatlarına sahip oluyorsunuz. Bir klasik olarak önceki oyunu vaktiyle satın almayı kaçırdıysanız, şimdi ucuza almak yerine yayıncının politikası gereği TS2014'te sunulan her bir senaryoya 20\$ ekstra vermek zorundasınız çünkü eski oyunlar Steam üzerinden satılmıyor. Bununla birlikte oyunun 55\$'lık Steam Edition sürümünü satın aldıysanız, bana göre oyunda şimdiye kadar yapılmış en detaylı ve keyifli hatta da sahip oluyorsunuz: 206km'lik Los Angeles - San Diego hattı, yani Pacific Surfliner.

Oyunun grafik ve menü yapısı hakkında söyleyebilecek çok fazla bir şey yok çünkü eski sürümden hiç farkı yok. Grafiksel olarak



Train Simulator 2015

- ⊕ Steam'den sonraki sürüme ücretsiz güncelleme imkânı
- ⊕ Başarılı grafikler ve atmosfer
- ⊖ Cep yakan DLC'ler
- ⊖ Herkese göre değil
- ⊖ Hiçbir yenilik yok

6,5

Alternatif **Euro Truck Simulator 2**

Yapım **Urban Games**
Dağıtım **Gambitious**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC, Mac**
Web www.train-fever.com



Train Fever

Rayların pasını atmaya geliyor!

Eylül ayı başında oyuncularla buluşan Train Fever'da amaç, kendi şehirlerimizi ve yollarımızı geliştirmek. Şehirlerimizi ayakta tutmak için büyük bir ekonomi lazım ve bu da ulaşım ağlarından geçiyor. Şehirlerimizin birbirine ulaşımını trenlerle sağlıyoruz ama bu iş görüldüğü kadar kolay olmuyor. Demiryollarını kurarken dikkat edilmesi gerek çeşitli etmenler bulunuyor. Coğrafi özellikler bunlardan biri; arazimiz ne kadar engebeli olursa demiryolumuzun fiyatı da o kadar artıyor. İyi bir gelir elde etmek içinse zengin yerleşim alanlarını kullanmak gerekiyor. Trenlerimizi başka şehirlere en hızlı ve en kolay şekilde ulaştırmak gelirimizi daha da artırıyor. Serüvenimize 1850 yılından başlıyor ve oyunda ilerledikçe daha ileriki zamanlara geçebiliyoruz. Yıl 1850 olunca haliyle ilk taşıma aracımız at arabaları oluyor. Bu sektörde geliştikçe son model hızlı trenlere sahip olabiliyoruz. Her trenin kendine göre bir hızı ve maliyeti var. Zaman geçtikçe trenlerimiz artık işlevini yitirmeye başlıyor, bize de trenleri tamir etmek düşüyor ki bu da biraz pahalıya patlıyor. Bunun yanı sıra şehirlerimize otobüs durakları ve otobüsler ekleyebiliyoruz. Ulaşım yolları arttıkça şehirlerimizin nüfusu ve ekonomisi geliyor. Şehirdeki binalara tıklayarak detaylı bilgiler öğrenebiliyoruz; binanın inşa yılından tutun da türüne ve kaç kişiyi barındırdığına kadar bilgiler elde etmek mümkün. Şehrin sakinlerine tıklayarak da nereye gittiklerini öğrenebiliyoruz. Hayallerdeki büyük kente ulaşabilmek bir hayli emek istiyor. Train Fever'daki üç grafikler gayet başarılı.

Grafikler oldukça gerçekçi ve şehirlere fazla miktarda yaklaşabiliyoruz. Oyuna başlamadan haritanın büyüklüğünü ve arazinin yapısını seçebilme imkânı da sağlanmış. Bunun yanında farklı yıllarda oynayabilme seçeneği oyuna değişik bir hava katıyor. Ayrıca oyunda mod desteği de mevcut ve bu sayede içerik zamanla bir hayli zenginleşecektir. Çoğu kişinin yakındığı bir konu da oyunun ilk başta karmaşık ve gelişiminin zor olması ki gerçekten de oyuna ilk girdiğimde ben de yapacağımı bilemedim açıkçası. Sabırla her şey yerine oturuyor fakat sabredecek gücünüz yoksa canınız sıkılacaktır. Benim canımı en çok sıkansa oyunun arayüzü oldu. Arayüz sanki "bitse de gitsek" ruh haliyle yapılmış, sadece üç - dört tane seçenek

barındırıyor. Oyunun fiyatıysa çapına göre biraz pahalı ve almak isteyenlerin gözünü korkutabilir.

Train Fever gerçekten emek isteyen bir simülasyon ve oyunu keşfetmek için yeterli sabrınız varsa bir hayli zevk alabilirsiniz. Tren tutkunları için saatlerini başında geçirmek kaçınılmaz olacaktır. ■

Train Fever

- ➕ Mod desteği ve başarımlar
- ➕ Grafikler
- ➕ Harita ve tren çeşitliliği
- ➖ Karmaşık ve zor olması
- ➖ Yüksek fiyat

6,5

Alternatif Cities in Motion





Murasaki Baby ★

Güzel, çirkin ve korkunç

Murasaki Baby, Sony bünyesindeki yeni stüdyolardan biri olan Ovosonico'nun ilk oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Farklı fikirlere ev sahipliği yapan Murasaki Baby, yapımçısının sanat anlayışı sayesinde diğer platform oyunlarından bir bakışta ayrılıyor. Tim Burton'ın İstiridye Çocuğun Hüzünlü Ölümü ve Diğer Hikâyeler'ini andıran çizimlerle hayat bulan bütün karakterlerin ne kadar ilginç görünürse görünsün insani değerlere sahip olduklarını görüyoruz. Bu sayede oyunun hemen başında kendimizi çocukların uçsuz bucaksız hayal güçlerinin, en korkunç kâbuslarının hüküm sürdüğü bir dünyada buluyoruz. Üstelik bizimle birlikte bu korkunç dünyaya uyanan küçük kız çocuğunun bütün sorumluluğu üstümüze kalıyor. Annesinin yakınlarda olmadığını gördüğünde kalp şeklindeki mor balonunun ipine sınıksız tutunan yavrucağı annesine kavuşturmak da bizim görevimiz oluyor. Yuvarlak başındaki biri büyük, diğeri küçük gözleri, nokta şeklindeki göz bebekleri ve saçlarının

hemen altındaki kocaman ağız ile ne kadar sıra dışı olursa olsun bu karakterin de her çocuk gibi ilginç

bir şekilde sevimli olduğunu görüyoruz. PS Vita'nın dokunmatik ekranına dokunduğumuzda küçük kız elini uzatarak elimizi tutuyor ve parmağımızı takip ederek bütün kontrolü bize bırakıyor. Küçük bir çocuğun elini tuttuğumuzun unutup parmağımızı hızlı hareket ettirerek çocuğun tökezleyip yere düştüğüne ve canının yandığına şahit oluyoruz. Dahası çocuklara özgü inatçılığıyla korktuğunda ayaklarını sürümeye başlayan bu küçük kız bizi oldukça yaşatabiliyor. Ayrıca çok korktuğunda elinden kaçırıldığı balonu patlamadan yakalayamazsak küçük kızımız oturup ağlıyor ve bir önceki kayıt noktasına geri dönüyoruz. Yolculuğumuz sırasında karşılaşacağımız diğer çocukların ağızlarının da saçlarının altında olduğunu ve kalp şeklinde balonlar tuttuklarını görüyoruz. Bu çocuklardan Dokunaç Çocuk ahtapot kolunu andıran bir maskenin arkasında kendi hayal dünyasında, Tavşan Çocuk partilere katılmayı özlediği kocaman bir tavşanın midesinde, Perma Kız saçlarını güzelleştirmeye çalışırken hapsediği hapisanede ve Çarpık İkizler paylaştıkları ortak başın siyah ve beyaz kadar farklı olan iki bedeninde yaşamaktadır. Yolculuğumuz esnasında bu masum çocuklara da yardım etmeye çalışıyoruz. Küçük kızın balonunun aksine mavi renkte olan balonları

patladığında hem ağlamıyorlar, hem de biz arka planı değiştirebilme yeteneğine kavuşuyoruz. PS Vita'nın arka dokunmatik panelinde sağdan sola ya da soldan sağa dokunarak değiştirebildiğimiz arka plan oynanışta önemli bir tutuyor. Çocukları korkutmak, çevreyle etkileşime girmek, gizli yerleri görmek gibi birçok farklı amaç için kullanılabilen arka planların bir de gücü bulunuyor. Arka dokunmatik panele tek bir dokunuşla bu gücü aktif edebiliyoruz. Hiçbir fiziksel tuşun kullanılmadığı kontrol şeması dikkate alındığında Murasaki Baby'nin PS Vita'ya özgü kalacağı konusunda tahminde bulunabiliriz. Farklı kontrol şeması ve anlatmak istediği hikâye düşünüldüğünde değişik bir deneyim sunan Murasaki Baby'nin kısa sürmesi de kendi yararına oluyor. PS Vita'sı olan bütün oyuncular bu farklı yolculukta küçük bir kızın elinden tutmaya ve bütün çocuklara yardım etmeye çağırıyoruz. ■ Ahmet Ridvan Potur

Murasaki Baby

- ⊕ Çizimler
- ⊕ Kontroller
- ⊕ Anti kahramanlar
- ⊖ Kısa parmaklıların işi zor

8,0

Alternatif Limbo

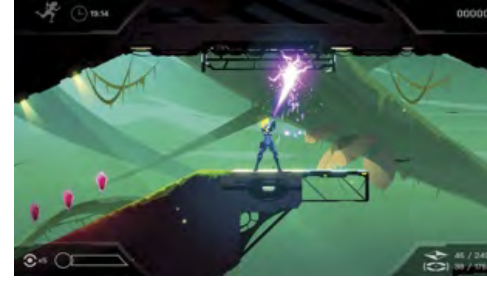


Yapım **Ovosonico**
Dağıtım **Sony**
Tür **Platform**
Platform **PS Vita**
Web www.murasakigame.com





Yapım **Futurlab**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon, Platform**
Platform **PS4, PS Vita**
Web www.velocitygame.co.uk



Velocity 2X

Eve hızla dönmek adına!

PS Plus sahiplerine bedava olarak sunulan, rengârenk bu oyunda amacımız eğlenmek. Eğlenirken sinir olmamak, sinir oluyor gibiysek de oyuna ara vermek. Velocity 2X eğlendirirken sinirlendirebilen, sinirlendirirken titremeye yola açan, gamepad'i atma derecesine geldiğimizde kendimize çeki düzen vermemiz gerektiğini belirten, türler karması bir yapım. Oyunumuzda bir kızcağızı kontrol ediyoruz. Bu sarışın kadıncağız (Büyüdü bir anda.) evinden çok uzakta, bir gezegende tutsak tutuluyor ama sonra kaçmayı başarıyor. Evinden 10 bin yıl uzakta olduğunu öğrenen teyzemiz (Hayda...) gezegenine (Dünya mı acaba?) dönmek için hummalı bir çalışmaya giriyor, ona yardım eden bir dostuyla birlikte uzay gemisine atlıyor.

Aslında oyun tam iki farklı türü yan yana getiriyor. Bir tarafta Ikaruga benzeri bir shoot 'em up var, bir tarafta da koşup ateş ettiğiniz bir platform oyunu. Oyunun aslı bence shoot 'em up olarak düşünülmüş ama bunun monotonluk yaratacağı gözetilerek platform kısmı eklenmiş.

Bölümlere ayrılmış oyunun shoot 'em up kısmında amacımız, bölüm sonuna olabildiğince hızlı bir şekilde ve bu sırada önümüzde çıkanları toplayarak varmak. Gemimiz başta dümdüz gidebilen, özelliiksiz bir araçken daha sonra ateş etme gücüne kavuşuyor, yetmiyor ve kısa mesafede ışınlanabilme özelliği elde ediyor. Şimdi düşünün ki çok hızlı gitmelisiniz, bu sırada önünüze çıkanları vurmalsınız, gördüklerinizi toplamalısınız ve aşamayacağınız engelleri de ışınlanarak aşmaya çalışmalısınız. Burada müthiş bir koordinasyon söz konusu oluyor, şayet ki bölümleri en iyi şekilde bitirmek isterseniz. Velocity 2X, bölümü kolayca geçmenize izin veriyor ama bir bölümü en iyi şekilde tamamlamak için bölümleri resmen ezberlemeniz gerekiyor.

Olayın platform kısmında da yine çok hızlı hareket etmeniz gerekiyor ve aynı geminizde olduğu gibi, ateş

edebile ve ışınlanabilme özelliğiniz bulunuyor. Bunlara ek olarak altından kaymanız gereken engeller de çıkıyor ve yine, eğer çok başarılı olma niyetindeyseniz bölümü birkaç kez oynamanız gerekiyor. Platform kısımlarında, gemiyi kontrol ettiğiniz kısımlardan farklı olarak ateş etme özelliği 360 derece olarak ayarlanmış ve bu sayede koşarken istediğiniz yere ateş edebiliyorsunuz.

Bölümlerde yapmanız gereken şeylerin başında kristalleri ve kurtarılmayı bekleyen canlıları toplamak var. Bunların bazıları camla kaplı ortamlarda bulunuyor, bazılarınsa sadece üstüne yürüyerek onları toplayabiliyorsunuz. İşleri hızla halletmeye çalışırken de ne, neyin içinde, ateş etmeniz gerekiyor mu soruları ortaya çıkıyor ve bocalayabiliyorsunuz.

Son derece kaliteli çizimlerle bezeli bir hikâye anlatımının da bulunduğu oyun, düşünce olarak çok başarılı ama uygulamada biraz hafif kalmışa benziyor. Bölümler çok kısa, bölümlerde yaptıklarımız neredeyse aynı ve sadece skor mücadelesine girmek isteyenler dışındakileri çok da tatmin edeceğe benzemiyor. En azından ben, sürekli Destiny oynamak isterken şu oyunu kapattığım anda bir daha açma isteği duymuyorum kendimde. Daha çok Resogun stili oyunların meraklılarının seveceği Velocity 2X'i PS Plus aboneliğinizden hemen indirip denemenizi öneririm. Para verecek olanlarsa bahsettiğim konuları kafasında tartıp kararını ona göre vermeli...

■ Tuna Şentuna

Velocity 2X

- ⊕ Kaliteli görsellik
- ⊕ Shoot 'em up kısmı eğlenceli
- ⊖ Bölümler kısa
- ⊖ Skor mücadelesi dışında çok bir şey vaat etmiyor

7,4

|| Alternatif **Resogun**

Bilgisayar

Basit ve kısa sürede unutulacak bir oyun olmaması adına yapımcılar oyuna bir arka plan tasarlamışlar. Zaten oyunun hikâyesinden de bunu anlayabiliyoruz. Dilerseniz de bu hikâyeye iyice adapte olmak için oyunun Flight Lab kısmına uğrayıp birçok detayı inceleyebilirsiniz.



BIGBOSS

Bir oyun firması, işten anlamayan bir patron, bir programcı...
Tuna Şentuna

October Fest

- Oğlum kalk, sonbahar geldi!
- Ben niye kalkıyorum ki?
- **Bilmiyorum, çok üşüdüm demin, senin de benim gibi rahatsız olmanı istedim.**
- Fesuphanallah yarabbi...
- **Şu köşede namaz da kıl da boşa gitmesin hacım.**
- Alaycı bir tavır seziyorum?
- **Haşa!**
- Sultanım.
- **Evladım! Ne oyun yapacağız, nasıl bu firmayı kaldırıp geliştireceğiz diye soracağına, sultanlar bir şeyler... Oğlum bak-**
- Git?
- **ÇOCUĞUM! Oğlum... Bak Ekim ayı oldu. Ekim demek oyun yağmuru demek. Kasım'ı hiç sorma zaten! Herkes çıkacak yeni oyunların peşine düşecek. Biz ne yapacağız?**
- O oyunları alıp oynayacağız elbette. Ben de tam izin işini konuşa-
- **Sana izin levhamızla vururum, tüm izinlerin iptal olur!**
- Levhamız mı var?
- **He var yavrum, var... Bırak onu şimdi, bu Ekim'de, Kasım'da neler çıkıyor, söyle bana. Süper bir planım var!**
- Tüm mağazaları gezip çıkan hit oyunları balyozla parçalamak?
- **Balyoz yerine buldozer düşünmüştüm...**
- Patron?
- **Dalga geçiyorum andaval oğlum! Söyle ne çıkıyor**

Ekim'de?

- Ekim'deee...
- **Yayma ağzını.**
- EkimdeçikänenönemlioyunlardanbirtanesiAlien:Isolationola bilir.
- **Alien: Isolation diyorsun...**
- Çok hızlı söylemiştim, nasıl anladınız ya?
- **Kaçın kurasıyım ben oğlum! Tamam, Alien: Isolation'daki o siyah yaratıkları not et.**
- Alien'ları diyorsunuz yani.
- **İşte her neyse... Başka?**
- The Evil Within var patron. Çok korkunç!
- **"Şeytan içinde" mi oluyor Türkçesi?**
- Evet, eşantiyon...
- **Tamam, onun da korkunçluğunu not et o zaman. Devam et saymaya.**
- Assassin's Creed: Unity de bekleniyor bayadır.
- **O Ekim'de çıkmıyor ki oğlum? Kasım 11 o.**
- Vay! Sizi denemiştin patron ben.
- **Denemek derken?**
- Yani, "Siz de-ne patronsunuz, daha iyisi yok!" anlamında. De-ne fiili bu, farklı bir şey.
- **Oğlum kimse bir b@# anlamadı lan!**
- İşte, kısmet...
- **Neyse bari AC Unity'den de Unity oyun motorunu alalım.**
- Eyvahlar olsun...
- **Niye öyle dedin? Eyvah kelimesinin çoğulu olmadığı**

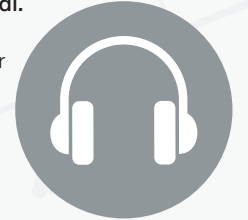
“Ekim demek oyun yağmuru demek,
Kasım’ı hiç sorma zaten! Herkes çıkacak yeni oyunların
peşine düşecek. Biz ne yapacağız?”

İçin, hata yaptığın için mi?

- Unity ile ilgili söyleminizden ötürüydü...
- **Oğlum mis gibi oyun motoru, neyini beğenmiyorsun? Saymaya devam et sen.**
- Edeyim... Ne vardı; Dragon Age: Inquisition.
- **Ha şu ejderhali oyun! Biliyorum onu. Ejderhanın yaşını mı ne tahmin ediyorduk.**
- Age'den çıkarmanız bu mu oldu?
- **“Çıkarım” kelimesini kullanmak için sarf ettiğin bu çabalar...**
- Bu oyundan neyi alacağız peki?
- **Ejderhayı tabii ki!**
- Eyvallah. Onu da attım listeye. Call of Duty: Advanced Warfare da önemli oyunlardan.
- **O seri bitmedi mi lan hala?**
- Sinirlendiniz.
- **Oğlum seri bitmiyor. Yapıyor da yapıyorlar. Koskoca Osmanlı İmparatorluğu'nun simgesi Muhteşem Süleyman bile bitti, bu seri bitmiyor!**
- Benzetmenizin yersizliği ve yanlışlığı...
- **Bence şahane oldu... Call of Duty'den de-**
- Durun. Yapmayın. “Dati” demiş olamazsınız.
- **Yazıyor ya yukarıda, gayet dedim.**
- Maaşıma zam yapmazsanız derhal giderim, dayanama-
yaçağım.
- **%15?**
- Deal.
- **Devam edelim. Dati'den de askerleri alalım.**
- Aldık bakalım... Kaldı geriye The Crew.
- **Sadece o mu? Başka da olmalı!**
- Var var, merak etmeyin.

- Tamam, The Crew'da sanırım arabalar vardı. Arabayı alalım oradan da.

- Onu da koyduk. En güzeli sona sakladım. Far Cry 4!
- **Oğlum o yakarışı hala duymadılar mı? Dördüncü oyun olmuş...**
- Yakarış mı?
- **İşte Far = Uzak, Cry = Ağlama, İleme...**
- Eyvahlar-
- **O kelime yanlış evladım, sürekli kullanıyorsun. Far Cry 4'ten yakarışı mı alalım dersin?**
- Patron filler var oyunda?
- **Tamam, fil iyidir! Onu da alınca elimizde siyah kaygan yaratıklar, korkunç bir atmosfer, Unity oyun motoru, ejderha, asker, araba ve fil oluyor. Şimdi senin görevin arkadaşım, eğer kabul edersen, tüm bu kelimeleri birleştirip bir oyun yaratmak.**
- Böylece bir oyuncu mağazaya gittiğinde hangi oyunu alayım derdinden kurtulup direkt bizim oyuna yönelecek; çünkü neden?
- **Bizim oyunumuz tüm oyunların birleşimi olacak!**
- Patron, aradaki cümleyi benim sesimi taklit ederek siz söylediniz. Ve bu fikri çok saçma buluyorum.
- **Neden evladım ya, neden?**
- Çünkü ejderhalar ile filler hiçbir zaman anlaşamaz. Ejderhaların filleri yemek olarak görme gibi bir durumu var... Ayrıca askerlerin de bu durumdan hoşlanacağını sanmıyorum.
- **Eyvahlar olsun...**
- Hani gerçek bir kelime değildi o? Hani değildi?!





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 Ekim 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

ROG tasarımı ve SupremeFX destekli anakart

Sayfa 99



AMD

AMD'den yüksek performanslı ve düşük güç tüketimli bir APU

Sayfa 98



Thrustmaster

Motor sporları tutkunlarına Ferrari marka direksiyon

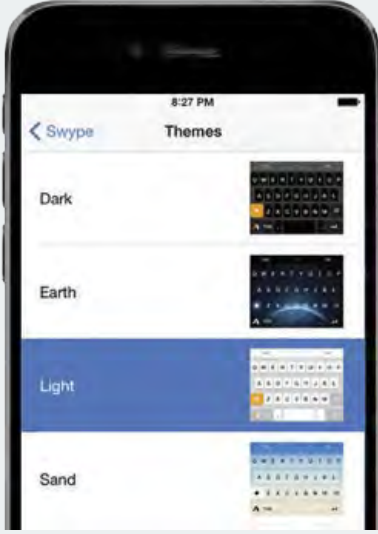
Sayfa 99



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, derlere derman oluyor...

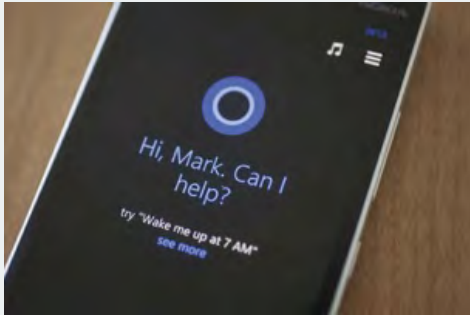
Sayfa 100



iOS 8'e yeni klavyeler

En iyi klavyeler

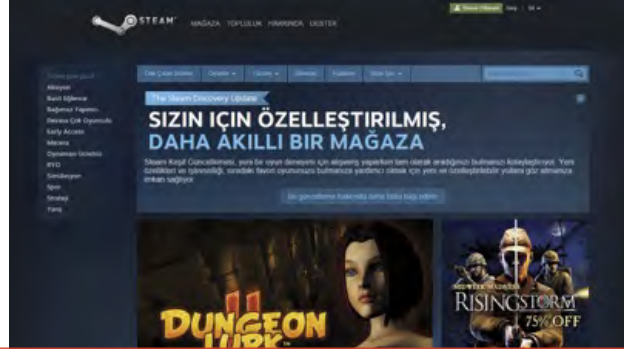
iOS 8'in üçüncü parti klavyelere destek vermesiyle beraber klavye yazılımı geliştiren firmalar da bir yarış içine girdi. İndirdikten sonra Ayarlar - Genel - Klavye - Yeni Klavye Ekle bölümünden etkinleştirilen klavyeler arasında öne çıkarılarsa şöyle: Swype (1,99 TL), Minuum (4,29 TL), Fleksy (1,99 TL), TouchPal (Ücretsiz) ■



Microsoft'tan güncelleme

Cortana'ya yeni özellik

Microsoft'un kişisel dijital asistanı Cortana'ya yepyeni bir özellik geldi ve bu özellik sayesinde artık kelimelerin açıklamalarını öğrenebileceğiz. Cortana'nın bir sözcüğü açıklaması içinse yapmanız gereken tek şey, basit bir şekilde "Define" demeniz. Bu komutun ardından Cortana bir araştırma yaparak istediğiniz kelimenin açıklamasını size sunmakta. Tabii ki bu özelliğin bütün bölgelerde işe yaramadığını belirtmekte fayda var. Örneğin Birleşik Krallık sürümü bir Cortana kullanıyorsanız, bu komut size hiçbir sonuç getirmeyebilir. ■



Steam'de değişim

Yeni tasarım, yeni içerik

PC oyuncularının uğrak yeri olan ve dönem dönem değil, yıl boyu cüzdanlarımızı hedef alan Steam'de yeniliklerin ardı arkası kesilmiyor. İçerik konusunda birçok yenilik yapan ve oyuncuları oynadıkları türde oyunlara yönlendiren Valve, Curator (Küratör) ve Keşif Kuyruğu (Discovery Queue) olmak üzere iki sistem hazırladı. Curator, bireysel ya da grup olarak oyun değerlendirmeleri, önerileri yapılmasını mümkün kılıyor ve bu sayede diğer oyunculara oyun seçimi konusunda yardımcı oluyorsunuz. Discovery Queue ise sahip olduğunuz ya da istek listenizdeki oyunlara göre size oyun sunuyor, siz de takip etmek, istek listesine eklemek

ya da ilgilenmemek gibi değerlendirmeler yapıp kuyruğu takip ediyor, sonraki oyuna geçiyorsunuz. Steam'de içerik dışında uzun zamandır ilk kez tasarımda radikal değişikliklere gidildi. İlk olarak renk paletini daha çeşitli hale getiren firma, oyun türlerini ana sayfanın soluna taşıdı. Orta bölümde eskisi gibi manşet, hemen altında öne çıkan oyunlar, onun altında son güncellemeler ve sonrasında da Curator ve Discovery Queue bölümleri yer alıyor. Yeni tasarımı ve yeni sistemleri genel olarak değerlendirdiğimizde fark etmeden daha fazla oyun satış alacakmış gibi bir izlenime kapılmadık değil. ■

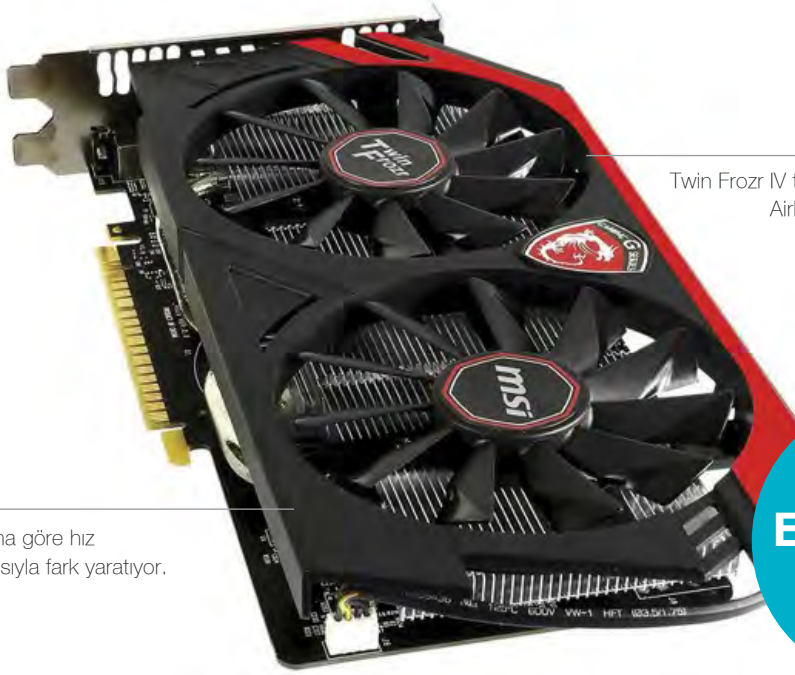


Chromecast'e rakip

Microsoft'tan Wireless Display Adapter

Microsoft, Chromecast'e çok benzeyen yeni çevreirim cihazını tanıttı. HDMI üzerinden büyük ekranlara bağlanabilen Microsoft Wireless Display Adapter, size istediğiniz zaman ikinci bir ekran kullanma şansı tanıyor. Telefonunuzdaki veya dizüstü bilgisayarınızdaki içeriği kendi üzerine aktarmak

için Miracast'i kullanan cihaz, bazı Windows Phone'lu telefonlar tarafından doğal olarak destekleniyor. Öte yandan Microsoft'tan Brandon LeBlanc, cihazın Android işletim sahibine sahip cihazlarla da çalıştığını söyledi. Ürünün Ekim ayında 60\$'a satışa sunulacağını da not düşelim. ■



Kart, referans tasarıma göre hız aşırımlı yapıda olmasıyla fark yaratıyor.

Twin Frozr IV termal tasarımı, Super Pipe ve AirFlow teknolojileri dikkat çekici.

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

MSI GeForce GTX 750Ti OC ★

Maxwell mimarisi

İlk nesil Maxwell mimarisiyle donatılan GTX 750Ti hem performans, hem güç anlamında hâlihazırda büyük yenilikler getirmesinin yanında bir de MSI'in kendine özgü tasarımına ve fabrika çıkışında hız aşırmasına maruz kalarak daha başarılı bir kart olarak karşımıza çıkıyor. NVIDIA'nın Tesla, Fermi ve Kepler mimarilerinden sonra yol haritasındaki yeni durak olan Maxwell'li kartın en dikkat çeken yanlarından biri düşük güç tüketimi sunması ancak buna karşılık performans anlamında da geri adım atmaması. GeForce GTX 750Ti'yi GPU olarak kullanan MSI'in bu kartı, fabrika çıkışında hız aşırma-ya uğrayarak referansa göre daha yüksek seviyede performans sağlayabiliyor. Performans seviyesiyle orta segmente hitap eden kart, watt başına performans konusunda gelişim kaydediyor. Fermi mimarisinden dört, Kepler'den iki kat daha fazla watt başına performans gösteren Maxwell, öte yandan yalnızca 60 watt tüketmesiyle de oldukça dikkat çekici.

2 GB kapasitesinde GeForce GTX 750Ti GPU ile gelen kart, 128b bellek arayüzünün sahibi. 5400 MHz bellek hızının yanı sıra taban hızıyla 1085 MHz, hız aşırma modunda tavan hızıyla

1163 MHz sağlayan kart, böylece referans tasarımının hız aşırımlı olarak sunduğu hızı normal kullanımda sunuyor. Kartın arka bağlantıları arasındaysa bir HDMI, D-Sub ve DVI çıkışları bulunuyor. Kart için önerilen sistem güç kaynağıysa 400 watt seviyesinde. Kartın getirdiği bazı avantajlar da var. Bunun ilk örneği Twin Frozr IV termal tasarımı. 10mm'lik çift fan hanesine sahip olan kart, öte yandan Twin Frozr IV tasarımıyla birlikte SuperPipe ve AirFlow teknolojilerini de beraberinde getiriyor. Böylece ısıyı hızlı şekilde karttan atabilen bu teknolojileri zaten MSI'in diğer kartlarında da görebiliyoruz. Yaptığımız testlerde kartın ulaştığı sıcaklık değerlerinden bahsetmemiz gerekirse sistem boştaiken aldığımız değerler 30, tam yükteyse 48 derece olduğunu söyleyebiliriz.

Kartın NVIDIA GPU'sunu kullanmasıyla da bazı noktalarda avantaj yarattığını söyleyelim. NVIDIA GeForce Experience teknolojisini kullanan kart, bu teknoloji yardımıyla kartın sürücülerini her daim güncel tutuyor. Böylece oyun ayarlarınızı otomatik olarak optimize edebiliyor. Kartın bunun yanı sıra diğer bir dikkat çeken yanıysa NVIDIA ShadowPlay özelliğiyle öne çıkıyor. Oyun için görüntü kaydı

almak için kullanılacak olan bu teknolojiyle oyun anlarınızı kolaylıkla sosyal medya üzerinden paylaşabiliyorsunuz.

Gelelim MSI GeForce GTX 750Ti'in test değerlendirmesine. Öncelikle sessiz çalışması, güç tüketimi ve ısıyı iyi bir şekilde dağıtabilmesi ile beğendiğimiz kart, oynadığımız oyunlarda da başarılı bir grafik çizdi. Metro: Last Light'ta 1920x1080 piksel çözünürlükte 30fps'yi gözlemlediğimiz kart, çözünürlüğü 2K'ya çektiğimizde doğal olarak 20fps'ye geriliyor. BioShock Infinite'de yine Full HD'de ortalama 50fps sonucu veren kart, Crysis 3'teyse 25fps ortalamasındaydı. Bu da segmentine göre iyi bir durumda olduğunu gösteriyor. ■ Ercan Uğurlu

MSI GeForce GTX 750Ti OC

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Artı: Maxwell mimarisi, düşük güç tüketimi, Twin Frozr IV tasarımı, uygun performans

Eksi: DisplayPort yok, SLI yok

9,4

LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ

AMD'nin yeni Kaveri APU'su yalnızca 45 Watt harcıyor.



AMD A10-7800'ün içinde tam 12 çekirdek bulunuyor.

AMD A10-7800 ★

AMD'nin yeni nesil Kaveri APU'su

Tekrar açıklamak gerekirse CPU ve GPU'yu bir araya getiren çiplere verilen bir isim olan APU, aynı zamanda Hızlandırılmış İşleme Birimi olarak da adlandırılıyor. Çiplerin birbirine daha yakın olması sayesinde daha hızlı iletişim ve böylece daha yüksek performans hedefleyen A10-7800 APU, tıpkı A8-7600 gibi Heterojen Sistem Mimarisine sahip olmasıyla da dikkat çekici.

AMD A10-7800, içinde 12 adet çekirdek bulunduruyor. Bunlardan dördü CPU ve sekiziye GPU için kullanılıyor. Böylece kullanıcıların oyun, ofis ve multimedya uygulamalarında ideal performansı alabilmelerini sağlayan işlemci, masaüstü bilgisayarlara iyi bir örnek teşkil ediyor. Öte yandan tıpkı daha önce incelediğimiz A8-7600 gibi hız artışına destek veren işlemci, güç tüketimi konusunda da başarılı. İncelediğimiz Kaveri APU, 45 watt ile 65 watt arasında çalışıyor. Enerji tasarrufu modunda 45 watt, performans noktasındaysa 65 watt tüketen işlemci, bu anlamda A10-7850K ve A10-7700K'nın 95 watt'lık enerji tüketiminin takipçisi.

A10-7800'ün 12 işlemcisinin dördünün CPU, sekizinin GPU'ya ait olduğunu söylemiştik.

CPU saat hızının 3.5 GHz'de çalıştığını ve performans noktasında bu hızın 3.9 GHz'e ulaştığını da söyleyelim. 28nm mimarisinde olan A10-7800'ün GPU saat hızıysa 720 MHz. GPU hanesindeki isim az önce de belirttiğimiz gibi AMD Radeon R7.

AMD'nin TrueAudio ve Eyefinity gibi teknolojilerine sahip olan A10-7800, üst düzey performans gösterebiliyor. Heterojen Sistem Mimarisi (HSA), performans anlamında büyük katkıda bulunurken, AMD'nin Mantle API'sinin gücünü de yansıtıyor. AMD'nin oyunlarda daha yüksek performans sağlamak üzere geliştirilen Mantle API'si, işlemciyi incelerken farkını bize de gösterdi. İşlemci tarafımıza tam bir platform şeklinde gönderildiğini de bu noktada belirtelim ve test sistemi detaylarını sizlerle de bu noktada paylaşalım.

A10-7800'ün test sürecinde PCMark 8 v2'nin güncel sürümünde olduğu gibi 3DMark'ta da testler uyguladık. Uyguladığımız test sonuçlarında olduğu kadar oyunlarda gerçek zamanlı inceleme fırsatı da bulduğumuz işlemci, 3DMark FireStrike'da 1.478 skorla ayrılırken, Cloud Gate'te 6.657 puanı topluyor ve Ice Storm'da ise 62.619 skorunu görüyor.

Bu sonucu Intel Core i5-4460'la karşılaştırdığımızda, Intel'in 3DMark FireStrike'taki 737'lik skoruna karşı AMD'nin iki kat performans gösterdiğini görebiliyoruz. Öte yandan PCMark 8'te de Home modunda 3.400 puan alan işlemci, Work modunda da yaklaşık 4.200 puanı gördü. Böylece her iki çizgide de Intel Core i5-4460'tan önde olduğunu gösteren A10-7800 oyunlarda da başarılı. AMD'nin yeni Kaveri kod adlı işlemcisi A10-7800, başarılı bir işlemci. Intel Core i5'in karşısına konulan işlemci hem ev, hem iş kullanımları için ideal. Bütünleşik GPU çözümünü ve HSA mimarisini de dikkat çeken işlemciyi yakından incelemenizi öneriyoruz.

■ Ercan Uğurlu

AMD A10-7800

İthalat: AMD

Web: www.amd.com/tr-tr

Artı: GPU performansı, düşük güç tüketimi, başarılı performans

Eksi: İyi oyun performansı için hızlı RAM gerektiriyor

9,1

Ferrari Racing Wheel Red LE ★

Motor sporları ve Ferrari tutkunlarına

Direksiyon ve pedal setiyle iki parça halinde kutusundan çıkan Ferrari Racing Wheel Red Legend Edition, ayrıca bir vites kutusuyla gelmiyor. Bunun yerine direksiyon simidinin her iki yanında yer verilen vitesleri kullanabilirsiniz. Ayrıca yine direksiyon çevresinde ihtiyaç duyulan tüm butonları bulmak mümkün. Pedal setini bir kablo yardımıyla direksiyonun arkasına bağlıyor ve ardından hemen lastik yakmaya başlayabiliyorsunuz. Elbette önce bir seçim yapmalısınız. PC mi yoksa konsol mu?

Ferrari Racing Wheel Red Legend Edition, PC ve PS3 kullanıcıları tarafından kullanılabilir. Direksiyonu hangi platforma bağlayacaksanız, direksiyon setinin bir kenarına konumlanan PC - PS3 anahtarını kullanmanız gerekir.

Her şeyden önce setin giriş seviyesinde yer aldığını unutmamak lazım. Malzeme kalitesi olsun, performans olsun, bunu göz önünde bulundurmak gerekiyor. Biz cihazı PC'de F1 2013, PS3'te Gran Turismo 6 ile test etme şansını bulduk. Her iki platformda da keyif aldığımızı söyleyebiliriz. Oyun sırasında cihazda karşılaştığımız en büyük problemse

pedal setinin halı veya parke zeminde sık sık kayması oldu. Setin altında her ne kadar kaymaması için bir malzemeye yer verilmiş olsa da yeterli değil. Direksiyonun manevra alanı 180 derece. Bu da direksiyonun F1 için Ferrari özelinde yapılmasından kaynaklanıyor. Eğer 270'den aşağısı sizi kurtarmıyorsa bu ürün size göre değil. Ayrıca yine pedal setlerinin sert olduğunu söylemekte yarar var. Direnç gösteren pedal seti, böylece gerçeğe yakın davranıyor. Bu arada direksiyon setinin masa zeminine bazı modellerde olduğu gibi vantuzlarla değil, özel bir mekanizma ile sabitlendiğini de belirtelim.

■ Ercan Uğurlu

Ferrari Racing Wheel Red LE

İthalat: Aral

Web: www.aralgame.com

Artı: Eğlenceli, kolay kurulum ve kullanım, sağlam yapı, fiyat / performans

Eksi: Pedal seti kayıyor, malzeme kalitesi daha iyi olabilirdi

7,5



Asus CrossBlade Ranger ★

AMD FM2+ soketli anakart

AMD A88X yonga setinden güç alan CrossBlade Ranger, ROG serisinin genel özelliklerini elbette ki üzerinde taşıyor. Kartın üzerine baktığımızda dört adet DDR3 slot'u görüyoruz. Bu slot'lar toplamda 64 GB'a kadar bellek desteği sağlayabiliyor. Öte yandan 133 MHz ila 2133 MHz hızları arasında ve ötesinde hız aşırma yoluyla toplamda 2666 MHz'e kadar bellek hızlarını destekleyebiliyor. Çoklu grafik kartı kullanımı için NVIDIA SLI ve AMD CrossFireX desteği de gösteren kart, sekiz adet de SATA portuyla geliyor.

Kartın arka bağlantılarına bakalım. Burada dört adet USB 3.0 bağlantısı mevcut. Ayrıca yine iki adet de USB 2.0 bağlantısı konumlanmış.

Yine standart bağlantılar arasında VGA, DVI ve HDMI noktalarını da görüyoruz. Kartın herhangi bir kablosuz bağlantı desteği yok.

Kartın bağlantıları arasında Ethernet portunun kırmızı renkle renklendirilmiş olması ilgi çekici. Düşük güç tüketimini gözetken bu port, online oyunlarda daha yüksek performans sağlamak için tasarlanmıştır. Ayrıca yine kartın ağ bağlantı-

sı için LANGuard ve GameFirst III teknolojileri de destek sağlanmış.

CrossBlade Ranger, yine daha önceki Asus ürünlerinde de karşılaştığımız gibi kullanışlı bir arabirime sahip. UEFI BIOS arayüzüyle hem genel kullanım, hem de profesyoneller için geniş hız aşırma seçenekleri sunan anakart, ayrıca ses desteğiyle de dikkat çekiyor. SupremeFX ses desteğini CrossBlade Ranger'a da taşıyan Asus, böylece oyun severlere yalnızca oyun performansı anlamında değil, ses performansı konusunda da büyük destek çıkıyor. ■ Ercan Uğurlu

Asus CrossBlade Ranger

İthalat: Asus

Web: www.asus.com/tr

Artı: ROG tasarım, performans, SupremeFX ve ağ desteği, kullanışlı arayüz

Eksi: Kablosuz bağlantı desteği yok

9,0



TEKNİK SERVİS

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

S: ASUS P5G41T-M LX bir anakarta sahibim. Intel Pentium Dual-Core E5200 2.50 GHz bir işlemcim ve NVIDIA GeForce 210 2 GB ekran kartım var. 4 GB RAM ile Windows XP SP3 32-bit işletim sistemine sahip bir bilgisayarım var. Sorunu anladığınızı düşünüyorum. Bu bilgisayar çok eski. Belirli bir bütçem yok. Orta seviye bir bilgisayar için neler yapmalıyım? Her oyunu Full HD kullanmam gerekmiyor. Tatmin edici düzeyde oynayabilmek için neler yapmalıyım? Bilgisayarı yenilemek mi, yoksa yenisini almak mı mantıklı olur? (RAM paylaşımli olabilir, ekran kartım 1 GB gösteriyor çünkü.) Barış Keskin

C: Şimdi bu bilgisayara bir işlemci değişimi gerek ama bu anakartla uyumlu işlemciler sadece ikinci el olarak satılmakta.

Sonra ekran kartı alman gerekecek ama var olan işlemci ona darboğaz yapacak. Kısacası bir çıkmaz. Tavsiyem uygun fiyata bir APU sistem satın alman: A10-7850K işlemci, ASUS A88XM-A anakart, tümleşik

Radeon R7 ekran kartı, 4 GB DDR3 1600MHz CL9 bellek, 1 TB 7200 RPM sabit disk, Cooler Master CMP-350 kasa, kasaya dâhil 350 Watt güç kaynağı. Bu sistemle Full HD çözünürlükte bütün oyunları oynayabiliyorsun. Battlefield 4'ü Medium'da oynatıyor ama diğer bütün oyunlar High ayarda oynanabiliyor.

S: Son çıkan oyunları kasmadan birkaç sene daha idare edebilecek bir sistem topluyorum. İşlemci almadan önce de sana danışmak istedim. Intel i5 4670k almayı düşünüyorum fakat fi-

yatı bana pahalı geliyor. AMD FX-8320 ise daha hesaplı olmasına rağmen pek rağbet görmemiş araştırdığım kadarıyla. Sence ne yapmalıyım? Kerem Yazıcı

C: Birkaç sene idare etmesini istiyorsan Z97 Intel platformuna yönelmelisin. İşlemciyi de Haswell Refresh al. Sonra Broadwell çıkınca ona bile geçebilirsin. Core i5 4690K iyi bir tercih mesela.

S: 7.000 TL, daha da fazla olabilir bütçem var. Bilgisayar alacağım, sence ne alırım? Arma Venes alacaktım ancak satış yerlerine baktım, bulamadım. Senin önereceğin bir toplama var mı? Veya Titan ekran kartı alsam fazla mı gereksiz olur? Oyunları şöyle Ultra'da oynayayım. Monitör hakkında da fikir verisen çok mutlu olurum. Bana soğutucu falan onları yazarsan çok sevinirim. Mert Çetin

C: Yeni Haswell-E ile birlikte DDR4 hayata giriyor. Ek olarak bir de GTX 900M serisi var. Böyle bir sistem toplaman, bu bütçeyle yapacağın en iyi yatırım olacaktır. ASUS X99 Deluxe ile başlayabilirsiniz.

S: Bu dergiye yazmaya başladığımdan beri okuyucunuz olarak sizden çok şeyler öğrendim ve iki yıl önce sizin önerilerinizden de faydalanarak MSI GE60 marka bir dizüstü bilgisayar aldım. (Aile babası olarak daha yükseğini almaya bütçem el vermedi maalesef.) Dizüstü bilgisayardan memnundum, ta ki eşim üstüne çay dökene kadar. Garantiye gönderdik ve birçok parçasını değiştirip, 1.200 TL de fiyat çıkarıp gönderdiler. Sorunlar da ondan sonra başladı. İlk olarak

bilgisayar çok yavaştı. Ben de "recovery" yaparak belki sorunu düzeltirim dedim ama recover etmek istediğim zaman "Your operating System Drive's Label is Not OS_Install.

Please set it to OS_Install and try F3 recovery later." şeklinde uyarı veriyor.

Böyle halledemeyince ekran kartının sürücüsünü güncellemeye çalıştım ve NVIDIA'nın sitesinden ekran kartımın son güncellemesini indirdim. Sürücü güncellemeye başlamadan önce eski sürücüyü sildi ama yeni sürücüyü yüklemedi. Daha birçok sorun var ama en önemli olanlar bunlar. Hasan Özgür Çelik

C: Üzücü bir durum. İlk tavsiyem cihaza BIOS ve Firmware güncellemesi yapmanız olacaktır. Sonrasında da Windows 8.1 kurun. Ben recovery imajlarını hiç sevmem. Nedeni de firmaların gereksiz uygulamalarıyla dolu olmaları ve güncel olmamaları. 8.1 en güncel sürücülerini kuracak ve birçok sorunu ortadan kaldıracaktır, hatta destekliyorsa UEFI kurun, sistem daha hızlı açılır.

S: Ben şu anda G62 model HP dizüstü bilgisayar kullanıyorum. Aldığımdan beri tek fark işletim sistemini değiştirdik, onu da formattan sonra Windows 7 Enterprise 32-bit yaptık. Benim sorunum internetle çalışan uygulamalarda / sayfalarda internetin hızlı olmasına rağmen sayfaların tam yüklenmemesi, hiç yüklenmemesi ve genellikle sayfaya erişilemiyor diye hata almam. Yandex tarayıcısını kullanıyorum. Bizim internette aile paketi var ve bunu değiştirmem mümkün değil, bu yüzden de hiçbir oyun sitesine girilmiyor. Mesela masaüstüne indirdiğim Steam ve Origin'e bile girilmiyor. Ben de girebilmek için Ultrasurf kullanıyorum. Telefonda her

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	ASUS Z87-Pro
İŞLEMÇİ	AMD FX-6300	Intel Core i5 4670K	Intel Core i7 4930K
İŞLEMÇİ FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Thermalright Silver Arrow SB-E
BELLEK	Kingston HyperX T2 Predator 2x4 GB 2400 Mhz	Kingston HyperX T2 Predator 2x4 GB 2400 Mhz	Kingston HyperX T2 Predator 4x4 GB 2400 Mhz
EKRAN KARTI	AMD Radeon HD 7870	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	685\$ + KDV	1205\$ + KDV	2175\$ + KDV

şeyin çok rahat açılmasına rağmen PC'den bir Twitter'i bile yenileyemiyorum. Sizce bunun sorunu nedir ve nasıl düzeltebilirim? Fatih Can Şipal

C: Aile paketi Steam ve Origin'i de engellemiş olabilir. DNS kullanmayı dene bir de. Ayrıca tavsiyem Windows 8.1 64-bit kullanman. Windows 7 artık güvenli değil.

S: Bilgisayarımın modeli Toshiba Satellite L855-14L. Özellikleri Windows 8.1 64-bit, Intel Core i5 2.50 GHz, AMD Radeon HD 7670M 2 GB ekran kartı, 8 GB DDR3 RAM, 1 TB sabit disk. Bu bilgisayar beni ne kadar idare eder? Ne değiştirmem gerekir? Grand Theft Auto V'in PC sürümünü nasıl oynarım? Alperen Saygın

C: HD 7670M biraz eskidi. Ve performansı da öyle ahım şahım değil. Grand Theft Auto V'i açar mı, muamma. Oyun zaten daha piyasaya çıkmadı ama PC'ler için özellikle optimize edileceğini biliyoruz. 1366x768 çözünürlükte en azından düşük ayarda da olsa oynayabilmen gerek. Dizüstü olduğundan dolayı değiştirecek parçaların kısıtlı ve ekran kartı bu listede değil maalesef.

S: Bilgisayarım çok eskidi ve yeni bir tane almanın vakti geldi geçiyor. Yeni alacağım bilgisayar dizüstü almayı düşünüyorum ve beni beş - altı yıl idare etmesi, sorun çıkarmaması lazım. Fiyatının da 3.000 TL'yi geçmemesi gerekiyor. Akımda MSI GE60 Apache var. Size sormak istediğim, bu bilgisayarla yeni çıkan oyunları 1920x1800 çözünürlükte ve Ultra'da kaç fps ile oynayabileceğim. Dizüstü bilgisayarları araştırdığıma göre Killer E2000,



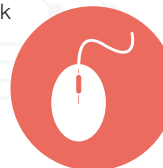
Sound Blaster gibi özellikleri var. Bu özelliklerin oyun esnasında bana ne kadar faydası olur? Ömer Çavdar

C: Bir dizüstü bilgisayarın beş - altı yıl idare etmesi zor. Genelde dört yıl ömrü olur dizüstü bilgisayarların. Özellikle de oyun oynamaya başlar. Tavsiyem biraz beklemeniz zira bu ay 900M serisi GPU'lu dizüstü bilgisayarlar piyasada olacak ve bu bilgisayarlar daha az ısınacak, daha düşük güç tüketecek ve

“HD 7670M biraz eskidi. Ve performansı da öyle ahım şahım değil. Grand Theft Auto V'i açar mı, muamma. Oyun zaten daha piyasaya çıkmadı ama PC'ler için özellikle optimize edileceğini biliyoruz”

buna karşın daha yüksek performans sunacak. Maxwell mimarili bu cihazları beklemenizde fayda var.

S: Ben iki yıl önce internette bilgisayar aldım. Windows 7 Ultimate 64-bit, 400 Watt güç kaynağı, NVIDIA GT430 ekran kartı, AMD FX6300 işlemci, 8 GB DDR3 RAM, 750 GB sabit disk, Asrock N68C-GS anakart ve Quadro marka kasa mevcut. Sistem bu şekilde ama tam anlamıyla verim alamıyorum ve birçok problemim var. RAM'in sadece 3.98 GB kullanıldığını gösteriyor. Bu sorunun çözümü için çok uğraştım ama başaramadım. 64-bit yaptım, BIOS'u güncelledim, yine de sorun çözülmedi, RAM 3.98 GB olarak kaldı. Bu sorunun dışında geçtiğimiz hafta Counter-Strike: Global Offensive oynarken PC dondu ve reset attığımda da açıl-



madı. Birkaç kez kapatıp açtıktan sonra açıldı (Sorun hala devam ediyor.) ve eskisinden daha çok ısınıyor. Artık PC'yi korkarak açıyorum. Yeni parça öneriniz varsa alabilirim. Bu sorunlar hakkında yardımcı olursanız çok sevinirim. Şimdiden teşekkür eder iyi çalışmalar dilerim. Cem Özen

C: Üzülerek söylemeliyim ki çok kalitesiz bir ürün satın almışsınız. Öncelikle GT 430, giriş seviyesi bir ekran kartı. Oyun oynayacak kullanıcıların NVIDIA tarafında en az GTX

serisi ekran kartı tercih etmeleri gerek. AMD alacaklarsa yine en az R7 serisini ve üstünü tercih etmeli. İşlemci, bellek ve sabit disk miktarında sorun yok fakat bu sistemin en büyük sorunu anakart. Quadro'nun bu sistemi ucuz getirmek için kullanmış olduğu Asrock N68C-GS anakart, NVIDIA'nın üretimini yıllar önce bıraktığı nForce 630a yonga setini kullanıyor. Bu yonga seti 2006 yılına ait. Yani firma, 2012 model işlemciyle altı sene öncesinin yonga setini satıyor. RAM sorununun birden çok nedeni var. Ben bütün olası nedenleri yazayım: Bellek modüllerinden birinin bozuk olması, BIOS'ta Memory Remap özelliğinin devre dışı olması, yonga setinin kısıtlamaları. Benim size tavsiyem M5A97 R.20 gibi bir anakart alın. Isınma sorunu için de işlemciye harici bir soğutucu takın zira firma soğutucudan da tasarruf için stok soğutucu kullanmıştır. ■

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



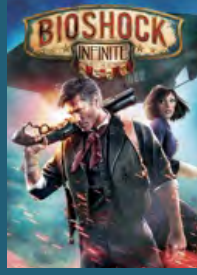
Battlefield 4

Güçlü atmosferi ve cephe savaş 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



Borderlands 2

Farklı görsel tarzı sayesinde ilk oyunuyla dikkat çeken seri, bu devam oyunuyla oyunculara çok daha zengin bir içerik sunarak başarısını katlamayı başardı.

Yapım Gearbox Software

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Ghosts

Activision'ın rekortmen serisi Call of Duty, bu kez işin içine köpekleri de dâhil etti! Kısa senaryo modu tatminkâr olmasa da seri yine multiplayer yönüyle talep görüyor.

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2013



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



Ni no Kuni

PlayStation 3'e özel olarak geliştirilen ve görselliğinde Studio Ghibli imzası bulunan Ni no Kuni, bu sayede RPG sevmeyenlerin bile dikkatini çekmeyi başardı.

Yapım Level-5

Dağıtım Namco Bandai

Çıkış Tarihi 2013



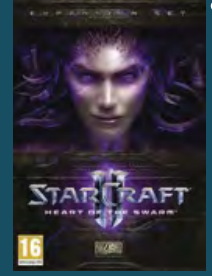
South Park

Piyasaya çıkmadan önce herkesin şüpheyle yaklaştığı South Park: The Stick of Truth, eğlenceli dolu müthiş bir RPG olarak oyun tarihine adını kazandı.

Yapım Obsidian

Dağıtım Ubisoft

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

Puan Arşivi

EYLÜL 2014

Back to Bed	56	Only If	50	BloodBath	50
Crimsonland	83	Pixel Piracy	70	Child of Light	79
Diablo III - Ultimate Evil Edition	93	Plants vs. Zombies: Garden Warfare (PC)	80	Divinity: Original Sin	90
Gods Will Be Watching	60	Risen 3: Titan Lords	84	Drakengard 3	42
Hearthstone: Curse of Naxxramas	92	Road Not Taken	75	EA Sports UFC	70
Hohokum	70	Sacred 3	60	GRID Autosport	80
McDROID	70	The Last of Us Remastered	92	Magic 2015: Duels of the Planeswalkers	80
Metrico	72	The Walking Dead S02E04	90	Magicite	80
MouseCraft	89	AĞUSTOS 2014		Pro Cycling Manager 2014	80
Oddworld: New 'n' Tasty!	88	Battlefield 4: Dragon's Teeth	90	Ratchet & Clank HD Trilogy	77
				Second Chance Heroes	80



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 Activision & Blizzard

Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bünyesinde birçok kült oyundan öğeler barındıran Dishonored, beklenenin üzerinde bir performansla son yılların en iyi yapımlarından biri olmayı başardı.

Yapım Arkane

Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

Tropikal iklimdeki ilk oyunun ardından ikinci oyunda Afrika'yı ziyaret eden seri, Far Cry 3 ile bizi bir kez daha tropikal topraklarda maceraya sürükledi.

Yapım Ubisoft

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2012



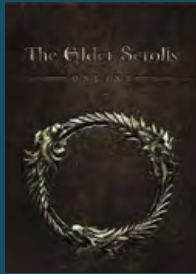
Grand Theft Auto V

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



The Elder Scrolls Online

TESO, The Elder Scrolls dünyasına hayran olan ve bu dünyayı bir MMORPG oyununda tecrübe etmek isteyen oyunculara ilaç gibi geldi.

Yapım ZeniMax Online Studios

Dağıtım Bethesda Softworks

Çıkış Tarihi 2014



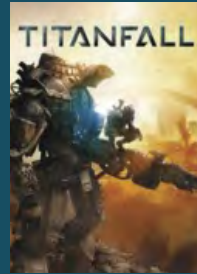
The Last of Us

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



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



Watch_Dogs

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

Yapım Ubisoft

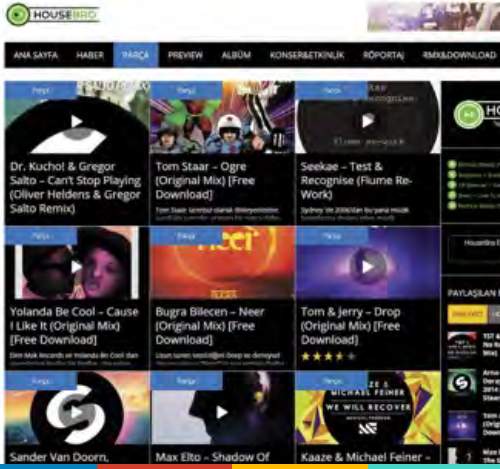
Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2014

Shovel Knight	90	Lemmings Touch	70	Circuits	85
Sniper Elite III	80	Lifeless Planet	70	Dark Souls II	89
The Wolf Among Us: Episode 5 - Cry Wolf	90	Memento Mori 2: Guardian of Immortality	70	Outlast: Whistleblower	75
Transformers: Rise of the Dark Spark	50	Space Run	70	Stick it to The Man	80
Xenonauts	89	The Incredible Adventures of Van Helsing 2	85	The Walking Dead S02E03	84
TEMMUZ 2014		The Wolf Among Us: Episode 4	80	Titanfall: Expedition	70
Ace Combat Infinity	70	Ultra Street Fighter IV	91	Transistor	90
Among the Sleep	75	Valiant Heroes: The Great War	90	Tropico 5	88
Distant Worlds: Universe	95	HAZİRAN 2014		Watch_Dogs	88
Entwined	68	Bound by Flame	60	Wolfenstein: The New Order	86

KÜLTÜR & SANAT

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



www.housebro.com

Türkiye'de iyi müzik siteleri mi yok, ben mi keşfetmeyi bilmiyorum, bu bir. İkincisi, diyeceksiniz ki gittin metal albümü tanıttin, ardından pop müzik albümü koydun yanına, şimdi de house tarzı müzik mi? Haklısınız ama ne yapayım, hepsini seviyorum! Tasarımıyla pek çok beğendiğim HouseBro, normal zamanda güncellendiğini iddia eden ama yaz boyunca yayılıp yatmış olan, house müzikle ilgili birçok bilgi ve parça bulabileceğiniz bir müzik sitesi. Etkinlik ve müzik haberleriyle sizi karşılayan site, "Parça" bölümünde site yazarları tarafından seçilmiş parçalara ev sahipliği yapıyor. "Albüm" kısmında yeni albümlerin haberlerine ve albümlerde yer alan bazı parçalara ulaşıyor, "Rmx&Download" bölümünde de ünlü parçaların remix'lerine ulaşabiliyorsunuz. House müzik alanında devasa bir evren ve bu site küçük bir bölümünü yansıtıyor ama olsun, yine de ziyaret etmeye değer. ■



Y: Son Erkek
Brian K. Vaughan, Pia Guerre

Bir bakalım, evet, beşinci cildi yayımlanmış Son Erkek'in. Demek ki tutmuş, yayınevi Türkçeleştirmeye devam ediyor. Çizgi romanı isminden de anlayacağınız üzere konu, dünyada kalan son erkek'in etrafında dönüyor. Bir virüs yüzünden dünyadaki tüm erkekler -hayvanlar dâhil- bir anda ölüyor ve dünya kadınlara kalıyor. İlginç bir şekilde sadece bir tane genç ve sahip olduğu erkek maymun hayatta kalıyor ve kaosa sürüklenmiş olan bu dünyada ne yapacağını bilemez bir şekilde yaşamaya başlıyor. Sizi uyarayım, hemen hayal kurduğunuz biçimde gelişen bir ortam yok ve hatta "Amazonlar" adında bir feminist grup bu arkadaşı ortadan kaldırmak için de büyük bir çalışmaya giriyor. Çizgi roman ABD'de olan olayların etrafında dönüyor ve işin içinde politik hikâyeler de oluyor, entrikalar da, aksiyon da. Çok sürükleyici bir çizgi roman olduğunu söyleyemem ama konu ilginç ve okuması da keyifli. Süper kahramanlardan ve alışıldık kahramanlık hikâyelerinden uzak bir eser arıyorsanız bu Y: Son Erkek olabilir... ■



Xerath
III

Vay, vay. Meğer böyle bir grup da varmış piyasada. (Ne olacak benim bu yeni keşiflerim...) League of Legends'çılarının anında tanıyacağı bu isim aslında İngiltere'den fırlayan ve 2007 yılında kurulmuş olan bir metal grubu. Türleri "extreme metal" olarak geçiyor ama melodik yapılarıyla Children of Bodom'un ilk zamanlarını andırıyor da değiller. İsimleri I, II ve III olmak üzere üç tane albüm piyasaya sürmüş olan grup bu işi iyi beceriyor, ben size söyleyeyim. Ne vokallerle sizi boğuyor, ne de vokali bir kenara bırakıp sadece davula abanarak kulağınızın iflas etmesine neden oluyorlar. 14 parçalık albümde neredeyse tüm parçalar keyifli, neredeyse tüm parçalarda daha da çok hoşunuza gidebilecek bir kısım var. Albümün açılış parçası 2053, albümün geriye kalanında neyle karşılaşacağınızı size bir harman olarak veriyor: Temiz melodiler, klavye kullanımı, brutal vokal ile clean vokalin eşliğinde ilerleyebilen parçalar ve hızlanıp yavaşlayabilen müzik yapısı. Açıkçası Xerath'ı daha önce keşfetmiş olabileceğimi dilerdim ama zararın neresinden dönülse kardır bana sorarsanız. ■

7

8

8



Maroon 5 V

Bu ay Roma rakamlarından gidiyoruz Albüm isimlerinde. Xerath üç demiş, Maroon 5 da beş diyor. Siz de diyorsunuz ki, "Abi Xerath'tan Maroon 5'a nasıl geçtik yahu?" Şimdi bence şöyle bir durum var ki metal dinleyen adamlar hep metal dinlerse bir noktada ifilak eder. Her ne kadar metali çok sevsem de diğer müzik türlerine de asla boş değilim ve metalin dinleneceği yer var, dinlenmeyeceği yer var... Mesela sabah uyanmışım, kafam kazan olmuş bir önceki günden, arabada gidip de Xerath dinleyemem; açarım misler gibi Maroon 5'in yeni albümünü. Maps single'ıyla bizi yeni albüme hazırlayan Maroon 5, bu yeni albümde de tam 14 tane parçaya yer vermiş ve bunlardan bir tanesinde de Gwen Stefani ablamız Adam Levine ağabeyimize (Benden de sadece iki yaş büyükmüş.) eşlik ediyor. Albüm genel itibarıyla gayet hoş, gayet Maroon 5 havasında ve enteresan bir biçimde Leaving California şarkısını çok sevdim, bir şekilde de gittim Fun'ın We Are Young şarkısına benzettim. Güzel albüm olmuş sonuçta, aferin. ■



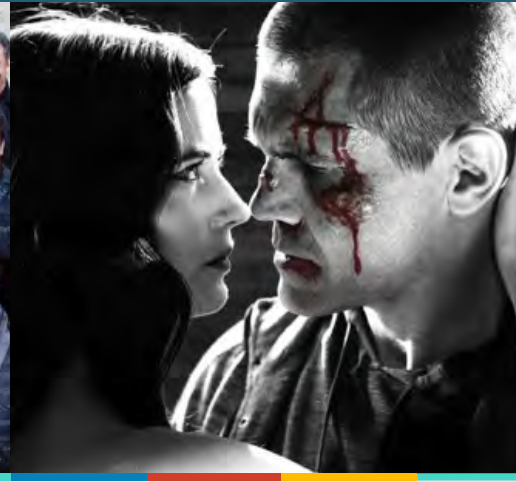
8



The Expendables 3

Testosteron fırtınası The Expendables, yine muhteşem bir kadroyla son kez beyazperdeye geldi. Harika olduğunu düşündüğüm ikinci filmle kıyaslayınca biraz yavan kalan filmi elbette ki izlemek keyifliydi ama o tadı alamadım işte... Sylvester Stallone'in her türlü koltukta oturduğu filmde ünlü oyuncunun bir türlü yaşlanmak bilmediğine şahit oluyoruz. Jason Statham elbette ki yine göz dolduran sahnelerde yer alıyor ama filmin en enteresan ögesi kuşkusuz ki Antonio Banderas olmuş. Jön rollerde tanıdığımız Banderas burada çok konuşan, komik bir karakter olarak resmedilmiş ve filme bir şekilde Jackie Chan havası katmış. Jet Li ise resmen sadece bir sahnede gözükerek filme öylesine eklendiğini kanıtlamış durumda. Dövüş koreograflerinin daha az hissedildiği filmde, akılda kalıcı aksiyon sahnesi de pek azdı bana sorarsanız. Yeni, genç elemanlarda da çok iş olduğunu söyleyemeyeceğim. Nasıl olsa uçuk bir kurgu var; keşke sahneler iyice abartılsaydı da "Normalde olmaz ama süperdi!" diyebilseydik... ■

6



Sin City: A Dame to Kill For

Efendim, şimdi bu dergi genç okurlara hitap ettiği için filmin asıl dikkat çeken kısmının ne olduğunu açıkça söyleyemeyeceğim ama bir ipucu vereyim: Eva Green. Normalde pek de sevimli bir surata sahip olmayan bu hanımefendi filmde resmen kadınlığını ve oyunculuğunu konuşturmuş, film bambaşka bir boyuta geçmiş. Önceki filmle aynı çekim tekniğine ve görselliğe sahip olan A Dame to Kill For, Eva ablamızın birtakım kişilerle olan münasebeti (Yanlış anlamayın hemen!) üzerine kurulmuş ama yine Sin City ahalisinden başka örnekler de görmek mümkün. Gerçi bana sorarsanız olaylar sadece bu çerçevede kalsa iyi olurmuş zira Joseph Gordon-Levitt'in canlandırdığı Johnny karakteri ve başına gelenler biraz havada kalmış gibi geldi bana. Neyse ki bu yan hikâyeye geneli çok etkilemiyor ve ana hikâyede ne olacağını merakla izliyorsunuz. Eğer bu filmi izlemediyseniz, sakın gidip de dizüstü bilgisayar ekranında izlemeyin, tüm görselliği kaçırsınız. ■



8



Jojo Röportajı

Mardin, Kızıltepe'nin bereketli topraklarından yalnız ve yetenekli bir rapper

Rap müziğe gönül vermiş sanatçılarla gerçekleştirdiğimiz röportajlarımıza biraz gündemi de takip ederek Doğu'dan, Kobane'ye oldukça yakın, Mardin'in en büyük ilçesi Kızıltepe'nin Ziyaret köyünde yaşayan yetenekli hip-hop sanatçısı Jojo (Ahmet Omuk) ile bir röportaj gerçekleştirdik. Savaşa, müzik ve kültürle hayır dedik.

Yekta Kurtcebe: Jojo, Doğu'nun imkânları kısıtlı bir köyünde rap müzik yapmak nasıl bir duygu?

Jojo: Kendi imkânlarıyla bir şeyler yapmanın zorluğunu yaşıyorum. Benim yaptığım işlere bakarsanız; müziğimi, sözümü, kaydımı, yapılması gereken ne varsa kendim yapmaya çalışıyorum. "Freebeat" dediğimiz, internette ücretsiz bir şekilde Beat Meaker tarafından yapılmış beat'leri kullanıyoruz. Kliplerimizi kendimiz çekiyoruz. Demo kaydını kendimiz yapıyoruz. Dağıtımı da kendimiz yapmaya çalışırken, bir de bölgede partiler düzenliyoruz. Kürtçe rap yaparak müzikte bir Ahmet kaya idolü oluşturmak istiyorum. Yani beni Kürtler

de, Türkler de dinlesin amacındayım. Kürt dilinin esnekliğini ve bunu sanatın güçlü etkisini kullanarak müzik yapmak istiyorum.

YK: İlk çalışmalarına başladığın zamanlardan bahsedelim biraz da. Nerede başladın rap müzik dinlemeye?

Jojo: İlk olarak Ceza'dan etkilendim birçok kişi gibi. Ceza da o zamanlar daha en popüler zamanında değildi. Holocaust falan vardı, o da sadece rap dinleyicileri tarafından biliniyordu. O zamanlar 12 yaşındaydım, İstanbul, Avcılar'da bir tekstil fabrikasında çalışıyordum.

YK: Kürtçeyi ve Türkçeyi doğuştan biliyor-sun, öyle değil mi?

Jojo: Evet, babam Kürt, annem Amasyalı Gürcü asıllı bir Türk ve o yüzden iki dili de nasıl öğrendiğimi bilmiyorum. Doğuştan. Türkçem fena değil. Burada yaşayanlara göre aksanım ve diksiyonum düzgün ama daha çok Kürtçe konuştuğumdan Türkçe kelime haznem biraz zayıf.

YK: Sen dünyada oturtulmaya çalışılan evrensel ortak Kürtçeyi mi, yoksa Mardin, Kızıltepe Nusaybin ve çevresinde konuşulan ve Arapça, Türkçe kelimelerin buranın Kürtçesiyle mi müzik yapmayı tercih ediyorsun?

Jojo: Rap müzik sokağın dili olduğu için ben buranın ağızını kullanmayı tercih ediyorum. Zaten İstanbul'da fabrikada başladığım müziğe burada devam ettim. Mardin'e döndükten sonra çevremdeki birkaç arkadaşımı toplayıp "Hadi rap yapacağız." dedim. Dediler, "Rap ne?". Bazı parçalar dinletmeye başladım arkadaşlarıma ve müziğe başladık. Telefon kulaklıklarının mikrofonlarıyla kayıtlar aldık.

YK: Bütün bunlar köyde mi yapıyordunuz?

Jojo: Ben köye dört yıl önce geldim. Ondan önce Kızıltepe'de merkezdeydim. Her sene bir tık daha kendimizi geliştirmeye çalıştık. Normalde Avrupa standartlarına göre daha yüksek bir mertebede olmam lazım ama elim kolum bir yerde bağlı. Neresinden bakar-



sak bakalım, bölgemizin gelişmişliği yok. Abi kültürel farklılıklardan doğan sorunlarımız da oldu bildiğiniz gibi. Şimdi gün oldu, Batı'daki beatmaker'larla görüştük. "Abi albüm yapıyorum, gel müziklerini yap." dediğimde parasını vererek dahi yaptıramadım. Düet yapalım diyorsun, istemiyorlar.

YK: Müziğinde dili, dini, ırkı, etnik kökeni yoktur. Müzik evrensel. Zamanlama bu sorunlar da aşılacak.

Jojo: Benim amacım da bu zaten. İnsanların kardeşliği. Açık vizyonlu birçok kişiye ulaşabilen bir sanatçı olabilmek. Yoksa kafanın içinde kalyorsun. Çıkıyorsun dışarı, çapa yapıyorsun, sulama yapıyorsun ya da şehirdeysen akşam rap'çisin, gündüz işçi.

YK: Bölgede diğer rap'çiler bir birlik içerisine giremiyor musunuz?

Jojo: Valla ortak konserler, partiler vermeye çalışıyoruz. Misafirsin bizim buralarda zaten, siz de Kızıltepe'li olduğunuz için biliyorsunuz. Biz kapımıza gelenin tüm isteklerine elimizdeki imkânlar dâhilinde karşılamaya çalışırız. Fakat ne yazık ki bir birlik sağlama konusunda iyi değiliz. Herkes kendi memleketine gidince kendi işlerine dalyor. Yeri geliyor, telefonlar bile açılmıyor.

YK: Okul hayatın nasıl geçti?

Jojo: Valla, okulu lisede terk ettim. Kızıltepe'de büyüdüm ve burada okudum. Babam cezaevine girince biraz konsantrasyonumu yitirdim

okumaya karşı. Zaten okumayı da çok sevdiğim söylenemez. Bir de gittiğim lise imam hatip lisesiydi. Uyum sağlayamadım. İmam hatip lisesinde teneffüs aralarında, sınav çıkışlarında, okulda break dans yapmaya teşebbüs edince müdür olsun, müdür yardımcısı olsun, çat çat dalyorlar sana, dayanamıyorlar.

YK: Red Bull'un Anadolu halk dansları ile break dance'ı birleştirdiği projesi burayı kapsamıyor sanırım.

Jojo: Yok, ne yazık ki. Zaten buraya bir tek Fuat Ergin geldi sağ olsun. Onun geldiği 30 kişilik partide kavga çıkmış, ufak bir rezillik yaşamıştı. Hiçbir ücret almadan yol masraflarını kendi karşılayarak geldi. Giderken de "Gençler önemli değil, siz mücadele etmişsiniz." dedi.

YK: Rap müziğinde geleceğinden ümitli misin? Halkların kardeşliğine olmasa da bir arada iyi yaşamasına katkı olacak mı?

Jojo: Bence yeni neslin müziği rap, hip-hop ve ötesi. Özellikle Kürtçe rap müzik yapmanın nedenlerinin altında bu yatıyor. Kürtçeye

olan antipatiyi azaltmak istiyorum. Neticede bir insan İngilizce rap dinlediğinde İngilizce bilmesede anlamadan dinliyor mesele Kürtçe rap'e geldiğinden "Bu ne diyor, bana mı sövüyor?" noktasına geliyor.

YK: Peki, break dance ile ne kadar ilgilendin?

Jojo: İlk parçamı 12 yaşında yaptım. Oldukça amatördü. Aynı dönem break dance yapmaya başlamıştım, hatta iki - üç yıl dans daha ön planda oldu hayatımda. Yoksul çocuklara kurs bile açmıştım o dönem. Ben de çocuğum, 14 - 15 yaşındayım ama hocalık yapıyorum. O zaman bu işi gösterdiğim insanlardan bazıları olayı profesyonel bir noktaya taşıdılar. Antalya'da ve benzeri turistik illerde şov yaparak para kazanıyorlar. Ben devam edip öyle bir noktaya gelmedim. Kurs yapmayı da bıraktım, birkaç kez camımızı - çerçevemizi indirdiler.

YK: Müziğe dönersek dikkat çekici bir klibin "Keka Lex" isminde, bundan biraz bahsedelim. Nasıl çektiniz?

Jojo: İbrahim Çelik ile kendi imkânlarımızla

çektik. Yine buraları çekim yerimiz (Mardin, Kızıltepe, Ziyaret Köyü) ve önümüzdeki aylarda bir klip daha çekmek istiyoruz. Çalışmalarımız devam ediyor. Umuyorum ki daha profesyonel olacağız.

YK: Parti olaylarına biraz gelelim. Nasıl bir araya geliyorsunuz?

Jojo: Abi yalan yok. Bilirsin, bizim memlekette bir kıza dört erkek düşüyor. Bu yüzden ortamlarımız biraz sap ortamı.

YK: Parçalarını yaymakta zorluk yaşıyor musun?

Jojo: Valla YouTube ve Facebook ile bir şeyler yapmaya çalışıyorum. Hiphoplife.com.tr parçalarını almadı, sebebi %100 olmasa da biraz kültürel. Kürtçe rap müziğe almyorsalrı ben de Türkçe rap yapmam artık dedim. Ancak düet yaparım, başka bir sanatçı Türkçe söyler. Zaten şöhret değil, sanat yapmak istiyorum. Ucundan şöhreti de tattık.

YK: Nerede?

Jojo: Show TV'de yayınlanan Korolar Çarpışıyor

"İlk parçamı 12 yaşında yaptım. Oldukça amatördü. Aynı dönem break dance yapmaya başlamıştım, hatta iki - üç yıl dans daha ön planda oldu hayatımda"

programına katıldım. Mardin'i temsil ettim diğer arkadaşlarımla beraber. O süreç yedi - sekiz ay sürdü. Daha sonra evimide dönüp tekrar müziğimize baktık. Benim istediğim, rap müzikle geleceğe dair bir şeyler bırakmak, böyle 1.000 kişilik büyük partiler verebilmek. Zaten bölge gençleri çok savaş, sıkıntı, stres gördü. Biraz da eğlenelim, geleceğe bakalım istiyorum.

YK: Son olarak bir de mahlasına, lakabına gelelim. Jojo nereden geliyor?

Jojo: Benim annem Gürcistan göçmeni. Amasya'da yaşıyor. O kökeni bildiğimden Gürcüceye karşı hep bir ilgim vardı. Nasıl bir dil diye merak ederdim. İstanbul'da çalıştığım fabrikada Gürcistan'dan çalışmaya gelen işçiler de vardı. Her ne kadar onlar Türkçe ya da Kürtçe, ben de Gürcüce bilmesem de çok iyi arkadaş olduk. Şu kelime nedir, bu kelime nedir diye çat pat konuşuyorduk. Ben de o dönem bir lakap araması içindeyim. "Jojo" kelimesini öğrendim ve manası hoşuma gitti; Gürcüce ders almayan, uslanmayan. O zaman biraz daha küçüğüm, isminin çocuksuluğunu bilmiyorum. Sonuç olarak ben artık Jojo'yum, mahlasımı değiştiremem. Müziğimi yapacağım, yoluma bakacağım. ■

LEVEL FIFA LİGİ

Ofisin resmi oyuncuğu FIFA'nın başında geçen aylar...

Ay 1 Oyun **FIFA 15** Platform **PS4**



< Emre vs Şefik

Bildiğiniz ya da kapaktan öğrendiğiniz üzere FIFA 15 çıktı arkadaşlar. Biz de Süper Lig'in seriye geri dönüşü şerefine ligimizi sıfırladık ve ilk ay Türk takımlarıyla maç yapalım dedik. Takım seçiminin rastgele olduğu düzende ilk maç, Bursaspor (Emre) ile Trabzonspor (Şefik) arasındaydı. Dev takımlardan sonra bizi bir hayli zorlayan maçı attığım tek golle kazanıp adımı finale yazdırdım.

Fırat vs Gökhan >

İkinci maçta Fırat ve Gökhan karşı karşıya geldi ama rastgele takım seçimi formatına ilk başta pek sıcak bakmadılar. İknâ turlarının ardından Fırat'a Gençlerbirliği, Gökhan'a ise Süper Lig'in yeni takımlarından Balıkesirspor geldi. Önceki maça göre bol pozisyonlu ve bol gollü geçen maçta Fırat, Gençlerbirliği ile hem maçı 3 - 1 kazandı, hem de final öncesi bana gözdağı verdi.



< Fırat vs Şefik

Ve işte FIFA 15'te ilk final! Aylardır bir türlü bilemediğini bükemediğimiz Fırat'ın kupa zaferlerine son vermek için geçtim PS4'ün başına, bastım tuşa ve Karabükspor geldi bana. Bir an Fırat'a üç büyüklerden biri gelecek diye korktum ama neyse ki ona da Mersin çıktı ve maç boyu dengeli bir mücadele sergiledik. 37. dakikada Akpala ile attığım golden sonra başka gol de olmayınca kupayı kaptım.



KUPA DURUMU

İSİM	Kupa
● Şefik	1
Emre	0
Fırat	0
Gökhun	0

● *Ayın galibi*

AYIN MAÇI

Şefik Akkoç
Karabükspor



1 | 0

Fırat Akyıldız
Mersin



● J. Akpala
37'

45'

90'



Maçın Adami **J. Akpala**

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Wasteland 2'yi yedirmeyiz

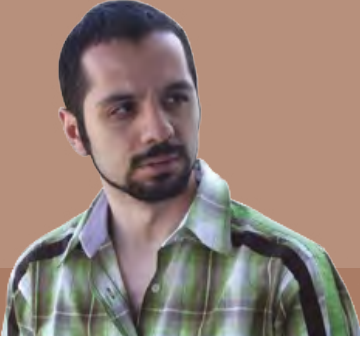
Oyun dünyasında, "crowdfunding" sisteminin ne kadar başarılı ve yerinde bir hamle olduğunu görmek istiyorsak, bakmamız gereken en önemli örneklerden biri OLAN Wasteland 2 bu ay piyasaya çıktı. Bizden de 8,5 puan alan oyunun incelemesini 68. sayfada okumuş olmalısınız. Ancak bu oyun, sadece bir oyun incelemesiyle geçiştirilemeyecek kadar önemli bir vaka zira oyun severlerin uzun yıllar boyunca beklediği Fallout 3 olarak da oynanabilir. Belki çoğunuz hatırlamaya bilir ancak Fallout 1 ve 2'den sonra oyunun yapımcıları dağılmış, anlaşmazlıklar yaşanmış ve Fallout 3 tam anlamıyla yalan olmuş idi. 10 sene sonra The Elder Scrolls'un yapımcısı Bethesda çıkıp oyunun haklarını satın alarak, kendi oyun motoruyla başarılı bir Fallout 3 oyunu yapmış olsa da eski Fallout tarzını özleyenler hala Fallout 1 ve 2 ile aynı tarzda bir kıyamet sonrası konulu RPG bekliyorlardı. Ne yazık ki oyun dünyası da bu beklentiye cevap vermemek için her türlü bahaneyi öne

sürüyordu: "O oyunların tarzı artık eskidi, artık kimse uzun metinler, diyaloglar okumak istemiyor, artık kimse statik haritalarda dolaşmak istemiyor, cartturu, curturu..." Dolayısıyla, 1988'in efsanevi oyunu Wasteland, aynı zamanda Fallout serisine de ilham kaynağı olmuş bir oyunken, Wasteland 2'yi yapmak isteyecek yapım şirketi, para kaynağı olacak dağıtımçı şirketlerden şu cevabı alacaktı: "Üç boyutlu, FPS kıvamında, konsollarda da çalışacak bir oyun yaparsanız para verelim. Yok, Fallout 2 benzeri bir oyun yapacaksanız, beş kuruşumuz yok!" Wasteland'in ve aynı zamanda Fallout'un da yapımcısı olan efsanevi Interplay'in kurucusu Brian Fargo, Kickstarter'da hayalindeki oyunu anlattı ve 1,5 milyon dolarlık fonu doğrudan oyunculardan toplayip oyunu yapmaya başladı. Bugün karşımıza çıkan oyunsa bir oyun yapmak için 500 milyon dolar harcayan Activision gibi dev firmaları bile kiskandıra-

cak kadar başarılı, zengin atmosferli ve zengin içerikli, gerçek anlamda bir sanat eseri. Yapım aşamasının her adımını büyük bir dikkatle takip ettiğim, hatta hatırlarsınız geçtiğimiz aylarda bu köşede, Erken Erişim oyunlardan şikâyet ederken adını da andığım Wasteland 2, gözlerini para bürümüş ve oyun severleri bir kuruş umursamayan, tek amaçları konsol sahibi küçük çocuklara hoplamalı zıplamalı bir şeyler satmak olan dev oyun yapımcılarına kalsa asla göremeyeceğimiz bir oyun olarak karşımızda duruyor. Brian Fargo, Interplay oyunları için "oyuncular için oyuncular tarafından yapılan oyunlar" tanımını kullanırdı. Bu adam gerçekten de sözünün eri olduğunu bir kez daha gösterdi ve başka bir oyun firmasında çalışsa veya konsollar için oyun yapsa milyar dolarlar kazanacakken, "5 - 10 milyon dolarlık kazanç da bana yeter" diyerek hepimizin hayalindeki oyunu bize hediye etti. Teşekkürler.

■ twitter.com/cem_sanci





Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Gerçek GTA

GTA'yı milletçe çok seviyoruz. Öyle ki sanki Türk milletinin bu oyuna özel bir hevesi var gibi geliyor. Bize gelen e-postalardan, yazılıp çizilenlerden böyle bir sonuca varmak üzereyim ama olayı büyütüyor da olabiliriz; sonuçta GTA gerçekten büyük bir yapım. Oysaki GTA'nın gerçeği bizim ülkemizde zaten var.

Şimdi bir bakalım, GTA'da ne yapıyoruz... Bir kere özgürüz. Yani oyun izin verdiği ölçüde özgürce hareket edebiliyoruz. Bu özgürlüğü de hemen ne yapmak için kullanıyoruz; bir kaos ortamı oluşturmak! Yoldan geçene sataşıyoruz, arabaları çalıyoruz, bir sürü hinlikle yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Soygun görevleri veriliyor, filmlerdekindi aratmayacak bir planla soygunu gerçekleştiriyor ve hiçbir şey yokmuş gibi hayatımıza devam ediyoruz. Yaya geçidi neymiş, dinlemiyoruz, kırmızı ışık umurumuzda değil, arabayı yolun ortasına bırakıp diğer araçların geçişini engellemişiz, engellememişiz, bu konuyu asla dert edecek değiliz. Saygısızlık yapmışız, ayıp olmuş, terbiyesizlik etmişiz, hiçbiri önemli değil. Bir kamyonla bir yere mi dalmışız, orası yıkılmış mı, bizi sadece patlamanın önemi ilgilendirir, gerisi boş.

Gelelim içinde bulunduğumuz ülkedeki düzene. Geçtiğimiz aylarda bir tır, bir köprüyü indirdi hatırlarsanız. Gerekli kontrol mekanizması olmadığından bir sürü can gitti. Şoför ne kadar ceza alır, kim bilir... Hırsızlık yapmak GTA'daki en büyük eğlenciydi. Merak etmeyin, ülkemizde de öyle. Düzgün iş yapan, "akıllı olmayan" sınıfta kalıyor, "kafasını çalıştıran", "işleri tilkilikle halleden" revaçta.

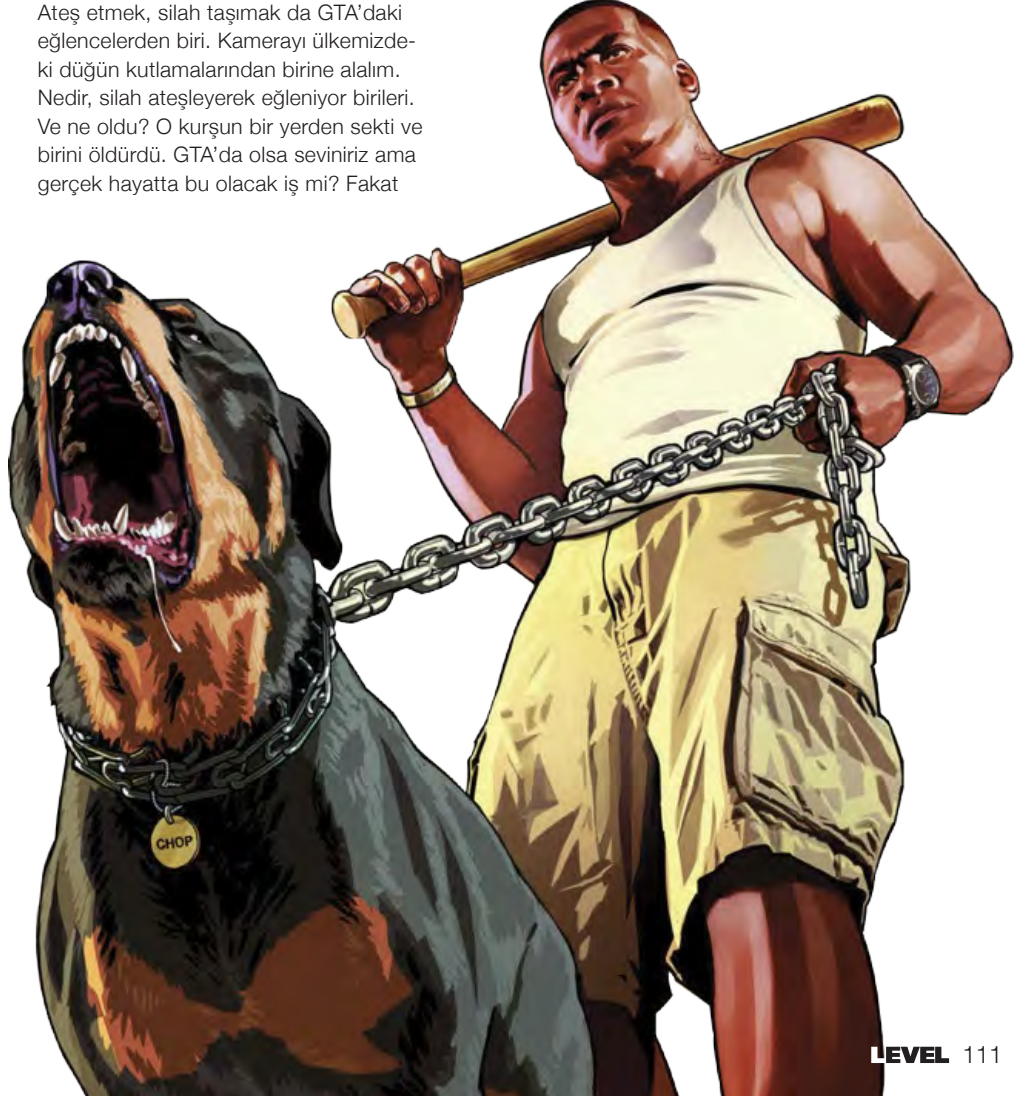
Yollar GTA'da her zaman bizim. Basarız gaza, önümüze çıkkanı görmeyiz, dinlemeyiz. Şimdi gidin, Türkiye'de bulunan yaya geçitlerinden bir geçmeye çalışın. Deneyin, kimsenin durmadığını, aksine daha da bir gaza bastığını göreceksiniz. Geçen yıl bir

okulun bulunduğu yaya geçidinde bir araç, karşından karşıya geçen bir ilkokul öğrencisine çarptı. Bir şey olmadı çocuğa, hafif bir çarpmaydı ama sonra çok enteresan bir şey oldu ve çocuk kaçtı. Niye kaçtı söyleyeyim: Çünkü suçlunun kendisi olduğunu ve araba sürücüsünü sınırlendirdiğini düşündü. Böyle bir zihniyet de ancak bizim ülkemizdeki çocuklarda yeşertilir zaten...

Ateş etmek, silah taşımak da GTA'daki eğlencelerden biri. Kamerayı ülkemizdeki diğer kutlamalarından birine alalım. Nedir, silah ateşleyerek eğleniyor birileri. Ve ne oldu? O kurşun bir yerden sekti ve birini öldürdü. GTA'da olsa seviniriz ama gerçek hayatta bu olacak iş mi? Fakat

bizde oluyor, cezası da bahsedilmeyecek kadar önemsiz kalıyor.

Ülke zaten üçkâğıdı, yalanın, zeki geçinmenin, maçoluğun, utanmamanın, üste çıkmanın, efendi olmanın ayıp görüldüğü fantastik bir boyuta geçti. Böylesine şahane bir ortam varken, siz neden GTA'nın başında vakit kaybediyorsunuz ki? Gerçek eğlence, en yalın ve karanlık haliyle sokaklarda... ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Yaş ilerliyor mu ne?

Daha 32 yaşında olan birinin söylememesi gereken bir cümle bu, biliyorum ama cidden yaş ilerliyor arkadaşlar. Hala oyun oynuyorum, oyun oynamaktan zevk alıyorum ve bu açıdan bakıldığında kimilerine göre hala büyümedim ama büyüdüm vallahi. Eskiden daha fazla hareket ve ses kaldıran bünyem, gitgide daha sakin bir yaşam tercih eder oldu. Çok değil, sadece birkaç yıl öncesine kadar hafta sonlarımı hep dışarıda geçirirdim ve kolay kolay da yorulmazdım. Şimdiyse iş temposunun getirdiği yorgunluk nedeniyle bir an önce evime geleyim, sonra da çıkmayayım istiyorum. Öyle ki özellikle son bir yılda en büyük dostum, evdeki koltuğum oldu. Bu noktaya gelmek için çok erken ama belki de bir duraklama devrine girdim, bilemiyorum.

Daha ilginç bir örnek vereyim mi? Malum, yaz ayları geride kaldı, tatiller yapıldı ve ben de tatile, hatta birkaç tatile çıkiverdim. Şöyle bir geriye dönüp yaptığım son tatile bakıyorum da otel odasından çıkmak ayrı bir dert, çıktuktan sonra gidilen plaja uzanıp serildikten sonra kalkıp otele dönmek ayrı bir dert oldu. Bir de tatilin ikinci günü 12 saat boyunca uyumuş olmam var ki efsaneydi cidden; yılın ipe çekilen tatil saatlerini uyuyarak geçirmek enteresan oldu. Eskiden tatildayken akşamları dışarı çıkıp turlardım, şimdiyse yemeğe gidip kısa bir yürüyüş yaptıktan sonra hemen odaya dönüyorum. N'oluyoruz yahu? Bu ne hal arkadaş! Artık silkelmem gerekiyor ama hayat, söyle, beni neden yoruyorsun! Sanırım bu "sakin" yaşama geçişin bir yan-

sıması olarak sardım Euro Truck Simulator 2'ye de. Oyun gerçek anlamda bir terapi gibi, huzur veriyor insana. Kaza yapınca bile sinirlenemiyor insan, hemen toparlıyor ve kilometrelerce yolu gidiveriyor yine. Bu ay test ettiğim Logitech'in G27 direksiyonunu geri gönderdikten sonra dayanamadım, hemen kendime bir tane alıverdim ve başladım geceleri direksiyon sallamaya. Benim gibi düşünen, yaşayan, hisseden herkese aynı şeyi tavsiye ederim. Günün stresini de alıyor oyun resmen. (Bunun bir üst noktası Train Simulator olabilir herhalde; ne manevra var, ne de kaza riski.) Öyle işte arkadaşlar, bir anlatayım dedim halet-i ruhiyemi. Bu köşe yazısını da yazdığımıza göre kıvrılıp uzanayım iki dakika, yoruldum bak. ■ www.gamerrocko.com





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

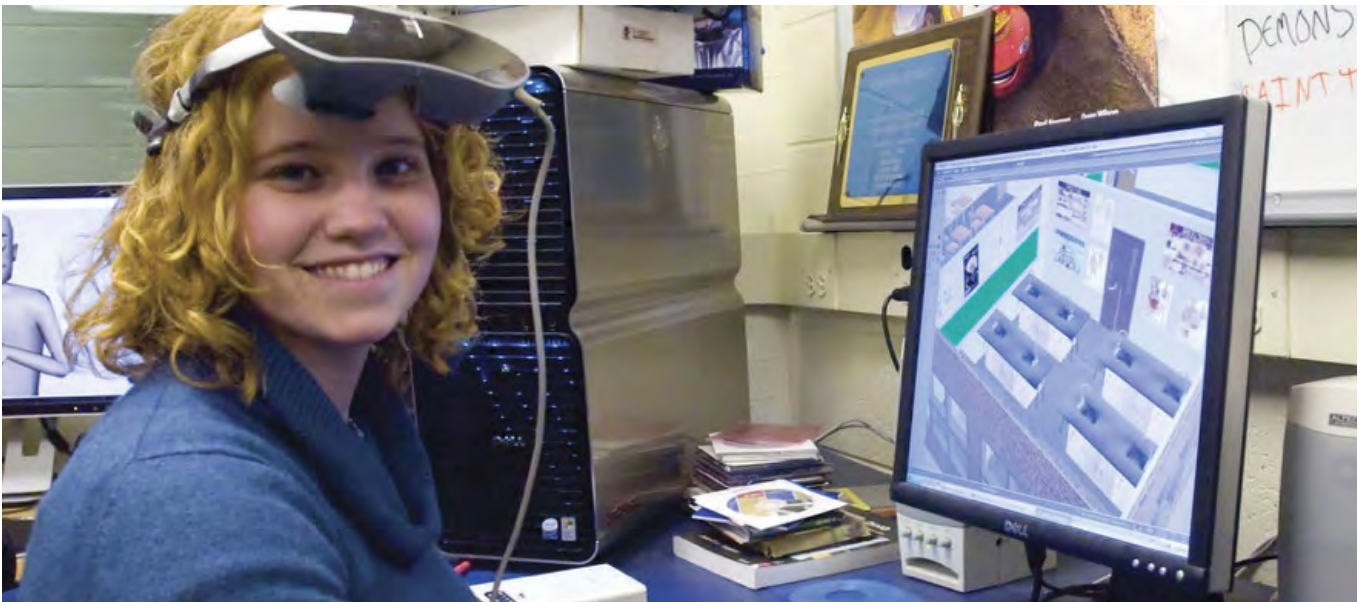
Bir Sonraki Dünya

Oyun sektörü pek bir akademik

Efendim, belki de dünyanın en çalkantılı ülkelerinden birisinde yaşadığımız artık su götürmez bir gerçek. Her dakika yeni bir sürprizle karşılaşmak işten bile değil. Kimi zaman her şey kötüye giderken ya da “Olmaz canım buralarda...” derken, bir anda oluveriyor bazı şeyler. Yakın zamanda sadece internetten sipariş verebildiğimiz birçok teknolojik ürünü artık ülkemizde (Yüksek fiyatlarına rağmen...) bulabiliyoruz. Yani artık erişim eskisi gibi zor değil. Nitekim oyun sektörüne baktığımız zaman değişimin ve gelişimin gerçekten zirve yaptığını görüyoruz. Bugüne kadar bu değişim, sadece erişimle sınırlıydı ama artık çok daha farklı bir kulvar olan “oyun geliştiriciliği” de resmen yanştaki yerini aldı. Kimilerinizin çok yakından takip ettiği Bahçeşehir Üniversitesi'nin BUG programı, geçen yıllar içerisinde dallandı, budaklandı ve sonunda Oyun Tasarımı Yüksek Lisans bölümünü açmayı başardı. Evet, bu gerçekten de ülkemizde oldu ve ilk öğrenciler siz bu satırları okurken çoktan derslerine başlamış olacaklar.

İki yıl sonraysa ilk mezunlarını verecek olan program, ülkemizde gelişen oyun sektörüne bir noktada kalifiye eleman sağlayacak. Hacettepe Üniversitesi'nin 2011 - 2012 yılında başlattığı Tezsiz Yüksek Lisans ve 2012 - 2013 yılında başlattığı Tezli Yüksek Lisans programları da cabası. Ayrıca Bilgi Üniversitesi de “Oyun Tasarım ve Geliştirme” adı altında dört yıllık lisans programı açmak için kolları sıvamış durumda. Yani demem o ki ülkemizde oyunlarla alakalı akademik anlamda büyük atılımlar söz konusu. Peki, konu hakkında akademik gelişmeler olmasının ne önemi var? Açıkçası birçok neden sıralanabilir ama ben olabildiğince kibarca bir - iki tanesinden bahsedeceğim. Bu bölümler sayesinde artık insanların kendi kendilerine ya da YouTube videolarıyla oyun geliştirme hakkında bilgiler edinmelerine gerek kalmayacak. Direkt olarak profesyonel eğitim alabilecek olan oyun yapımı meraklıları, aynı zamanda tıkanıklıkları yerde yeni fikirler alabilecekleri bir ortam içerisinde kendilerini geliştirebilecekler. Düşünsenize, birisi senaryoda, diğeri grafikte

iyi iki insan kafa kafaya verip bambaşka ürünlerle karşımıza çıkabilecekler. Pek tabii ki bir diğer önemli kısım da neyin yanlış olduğunu bir başkası aracılığıyla önceden keşfedebilmek. Kimi zaman kişinin yaptığı işlemin sonuçları başkalarına bir ders mahiyetinde olacaktı, kimi zaman da başkalarının hatalarından ders çıkarılabilecek. Yine de en önemlisi, konu oyun olduğu zaman “bilmiyorum” kelimesini -Cem Yılmaz'ın tabiriyle- lügatten çıkaran insanların artık daha fazla sorun yaratamayacak olmaları. Malum, oyunlar hakkında herkes atıp tutuyor; eh, kimin ne kadar bildiği de ortada ama birisi çıkarıp “Al ulan, bu da diplomam, şimdi iki dakika beni bir dinle!” diyebilecek. (Hani ülke insanın resmi evraka tav ya, ondan diyorum yani.) İçerisinde şimdiden milyonları barındıran ve çok fazla sayıda gencin hayallerini süsleyen oyun yapıcılığı artık hayal değil. En azından ana dilini konuşabildiğimiz bir yerde, oyun gibi evrensel bir konuda kendini geliştirmek isteyen herkesin bu bölümlere bakmasını ziyadesiyle tavsiye ediyorum. ■ twitter.com/ErtugrulSungu





Borderlands: The Pre-Sequel

Handsome Jack'i daha yakından tanıyacağız...

1 Kasım'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

POPULAR SCIENCE EKİM SAYISINDA

ZAMANDA YOLCULUK VE ÇÖZÜLEN PARADOKSLAR

- ▶ Bu yılın çığır açacak 10 yeni teknolojisi.
- ▶ En parlak 10 bilim insanı.
- ▶ Otomobillerle ilgili hayatımızı değiştirecek 10 büyük yenilik.
- ▶ Dünyanın dibindeki laboratuvar.
- ▶ Dublörlerin hayatını kurtaran bilim.
- ▶ Telepatik internet.

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



SADECE
3,90
TL

EKİM SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz



HEADBANG!



ROCK VE METAL DERGISI



ARTIK

BAĞIMSIZ!

66 SAYFA

50

POSTER



BEATLES | RATM | SLAYER | IN FLAME

İKON MÜZESİ'NİN BU AYKI KONUSU | MUHALIF SESLER | KLASİK ALBÜM: REIGN IN BLOOD | BÜYÜK DEĞİŞİMİN SIRRINI DANIEL ANLATTI

POP UP

ROCK OFF PERDE ARKASIYLA İÇERİDE!

DÜNDEN BUGÜNE AMY NIN ÇARPICI DEMEÇLER

HEADBANG! METAL TANRISI HEADBANG'E KONUŞTU

HEADBANG RÖPORTAJ

Tüm albümleri merkezinde **KORN**

Kükler sağgularında hariker incelemesi **ME**

Sully Erna yeni albümü anlatıyor **GOD-SMACK**

Cebennem günlerimin filmini seçtiler **lamb of god**

2014/05 EYLÜL/TEKİM FİYAT: 67.50

ABATON OVERKILL TURISAS HAGGARD JORN LANDE CARCASS ACCEPT WACKEN GRASPO

Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Ekim 2014 Sayı: 64

ONLINE OYUN



ArcheAge

Bir CryEngine harikası...

 Infinity
Games

 NEXON

 GAMEFORGE



SEN DE KATIL!

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

Online Oyun #64

Ekim 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

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



Warlords'a Üç Kala

Arkadaşlar bir WildStar vardı hatırlar mısınız, ne oldu ona dersiniz? Hakkında ne bir yorum görüyorum, ne Facebook sayfamda birilerinin oynadığına şahit oluyorum. Bayağı da özenerek hazırlanmıştı, kimler oynuyor acaba...

WildStar'ın geri planda kalmasından ve Black Desert gibi diğer ünlü oyunların henüz ortalıktan olmamasından ötürü biz de elbette ki WoW'a tekrar bel bağladık. Çıkışına sadece bir ay kalmasıyla da heyecanlar arttı, yılların eskitemediğı WoW'un gerçekten eskiyemediğini bir kez daha görmüş olduk. Bakalım WoW'u bırakanlar oyuna dönecek mi, devam edenler oyunu nasıl karşılayacak... Yine de arada Archage'i oynamayı ihmal etmedik. Trion Worlds'ün CryEngine'la yarattığı bu yeni MMO, tüm ekibin beğenisini topladı. Haliyle, oyunu kapağıya taşımak istedik. İyi okumalar!

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

∨ ArcheAge



- 03 Editörden
- 06 Haberler

İLK BAKIŞ

- 08 Royal Quest
- 10 Mu Rebirth
- 12 Black Gold
- 14 Strife

İNCELEME

- 16 ArcheAge

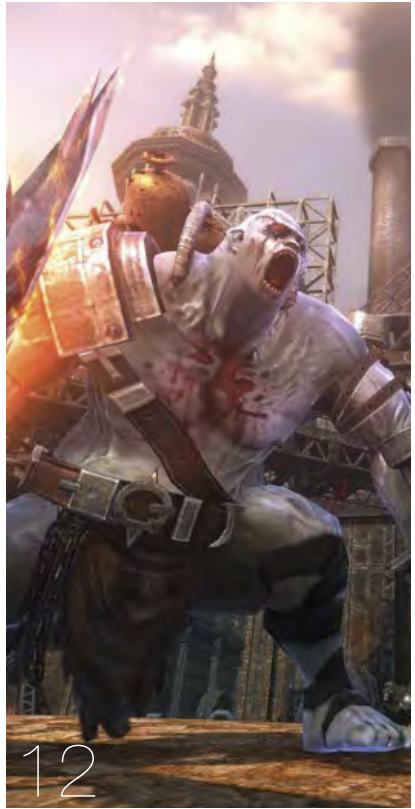


∨ Royal Quest



10

^ Mu Rebirth



12

^ Black Gold



14

^ Strife



Strife

Açık beta ve single player modu

Free to play MOBA oyunu Strife açık beta sürecine girdi! Açık beta ile beraber birçok yeniliği de oyunculara sunan Strife, singleplayer oyun modunu ekleyerek yeni oyuncuların oyunu çabuk öğrenmesini ve ileride zorluk yaşamamasını

sağlıyor. S2 Games'in tecrübesinden güç alan Strife, yaşadığı takım odaklı MOBA deneyimi ile oldukça cezbedici görünüyor. Daha fazla bilgi için oyunun açık beta testini konu ettiğimiz yazımızı ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz.

Albion Online

Yeni alpha, yeni video

15 Eylül'de yeni alpha sürecine giren Albion Online, eşzamanlı olarak oyundaki en son değişiklikler ve güncellemeleri detaylı bir şekilde anlatan bir video yayınladı. Destiny Board özelliğini, seviye sistemini, oyuncuların bir yetenek dalında uzmanlaşmalarını sağlayan sistemi, eşyalarını taşıyarak yeni oyunculara yardım eden binek sistemini ve oyunun haritası, kuşatma savaşları, lonca salonları gibi daha birçok özelliği tanıtan video; aynı zamanda oyuncuların kafasındaki ortak sorulara cevaplar içeriyor. Kaçırmayın!





The Settlers - Kingdoms of Anteria

Kapalı beta başladı!

The Settlers - Kingdoms of Anteria İngilizce dil desteği ile kapalı beta sürecine girdi. Kapalı Beta sürecinde Anteria ülkesinin maceralarına katılan oyuncular, oyunun tüm özelliklerini test etme şansını buluyor. Blue Byte

Ürün Geliştirme Direktörü Christopher Schmitz'in hakkında "Bu hiç şüphesiz bugüne kadar yarattığımız en yenilikçi Settlers oyunu olacak." dediği Kingdoms of Anteria için sabırsızlanmaya devam!

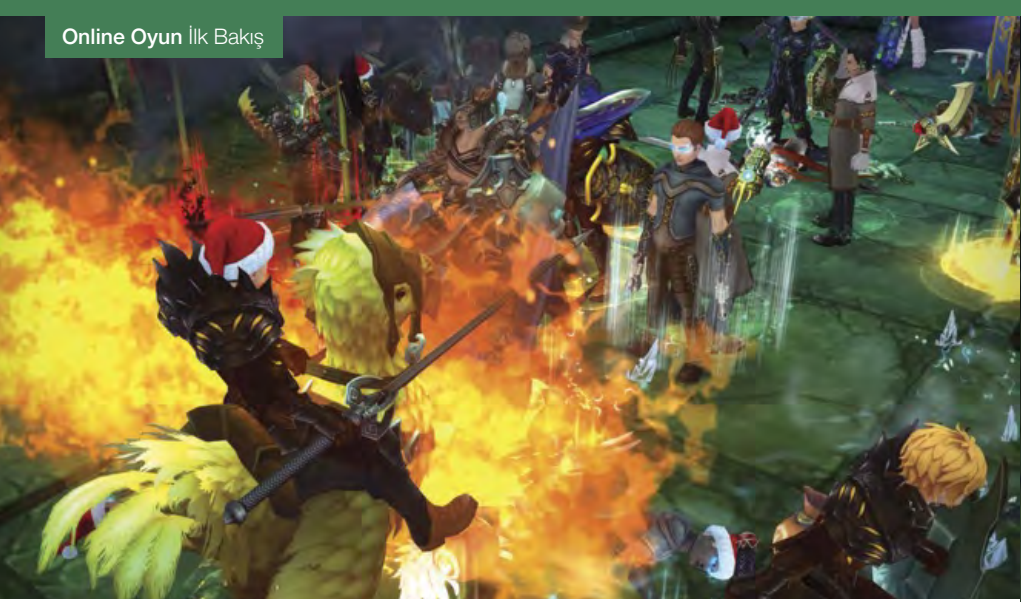
Legend of Edda

Şirin görünümlü MMORPG

PvP odaklı MMORPG oyunu Legend of Edda siz bu cümleyi okuduğunuzda açılmış olacak! 22 - 24 Eylül tarihleri arasındaki karakter yaratma etkinliğine katılan oyuncular oyun açılmadan önce istedikleri

karakter ismine sahip olmak şansı yakalarken, oyuna kayıt yaptıran tüm oyuncular 50 JC Coin'in sahibi de oluyorlar. Renkli anime tarzı grafiklere sahip fantastik oyunun hikayesi Yunan mitolojisine dayanıyor.





Yapım Katura Interactive Dağıtım 1C
Web www.royalquest.com Çıkış Tarihi 2014

Royal Quest

Yepyeni ve bitmek bilmeyen bir dünyaya doğru...

Katura Interactive tarafından geliştirilen ve bir MMORPG oyunu olan Royal Quest sonunda aramıza katıldı. Aura adındaki fantastik bir evrende geçen bu macera dolu yapım tamamen büyü, teknoloji ve simya üzerine kurulu. Bakalım bu oyun bizde gerçekten bir heyecan yaratmış mı? Aura, Elenium adında çok nadir bulunan

kaleler ve zenginlik bahşedeceğini söyledi. Bunu duyan tüm kahramanlar ödüller için savaşmaya başladı. Herkes lort olmak ve bir sürü ölümcül dövüş ile kendi kalelerini ele geçirmek için ulu ormanlarda ve sonsuz çöllerde deniz yaratıkları, orklar, şeytanlar ve ölümler ordusu ile savaşa başladı.

Karakterlerin otomatik olarak kendini güncelleme sistemi var fakat ileri seviye oyuncular için, oyunun ileriki aşamasında bu sistem yerini derin bir sisteme bırakıyor

ve hayli değerli minerali ele geçirmek isteyen karanlık simyacılar tarafından yakın tehdit altındaydı. Kral kahramanları çağırdı ve tüm tehditleri sonsuza kadar ortadan kaldırıp Aura'dan sürmelerini emretti. Karşılığında bunu başaranlara rütbeler,

Royal Quest bize taze bir MMO deneyimi yaşatmaya ant içmiş görünüyor. Space Rangers ve King's Bounty serilerinden tanıdığımız ekibin zaten kötü bir oyun çıkartması düşünülemezdi. Oyunda loca savaşlarına katılabiliyor, kaleleri işgal ede-



biliyor ve diğer oyuncularla eşsiz PvPE bölgelerini keşfediyor; savaşılabiliyoruz ve kendi hikayemizi yazabiliyoruz.

Aura gerçekten muazzam bir dünyaya sahip. 100'den fazla keşfedilecek mekan ile beraber gelmesi çok büyük bir artı. Elementler üzerine kurulu savaş sistemi de saldıracanız düşmana göre seçeceğiniz silaha özen göstermeniz gerektiği anlamına geliyor. Bu sistem ile bir dövüşe girmeden önce düşmanı tanımak ve doğru saldırıyı yapmak büyük önem kazanıyor. Oyundaki yaratıklar gerçekten çok çeşitli; her biri özel yetenekleri ve kendi eşsiz kart sistemine sahip.

Petlerin ustalarını devamlı takip etmesi ve savaşlardan düşen ganimetleri toplaması güzel bir ayrıntı. Oyunun öğrenme süreci çok basitleştirilmiş, sizi hiç zorlamadan oyunda tutmayı sağlıyor. Karakterlerin otomatik olarak kendini güncelleme sistemi var fakat ileri seviye oyuncular için, oyunun ileriki aşamasında bu sistem yerini derin bir sisteme bırakıyor. Kısaca Royal Quest eğlenceli bir oyun. Hayatımı-

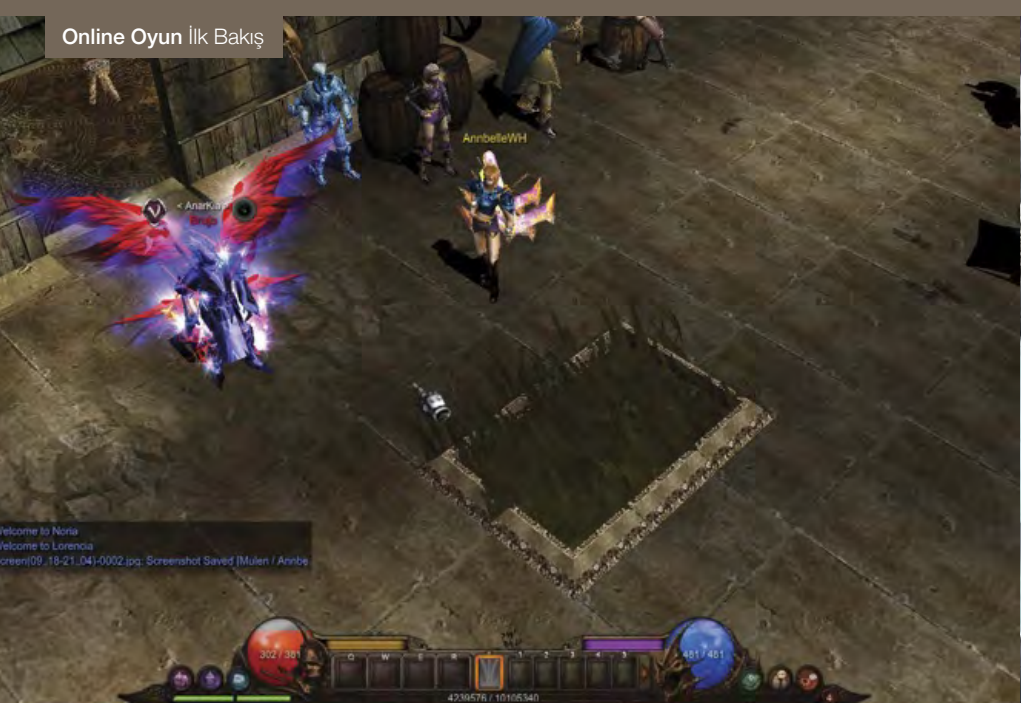
za yeni bir anlam katmıyor, bir sonraki gün bu oyundan arkadaşlarımıza bahsetmiyoruz ama oynarken çok eğlendiğimiz doğru. Keyifli zaman geçiren MMO'lar arasındaki yerini, sırasını önemsemeden alabilecek bir yapım. Boş zamanlarını değerlendirilmekten bile sıkılanlara şiddetle tavsiye ediyoruz. ■ **Gökçe**

Bir Bakışta

- 100'den fazla keşfedilecek mekan
- Elementler üzerine kurulu savaş sistemi
- Gittikçe derinleşen oyun yapısı

🎮 F2P, Co-op, MMO





Yapım Webzen Inc Dağıtım Webzen Inc
Web murebirth.webzen.com Çıkış Tarihi 2014

Mu Rebirth

Yıl olmuş 2014...

Öğrencilik dönemlerimizde çoğumuzun evinde bırakın interneti, bilgisayar bile yoktu. Ancak bilgisayar oyunlarının çekiciliğinden hiçbirimiz kendimizi kurtaramadık. İnternet kafeler bizim için önemli birer zaman öldürme noktası haline aliverdi. İlk zamanlar Half-Life ve Counter Strike üzerine olan eğlencemiz, interneti de keşfetmemiz ile farklı yönlere kaydı. MMORPG türünde Silkroad Online ve Knight Online hayatımızda ilk sırayı almıştı. Hack and Slash türünde ise başı Diablo 2 ve Mu Online çekiyordu. Mu Rebirth'ü ilk duyduğumda da aklıma eski günler geldi. Oyun hakkında hiçbir araştırma yapmadan open beta versiyonunu indirdim, hemen

kurulumu yaptım. Yeni grafiklerle bomba gibi bir Mu online bekliyordum ki, hevesim maalesef kursağımda kaldı. İlk hayal kırıklığı daha launcher'da bana merhaba dedi. Oyun yalnızca 800x600, 1024x768, 1280x1024 çözünürlük seçeneklerinde çalışıyor. Mu Online'ın çıktığı dönemde bu çözünürlükler yeterliydi ancak artık yaygın olarak 1080p monitörler, TV'ler kullanıyoruz. Bu çözünürlüklerden birini seçince doğal olarak tam ekran olarak oyunu oynayamıyoruz. Pencere modunda oyunu oynayabiliyor olsak da, 22 inç ekranımın sadece 12-13 inç olan bir bölümünü kullanmak çok rahatsız edici geldi. Eski günlerin hatırina, çözünürlük sorununu



Yapım Snail Games **Dağıtım** Snail Games
Web bg.snailgame.com **Çıkış Tarihi** 2014

Black Gold Online

Steampunk nedir, yenir mi?

S on dönemde diziler ve filmler aracılığıyla popülaritesi artan, aslında temellerini Jules Verne'in attığı fantastik bilim kurgu diyebileceğimiz bir akım steampunk. Sanayi devrimi dönemi buharlı makinalarını alıyoruz, boyutlarını abartılı derecede büyütüyoruz, bunun yanına bir de ileri teknolojiyi koyuyoruz, robotlar, ta-

retler, uzay araçları, büyücüler, şövalyeler, hatta ejderhalar ekliyoruz. İnsanların üstüne başına da orta çağ kıyafetleri giydirdik mi, buyurun size tam olarak steampunk. Black Gold Online (BGO) da işte böyle bir dünyada geçiyor. Black Gold denilen bir madenin peşine düşmüş iki koloninin mücadelesi konu ediliyor. Bir tarafta güçlü ve kurtuluşu makinalarda arayan, renksiz dünyası iç karartan Kingdom of Isenhorst; diğer tarafta doğayı kendine gaye belirlemiş, her tarafın yemyeşil olduğu, etrafa neşe saçan Erlandir Union. Bu koloniler üçer farklı ırkın toplanmasından oluşmuş. Ancak oyun şu anda open beta sürecinde olduğu için ırklardan yalnız ikişer tanesi oynanabilir durumda. Ayrıca oyunda dokuz farklı sınıf bulunuyor. Ani olarak yüksek hasarlar verebilmemize olan





sağlayan assassin, alan etkili büyüler yapmamızı sağlayan pyromancer ve alışılmış savaşı rolündeki blademaster bu sınıflardan bazıları. Oyuna giriş yaptığınız ilk anda karakterlere ve hikaye anlatımına dair herhangi bir seslendirme olmadığı dikkatinizi çekecektir muhtemelen. Ancak oyun henüz beta sürecinde olduğu için bu durumu mazur görmek gerek diye düşünüyorum. Her online oyunda olduğu gibi BGO'da da oyuna başladığımız andan itibaren görev bombardımanına tutuluyoruz. BGO'nun bu konuda ekstra bir vaadi daha var, tam 3000 görev! Kulağa hoş geliyor biliyorum. Ancak kulağa hoş geldiğiyle kalıyor bu durum. Görevlerin çoğu birbirinin aynı. NPC'lere ulaklık yap, mob kes, moblardan düşen eşyaları topla, git zindan temizle... Hep aynı şeyler, böyle vaatlerde bulunurken sadece göz boyamamak gerek diye düşünüyorum. Ayrıca 300 km² büyüklüğünde bir harita olacağı vaadinde de bulunulmuş biz oyunculara. Tüm bu vaatler bir yana, yapımçı Snail Games çok önemli bir noktayı atıyor.

Oyunun aktif olarak bir Avrupa sunucusu yok! Evet, evet doğru okudunuz: Yalnızca Amerika tabanlı olarak iki sunucuda oyunu oynayabiliyoruz. İşin acı tarafı da Snail Games'in forumlarında Avrupalı oyuncular tarafından yapılan çağrılara, "Şuan için Avrupa sunucusu ile ilgili bir planımız yok." şeklinde cevap veriliyor olması. Umarım firma şunun farkındadır ki 200 ping ile oyun oynamak bir zulümden farksız ve biz Avrupalı oyuncular, en az Amerikalı olanlar kadar değer görmeyi hak ediyoruz. Snail Games vaatlerinin içini doldurabilir mi, hatalar düzeltilir mi, Black Gold uğruna yapılan savaşın sonu gelir mi bilinmez ancak bunlar yapılsa, BGO'nun bizim için harika bir tecrübe olacağı kesin. ■ **Tolga**

Bir Bakışta

- Steampunk atmosferi
- Sınıf çeşitliliği
- Güzel vaatler

🎮 *Steampunk, Online, MMORPG*



Yapım S2 Games Dağıtım S2 Games
Web www.strife.com Çıkış Tarihi 2014

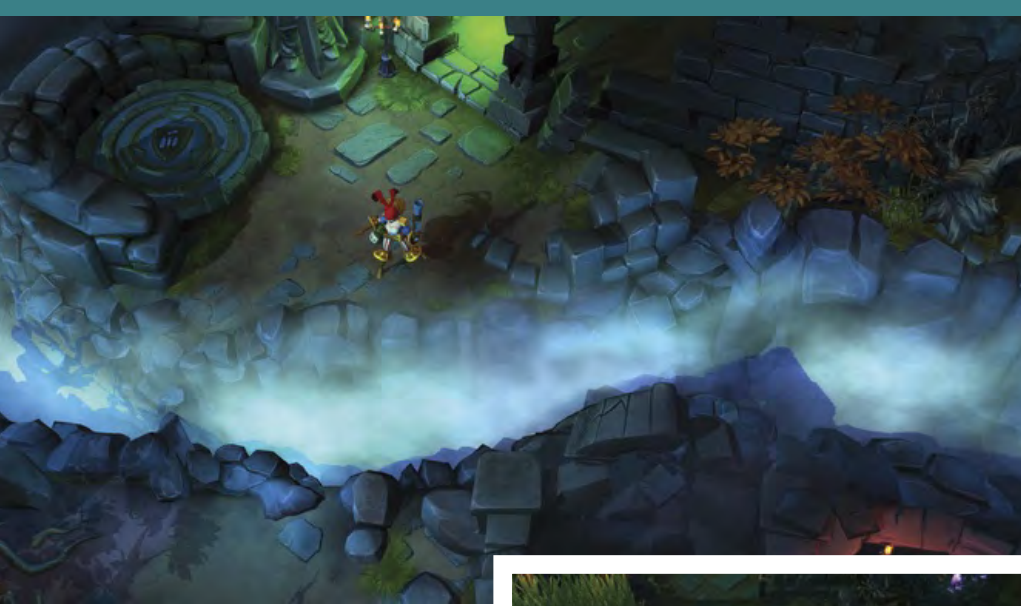
Strife

Bir MOBA daha...

İlk kez hayatımıza bir Starcraft modu olan Aeon of Strife ile giren, hala ismini dahi bilinmeyen üç genç mod yapıcısının Warcraft 3 için hazırladığı Defense of the Ancients (DotA) modu ile popülerliği artan, DotA 2 ve League of Legends ile online oyunların en popüler türü haline gelen MOBA'lara artık hemen her firma el atmaya başladı. Daha önce Heroes of Newerth ile bence son derece iyi bir iş çıkartan S2 Games de başarıdan memnun olacak ki MOBA türündeki oyunlara yeni bir alternatif olan Strife ile karşımıza çıktı.

Böylesine kaliteli ve beğeni toplamış yapımcıların arasında ayakta durmak kesinlikle çok zor. Bu yüzden türe bir farklılık, yenilik

getirmekten başka şansınız yok. Strife bu noktada ilk olarak grafikleri ile dikkat çekiyor. Rakiplerinin genel olarak üst düzey grafikleri yok ve Strife kesinlikle onların bu eksikliğinden iyi faydalanmış. Yenilik diyebileceğimiz bir diğer nokta ise oyun mekanikleri ile ilgili. Strife klasikleşmiş kare, 3 koridorda 5 oyuncunun mücadele ettiği haritayı kullanıyor olsa da, harita diğer MOBA'lara göre gözle görülür şekilde daha küçük. Aynı zamanda genel olarak, koridorlardaki küçük askerlerimiz olan minion'ların meydana gelme süreleri daha kısa, haritada kule sayısı daha az ve yıkılmaları daha kolay. Hal böyle olunca oyun süresi türdeki diğer oyunlara göre



daha kısa. 20. dakikada biten oyunlar Strife için pek de sıra dışı bir durum değil anlayacağınız. Oyun mekaniklerinde altın kazanma noktasında da farklı bir durum mevcut. Altın elde etmek için yine rakip minion'lara son vuruş yapmanız, ormandaki tarafsız yaratıkları kesmeniz ya da rakibinizi öldürmeniz gerekiyor. Ancak bu işi bir kişi yaptığı zaman belirli bir alan içindeki tüm takım arkadaşları bundan faydalananıyor ve altın kazanıyor. Bu da bir koridordaki iki oyuncunun da aynı miktarda altın kazanmasına ve gelişmesine olanak sağlıyor. Böylece takımda kimse geri kalmış olmuyor. Ayrıca belirli bir süre savaş dışında kalan oyuncunun can ve mana değerlerini hızlı şekilde yenilemeye başlaması ya da merkezine dönmeden eşya satın alabilmesi oyunu daha da hızlı bir hale getirip rakiplerinden ayırmayı başarıyor. Oyundaki bir diğer güzel noktaysa, oynanabilir tüm karakterlerin oyunun ilk anından itibaren açık olması. Herkes istediği karakteri istediği gibi oynayabiliyor yani. Ayrıca oyun güzel bir de tutorial'a sahip. Oyun hakkında temel bilgiler çok açık şekilde bizlere aktarılıyor.



Buraya kadar her şey güzel gibi gözükse de, klasik 5v5 modu dışında hiçbir moda sahip olmayışı, pek çok hatayı içermesi, kullanıcılar arası iletişim kopuklukları ve en önemlisi benim hoşuma gitse de herkese hitap etmeyen hızlı oyun yapısı Strife'in en önemli eksikleri. Tabii oyunun hala open beta sürecinde olduğunu da unutmamanız gerektiğini hatırlatıp hele ki türü seviyorsanız Strife'ı şiddetle tavsiye ediyorum.

■ Tolga

Bir Bakışta

- Kaliteli Grafikler
- Hızlı Oyun Yapısı

MOBA, Online, ARTS





gibi tam 120 farklı kombinasyon yapmak mümkün. ArcheAge'de çok dinamik bir PvP yapısı mevcut. Öyle ki: PvP için belirli bölge ya da arenalara ihtiyacımız yok! İstedığımız zaman, istediğimiz oyuncuya saldırabiliyoruz. Ancak karşımızdaki oyuncu bunu istemiyorsa oyun bizi bir "katil" gibi algılıyor ve ceza puanı veriyor. Ceza puanı aldığımızda da aranan bir suçlu haline geliyoruz. Ödül avcısı diğer oyuncular da hemen peşimize düşüyor. Tüm bunları uçsuz bucaksız bir Dünyada yapıyoruz. Çoğu sandbox'ta temel sorun olan boşluk hissi ArcheAge'de yok. Ortalıkta bol bol NPC var ve hiç biri boş dolanmıyor. Bu uçsuz Dünyada binek hayvanları kullanarak ya da kanat takıp uçarak seyahat etmek mümkün. Ayrıca kendimize ev, çiftlik gibi mülkler de alabiliyoruz. Maalesef tüm bunları yaparken bolca da hatayla karşılaşyoruz. Etraftaki eşyaların arasına sıkışıp kalmak ya da adım atmadan ilerleyen karakterler görmek gerçekten can sıkıcı.

Kısacası ArcheAge sık sık karşımıza çıkan hataları ve sunucu sorunlarını bir kenara koyarsak; yaşayan dünyası, PvP yapısı ve harika grafikleri ile başında harcanacak saatleri sonuna kadar hak eden bir yapım. ■ **Tolga**

ArcheAge

- ⊕ Muhteşem grafikler, canlı dünya, harika PvP yapısı
- ⊖ Server sorunları, bolca oyun hatası

7,9

🎮 MMORPG, Sandbox, PvP





sağlayan assassin, alan etkili büyüler yapmamızı sağlayan pyromancer ve alışılmadık savaşı rolündeki blademaster bu sınıflardan bazıları. Oyuna giriş yaptığınız ilk anda karakterlere ve hikaye anlatımına dair herhangi bir seslendirme olmadığı dikkatinizi çekecektir muhtemelen. Ancak oyun henüz beta sürecinde olduğu için bu durumu mazur görmek gerek diye düşünüyorum. Her online oyunda olduğu gibi BGO'da da oyuna başladığımız andan itibaren görev bombardımanına tutuluyoruz. BGO'nun bu konuda ekstra bir vaadi daha var, tam 3000 görev! Kulağa hoş geliyor biliyorum. Ancak kulağa hoş geldiğiyle kalıyor bu durum. Görevlerin çoğu birbirinin aynı. NPC'lere ulaklık yap, mob kes, moblardan düşen eşyaları topla, git zindan temizle... Hep aynı şeyler, böyle vaatlerde bulunurken sadece göz boyamamak gerek diye düşünüyorum. Ayrıca 300 km² büyüklüğünde bir harita olacağı vaadinde de bulunmuş biz oyunculara. Tüm bu vaatler bir yana, yapımçı Snail Games çok önemli bir noktayı atıyor.

Oyunun aktif olarak bir Avrupa sunucusu yok! Evet, evet doğru okudunuz: Yalnızca Amerika tabanlı olarak iki sunucuda oyunu oynayabiliyoruz. İşin acı tarafı da Snail Games'in forumlarında Avrupalı oyuncular tarafından yapılan çağrılara, "Şuan için Avrupa sunucusu ile ilgili bir planımız yok." şeklinde cevap veriliyor olması. Umarım firma şunun farkındadır ki 200 ping ile oyun oynamak bir zulümden farksız ve biz Avrupalı oyuncular, en az Amerikalı olanlar kadar değer görmeyi hak ediyoruz. Snail Games vaatlerinin içini doldurabilir mi, hatalar düzeltilir mi, Black Gold uğruna yapılan savaşın sonu gelir mi bilinmez ancak bunlar yapılsa, BGO'nun bizim için harika bir tecrübe olacağı kesin. ■ **Tolga**

Bir Bakışta

- Steampunk atmosferi
- Sınıf çeşitliliği
- Güzel vaatler

🎮 *Steampunk, Online, MMORPG*



Yapım S2 Games Dağıtım S2 Games
Web www.strife.com Çıkış Tarihi 2014

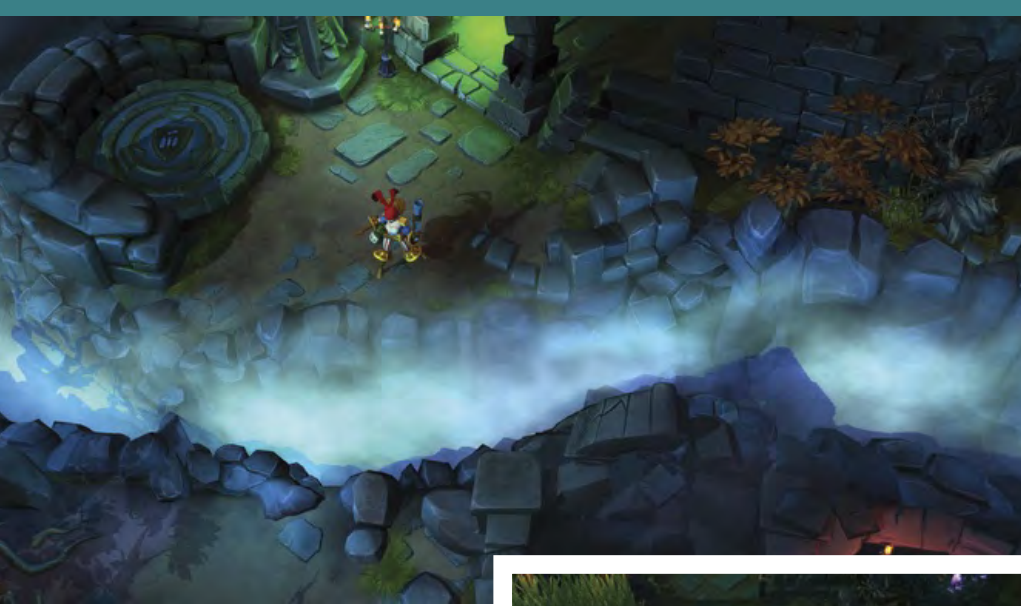
Strife

Bir MOBA daha...

İlk kez hayatımıza bir Starcraft modu olan Aeon of Strife ile giren, hala ismini dahi bilinmeyen üç genç mod yapıcısının Warcraft 3 için hazırladığı Defense of the Ancients (DotA) modu ile popülerliği artan, DotA 2 ve League of Legends ile online oyunların en popüler türü haline gelen MOBA'lara artık hemen her firma el atmaya başladı. Daha önce Heroes of Newerth ile bence son derece iyi bir iş çıkartan S2 Games de başarıdan memnun olacak ki MOBA türündeki oyunlara yeni bir alternatif olan Strife ile karşımıza çıktı.

Böylesine kaliteli ve beğeni toplamış yapımcıların arasında ayakta durmak kesinlikle çok zor. Bu yüzden türe bir farklılık, yenilik

getirmekten başka şansınız yok. Strife bu noktada ilk olarak grafikleri ile dikkat çekiyor. Rakiplerinin genel olarak üst düzey grafikleri yok ve Strife kesinlikle onların bu eksikliğinden iyi faydalanmış. Yenilik diyebileceğimiz bir diğer nokta ise oyun mekanikleri ile ilgili. Strife klasikleşmiş kare, 3 koridorda 5 oyuncunun mücadele ettiği haritayı kullanıyor olsa da, harita diğer MOBA'lara göre gözle görülür şekilde daha küçük. Aynı zamanda genel olarak, koridorlardaki küçük askerlerimiz olan minion'ların meydana gelme süreleri daha kısa, haritada kule sayısı daha az ve yıkılmaları daha kolay. Hal böyle olunca oyun süresi türdeki diğer oyunlara göre



daha kısa. 20. dakikada biten oyunlar Strife için pek de sıra dışı bir durum değil anlayacağınız. Oyun mekaniklerinde altın kazanma noktasında da farklı bir durum mevcut. Altın elde etmek için yine rakip minion'lara son vuruş yapmanız, ormandaki tarafsız yaratıkları kesmeniz ya da rakibinizi öldürmeniz gerekiyor. Ancak bu işi bir kişi yaptığı zaman belirli bir alan içindeki tüm takım arkadaşları bundan faydalanıyor ve altın kazanıyor. Bu da bir koridordaki iki oyuncunun da aynı miktarda altın kazanmasına ve gelişmesine olanak sağlıyor. Böylece takımda kimse geri kalmış olmuyor. Ayrıca belirli bir süre savaş dışında kalan oyuncunun can ve mana değerlerini hızlı şekilde yenilemeye başlaması ya da merkezine dönmeden eşya satın alabilmesi oyunu daha da hızlı bir hale getirip rakiplerinden ayırmayı başarıyor. Oyundaki bir diğer güzel noktaysa, oynanabilir tüm karakterlerin oyunun ilk anından itibaren açık olması. Herkes istediği karakteri istediği gibi oynayabiliyor yani. Ayrıca oyun güzel bir de tutorial'a sahip. Oyun hakkında temel bilgiler çok açık şekilde bizlere aktarılıyor.



Buraya kadar her şey güzel gibi gözükse de, klasik 5v5 modu dışında hiçbir moda sahip olmayışı, pek çok hatayı içermesi, kullanıcılar arası iletişim kopuklukları ve en önemlisi benim hoşuma gitse de herkese hitap etmeyen hızlı oyun yapısı Strife'in en önemli eksikleri. Tabii oyunun hala open beta sürecinde olduğunu da unutmamanız gerektiğini hatırlatıp hele ki türü seviyorsanız Strife'ı şiddetle tavsiye ediyorum.

■ Tolga

Bir Bakışta

- Kaliteli Grafikler
- Hızlı Oyun Yapısı

MOBA, Online, ARTS





Yapım XL Games Dağıtım Trion Worlds Web www.archeagegame.com

ArcheAge

Biraz sandbox, biraz MMO, bolca eğlence!

Crytek benim için her zaman çok özel bir firma oldu. Firmanın kurucularının üç Türk kardeş olmasını ya da kaliteli yapımlarını bir kenara bırakırsak, bizlere en büyük hediyesi kesinlikle CryEngine oldu. Açık dünya yapısına, yüksek kalitede grafiklere, göze oldukça hoş gelen animasyonlara, oyun içerisinde bolca etkileşime olanak sağlayan bir oyun motoru CryEngine. ArcheAge de CryEngine'in bu nimetleri sonuna kadar kullanan, beta sürecinin ardından geçtiğimiz ay final sürümü ile bulduğumuz gencecik bir yapım.

ArcheAge dağıtıcı rolünü üstlenen Trion World'ün Steam benzeri bir yapıya sahip olan Glyph programını kullanıyor. Bu sayede oldukça kolay bir kurulum süreci ile oynamaya hazır hale geliyor. Oyuna girdiğimizde doğrudan karşımıza sunucu seçim ekranı geliyor. Avrupa'da

şu an için 7 farklı sunucu mevcut. Kulağa yeterli gibi gelse de maalesef sayı yetersiz. Oyun bizi, sunuculara bağlanırken o anki oyuncu sayısına göre değişkenlik gösteren bir sıraya yerleştiriyor ve bazen bu sıra 7 saat gibi çığgın süreleri bulabiliyor. Bıkmadan bu sırayı beklemeyi başarabilirsek, önümüze oldukça ayrıntılı bir karakter yaratma ekranı geliyor. Oyunda 4 farklı ırk bulunuyor. Her bir ırk kendine ait 2 farklı pasif yeteneğe sahip olsa da pratikte birbirinin aynı. Oyundaki asıl ayırım sınıf seçerken başlıyor. Okçu, savaşçı, büyücü gibi 6 temel sınıf oyunda mevcut. Ancak sınıf seçimi burada bitmiyor. İlk 10 seviye içerisinde 2 farklı sınıfta daha uzmanlaşmamız gerekiyor. Mesela bir okçu büyüleri ile bizi alevler arasında bırakırken, yakınına geldiğimizde de kılıcını kafamıza vuruyor. Oyunda bunun



gibi tam 120 farklı kombinasyon yapmak mümkün. ArcheAge'de çok dinamik bir PvP yapısı mevcut. Öyle ki: PvP için belirli bölge ya da arenalara ihtiyacımız yok! İstedığımız zaman, istediğimiz oyuncuya saldırabiliyoruz. Ancak karşımızdaki oyuncu bunu istemiyorsa oyun bizi bir "katil" gibi algılıyor ve ceza puanı veriyor. Ceza puanı aldığımızda da aranan bir suçlu haline geliyoruz. Ödül avcısı diğer oyuncular da hemen peşimize düşüyor. Tüm bunları uçsuz bucaksız bir Dünyada yapıyoruz. Çoğu sandbox'ta temel sorun olan boşluk hissi ArcheAge'de yok. Ortalıkta bol bol NPC var ve hiç biri boş dolanmıyor. Bu uçsuz Dünyada binek hayvanları kullanarak ya da kanat takıp uçarak seyahat etmek mümkün. Ayrıca kendimize ev, çiftlik gibi mülkler de alabiliyoruz. Maalesef tüm bunları yaparken bolca da hatayla karşılaşyoruz. Etraftaki eşyaların arasına sıkışıp kalmak ya da adım atmadan ilerleyen karakterler görmek gerçekten can sıkıcı.

Kısacası ArcheAge sık sık karşımıza çıkan hataları ve sunucu sorunlarını bir kenara koyarsak; yaşayan dünyası, PvP yapısı ve harika grafikleri ile başında harcanacak saatleri sonuna kadar hak eden bir yapım. ■ **Tolga**

ArcheAge

- ⊕ Muhteşem grafikler, canlı dünya, harika PvP yapısı
- ⊖ Server sorunları, bolca oyun hatası

7,9

🎮 MMORPG, Sandbox, PvP



*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



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

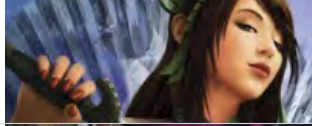


Tüm marketlerde

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



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 ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi

