

#212 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL



BATTLEFIELD™

HARDLINE

Zor Ölüm

PCNET'İN EYLÜL SAYISI BAYİLERDE!

ABBY FINEREADER ONLINE'DAN 100 SAYFA HEDİYE!

Fotoğrafını çektiğiniz veya taradığınız sayfalardaki yazıları kopyalayın, kullanın, Word belgesine dönüştürün.

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Eylül 2014 Yıl 17 Sayı 204 Fiyat 790 TL

TANIŞMA UYGULAMALARI

İnternette arkadaş ve sevgili edinme araçları



VPN SERVİSLERİ TESTTE

Gerçek konumunuzu ve internette yaptıklarınızı gizleyin! İnternette at koşturmanız için en iyi 6 servisi test ettik.

DAHA HIZLI İNTERNET

İnternetinizi hızlandırmak için para harcamak şart değil! Hızınıza hız katacak bedava araçları ve püf noktalarını öğrenin.

HER DOSYA HER YERDE

FARKLI SES, VIDEO, RESİM VE OFFICE BELGELERİNİ HER TÜRLÜ CİHAZDA AÇMANIN YOLLARINI ÖĞRENİN.

DVD HEDİYELİ



ANALİZ

ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM

+ Siz ölünce dosyalarınıza ve hesaplarınıza ne olacak?



İNTERNET

ONLINE DEPOLAMA

+ 10 bulut depolama servisini inceledik, en iyileri seçtik



TEKNOLOJİ

ROBOTLARA DOĞRU

+ Evlerimizde girecek robotlar ne kadar yakıнымızda?

NASIL YAPILIR?

Tabletinizin pil ömrünü artırm + Sanal masaüstü oluşturun
Daha iyi video çekin + Fotoğraflarınızı iyileştirin + Kısayollar oluşturun



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



Gamescom 2014

Binlerce metrekare, yüzbinlerce ziyaretçi, yüzlerce oyun ve altı gün...

Oyun işinin ne kadar büyük olduğunu, Gamescom'un çapına bakarak anlayabilirsiniz. Her oyuncunun deneyimlemesi gereken, devasa bir oyun olayı Gamescom... Biz de bu yıl ekipçe Köln'de, fuardaydık. Basına özel günlerle birlikte altı gün boyunca... (Geri kalan zamanda da yaptık bir şeyler; karıştırmayın şimdi. :) Kameramanımız Ahmet'le birlikte fuar alanının dört bir yanına dağılıp birçok oyunu test ettik ve yine birçok oyunun özel gösterimine girdik. Bol bol da röportaj yaptık. (Videolar LEVEL DVD'de.)

"Aklına kazınan ne oldu?" diye soracak olursanız... Açıkçası "kalabalık" ve Alien: Isolation... E3'te test ettiğim Alien: Isolation'ın gösterilen yeni bölümü beni yine etkilemeyi ve korkutmayı başardı. Tabii ki FarCry 4 gibi hit birçok oyunun da son halini görme ve deneyimleme şansı elde ettik. Şefik'le Türkiye Lig'li FIFA 15'i de oynamayı ihmal etmedik. (Şefik iki maç aldı, ben bir... Buraya bir üzgün smile...)

"Online oyun" anlamında da Gameforge, fuarın yıldızlarından biriydi. Özellikle Orcs Must Die! Unchained ve HEX, mükemmel görünüyordu. Son versiyonlarını oynamak için sabırsızlanıyoruz.

Gamescom'a dair her şey, 38. sayfada...

Ve fuar boyunca bize destek olan; Gameforge'a, NVIDIA'ya, Microsoft'a ve Sony'ye teşekkürler.

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın.

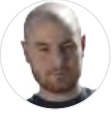
Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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



Son yıllarda tavan yapan "survival" türü hakkında ne düşünüyorsunuz?



Fırat

@whiskeyinthejar

Hem film, hem de oyun sektöründe sevdiğimiz bir türümüzdür. Bol bol tüketmek gerek.



Şefik

@GamerRocko

Bu türün hastasıyım ama bir şikâyetim vardı ki tam da bu konu üzerine bir makale okudum geçenlerde. Yahu, neden sadece doğa şartlarına karşı mücadele etmiyoruz? İlla bir düşman mı gerekiyor? Doğa yeteri kadar acımasız arkadaş!



Tuna

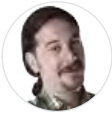
Katlanamıyorum o türe. Çok sıkılıyorum. Şefik'in The Forest videolarında aynı anda hem inme indi, hem kurdeşen döktüm, hem de açık pencereye doğru yöneldim... Bana uymuyor, sabrım yok!



Emre

@eoztinaz

Birkaç saatliğine Don't Starve oynayarak bu türü "dodge"ladığım için ne kadar sevinsem azdır. Survival türünden kelimenin tam anlamıyla nefret ediyorum, hatta tüm oyunların kodlarını barındıran bilgisayarların toplanarak yakılması taraftarıyım.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Açıkçası son yıllarda tavan yapan tüm bağımsız oyunların, grafik teknolojisinden daha ziyade tıpkı eskiden olduğu gibi eğlence sunmayı başardığını düşünüyorum. Bu durum "survival" türü için de geçerli. Fark ettiyseniz PC için üretilen ekran kartlarında, önceki yıllarda olduğu gibi devasa performans farkı bulunmuyor. Bunlar hep loncaların işleri...



Ayça

@aycazaman

The Forest ve Don't Starve'ı sevdim mesela. Genel olarak hayatta kalmayı pek beceremediğimden olsa gerek, her seferinde daha da hırs yapıyorum. Bir de böyle oyunları mobil platformlarda daha sık görsək ya?

LEVEL

#212 - Eylül 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 Öztınaz emre@level.com.tr

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

MARKA MÜDÜRÜ
Seren Urun surun@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı
Satış Direktörü: Orhan Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Direktörü
Neslihan Sadıkoğlu

REKLAM
Grup Başkanı: Viki Habif
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:
Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com
Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmlıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90

REZERVASYON
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, **Faks:** 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık
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.

CHIP'TEN HERKESE

"YOUTUBE İÇİN VIDEO REHBERİ" EĞİTİMİ

Kendi videolarınızı hazırlayın, düzenleyin, time-lapse & stop motion videolar çekin



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VIDEO EĞİTİM



3
TAM
SÜRÜM
yazılım



CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



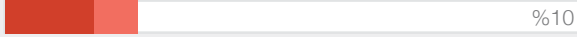
BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztınaz

Ayın ortasına kadar WoW oynadım ama ay sonunda Diablo III'e gelecek olan 2.1 yamasının gazına gelerek Diablo'ya geçtim.

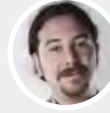
Battlefield 4



Diablo III: Reaper of Souls



World of Warcraft: Warlords of Draenor



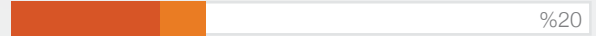
Ertuğrul Süngü

Bu ay da neyi denediysem Hearthstone'un yerine koyamadım. Üst üste gelen yeni boss'lar sayesinde resmen oyuna kililendim!

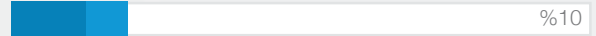
Hearthstone



Sacred 3



StarCraft II



Şefik Akkoç

Uzun süre önce satın aldığım ama hiç oynamadığım Payday 2'ye bu ay giriş yapayayım dedim ama her seferinde acemiliğimin kurbanı oldum.

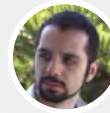
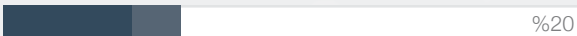
Battlefield 4



Payday 2



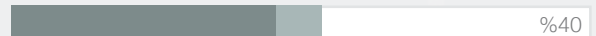
The Forest



Tuna Şentuna

The Witcher 3 ve Dragon Age: Inquisition açılışımı bastırmak için başına oturduğum Risen 3'e sarmamla birlikte bu ay da keyifle geçti.

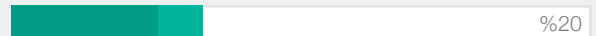
Hearthstone: Heroes of Warcraft



Risen 3: Titan Lords



Ultra Street Fighter IV



POPULAR SCIENCE EYLÜL SAYISINDA

SİBER SAVAŞLARIN ŞAFAĞI

- ▶ Gör. Öğren. Yap.
- ▶ Bill Nye'ın rövanş maçı
- ▶ Nükleer enerjide değişen dengeler
- ▶ İnsan vücudunun fiziksel sınırları
- ▶ Suçlu genler
- ▶ Bilimsel masallar
- ▶ HIV'i durduran hap
- ▶ Ölümün öpücüğü: Venom

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

SADECE
3,90
TL



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

EYLÜL SAYISINI
KAÇIRMAYIN!





30



72



70

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 6 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 Elektronik Sporlar**
- 20 Haber
- 28 Role Playing Günlükleri**

DOSYA KONUSU

- 30 Battlefield Hardline
- 38 Gamescom 2014

36 Big Boss

İLK BAKIŞ

- 62 Rime
- 64 Darkwood (Test)
- 65 The Escapists (Test)

İNCELEME

- 68 Diablo III - Ultimate Evil Edition
- 70 Sacred 3
- 72 The Last of Us Remastered
- 74 Hearthstone: Curse of Naxxramas
- 76 Crimsonland
- 77 Plants vs. Zombies: Garden Warfare
- 78 MouseCraft
- 79 The Walking Dead S02E04: Amid the Ruins
- 81 Oddworld: New 'n' Tasty!
- 82 Back to Bed
- 83 Road Not Taken
- 85 McDROID
- 86 Gods Will Be Watching
- 87 Pixel Piracy
- 88 Risen 3: Titan Lords
- 89 Metrico
- 90 Only If
- 91 Hohokum



38

- 93 Donanım
- 100 Market
- 102 Kültür & Sanat

108 LEVEL Ligi

- 110 Kare
- 114 LEVEL 213

DVD



DEMO

A Rite from the Stars
Euro Truck Simulator 2
Kingdom Tales 2
Tormentum

GAMESCOM 2014

Alien: Isolation R portaji
Electronic Arts Konferansi
Gamescom 2014
Hearthstone: Heroes of Warcraft R portaji
NVIDIA R portaji
Ryse: Son of Rome R portaji

VIDEO

Assassin's Creed: Rogue
Assassin's Creed: Unity
Alien: Isolation

Battlefield Hardline
Below
Blackguards 2
Bloodborne
Company of Heroes 2: Ardennes Assault
Destiny
Dying Light
Evolve
Fable Legends
Far Cry 4
Forza Horizon 2
Halo 5: Guardians
Heroes of the Storm
inFamous: First Light
Just Dance 2015
Killzone: Shadow Fall
LittleBigPlanet 3
LEGO Batman 3: Beyond Gotham
Lords of the Fallen
Heroes of Might and Magic VII
Middle-earth: Shadow of Mordor
Mortal Kombat X
Murasaki Baby
Never Alone
Oddworld: New 'n' Tasty!
Project Cars
Quantum Break
Rime
Rise of Incarnates
Rise of the Tomb Raider
Risen 3: Titan Lords
Runemaster
Screamride

Space Engineers
Sunset Overdrive
Superhot
Tearaway Unfolded
Tekken 7
The Crew
The Escapists
The Order: 1886
The Tomorrow Children
The Vanishing of Ethan Carter
The Witcher 3: Wild Hunt
Titanfall
Until Dawn
Wild
World of Warcraft: Warlords of Draenor

EKSTRA

Risen 3: Titan Lords
(Wallpaper Paketi)
The Witcher 3: Wild Hunt
(Wallpaper Paketi)
World of Warcraft: Warlords of Draenor
(Wallpaper Paketi)



POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

HERKESE MERHABA

Merhaba Postaların Karanlık Lordu Tuna Abi ve İki Parantez Vadisinin Bekçisi Şefik Abi. Bugün çok önemli bir detayı ifşa edeceğim; herkes Şefik Abi'yi parantezlerin lordu olarak biliyor ama aslında o kısa çizginin hükümdarı! Parantez içinde yazdığı her şeyin sonuna kısa çizgi koyup ismini yazıyor. Bunu ilk fark eden kişinin kendim olduğunu düşünüp hemen sorularına geçiyorum.

Selam Berkay. Evet, Şefik hem parantezlerin, hem kısa çizgilerin, hem de YouTube'un hükümdarı. Neye el atsa hükümdarı oluyor. Onu tebrik ediyor ve cevaplara geçiyoruz. (Canımsın. - Şefik)

1. Bu soruyu ikinize de soruyorum: Yıllar yıllar önce, 2003'te, ben daha 2 yaşımdayken çıkan bir oyun vardı. Adı Toontown Online idi. Çok güzel bir oyundu, Toontown'ı sıkıcı bir metropol haline getirmek isteyen Cog'larla (Robotumsu bir şeylerdi.) mücadele ederdik... O oyun geçen yıl kapandı ama hayranları oyunu bir daha yapıyor ve iki tane oyun şu an betada! Toontown Rewritten ve Toontown Infinite. Siz bu oyunlardan herhangi birinin ismini duydunuz mu? Online oyun kısmında incellerseniz çok mutlu olurum.

Bu oyunu dergide ve çevre mahallelerde duyan bir kişiye bile rastlamadık. Fakat madem yeniden yapılıyor, bir bildiği vardır insanların. Bir bakayım, belki Online Oyun Dergisi'nde yer veririz. (Ben de hayatımda ilk defa duyuyorum vallahi. - Şefik)

2. Şefik Abi senin YouTube kanalının ismi Rocko's Gamer Channel, dergide Rocko@Psi-kiyatr diye bölüm var, Kare bölümünün adı bile Rocko'nun Modern Yaşamı... Nereden geliyor abi bu Rocko sevdan? İzler miydin çizgi filmi?

Yani artık çizgi filmi mi izledi, başka bir film izledi de oradaki kahramana mı özendi, bilmiyorum ama eşek kadar oldu, hala Rocko falan diye dolanıyor. (30 küsur yıllık hayatımda izlediğim ve en çok sevdiğim çizgi filmi. Hem karakterleri, hem de modern hayata göndermeleri o kadar başarılıydı ki ben de bu ismi seçiverdim kendime yıllar önce. - Şefik)

3. DC Universe Online sizce neden çok tutulmadı Türkiye'de? Fikir olarak çok özgün bir oyun süper kahraman temasıyla. **DC Universe Online'a özgü bir durum değil; artık online oyunlar öyle patlama yapmıyor. Daha doğrusu MMORPG'ler. MOBA desen, konu bambaşka... (League of Legends hala çok popüler.) (MOBA mı, MMORPG mi? MMORPG'ye katlanabiliyorum ama MOBA... - Şefik)**

4. Dergide kim Minecraft oynuyor? Hangi multiplayer oyun modlarını tavsiye ediyorlar? Ben Annihilation'ı çok seviyorum ve ona benzer bir tür arıyorum. Biliyorsanız söyleyin.

Minecraft oynayan yok. O modu bilen de yok. Ve sanırım Minecraft'ı seven de yok.

Dolayısıyla söyleyemeyiz. Kızdın mı bize? (Ben oynuyorum, 40 yılda bir. - Şefik)

5. Çizgi roman okur musunuz? Ben DC Comics'in New 52 kitaplarını arıyorum ama Türkiye'de çok az yerde var. Her yerde Türkçe Marvel kitapları var. Çevirmeseler keşke...

Ben okuyorum da derginin geri kalanında okuyan yok sanırım. New 52'yi yurtdışından da alabilirsin. Türkçe'ye niye çevrilsin istemedin ki? Ya da neyi çevirmesinler istiyorsun? Kontekst (Aaa, bu kelime Türkçeymiş ya...) eksik.

6. YouTube'da küçük çaplı bir kanalım var ama

videolar 1080p olsa bile çok kalitesiz görünüyor. Video çekme programı olarak ne önerirsiniz?

1080p olup da bitrate'i düşükse kalitesiz olabilir tabii ki. Şefik bu konuda sana yardımcı olur diye düşünüyorum; iyice uzmanlaştı bu konuda. (YouTube'un belli bir kalite sınırı var ve videoları en üst sınırdan yüklersen daha iyi kalite elde edebilirsin. - Şefik)

Sorularım bu kadardı, yayımlarsanız sevinirim, cevaplarsanız havalara uçarım! (Dur ters oldu.) Bilin bakalım doğum günüm ne zaman? 1 Eylül! (Aslında 28 Nisan, çaktırmayın...) O yüzden daha da bir memnun olurum. Kendinize iyi bakın, iyi çalışmalar...

1 Eylül mü, 28 Nisan mı? Koskoca LEVEL'i kandırmak hiç de doğru değil, söyleyeyim. Hadi kutlu olsun hangi tarih olursa olsun... Berkay UZEL

TUNA ABİ...

Selamlar Tuna ve Şefik Abi. (Klasik bir giriş olsun istedim.) Derginizi üç yıla yakın bir süredir takip ediyorum. Fakat derginize yazmak bu ay nasip oldu. Fazla uzatmadan sorulara geçiyorum...

Beni geçen gün Facebook'tan ekleyen Ömer miydin sen? Zaten şöyle oluyor genelde; önce Facebook'tan bir arkadaşlık teklifi geliyor, sonra bir soru, ardından da e-posta. Sen de tam bu formüle uygun hareket ettin. Hoş geldin, geç otur bakalım...

1. Tuna Abi, biliyorum şu Assassin's Creed muhabbetlerinden bayağı sıkıldın ama yine de so-racağım. Tuna Abi, Assassin's Creed: Unity'de oyun mekaniklerinin bayağı bir değiştiğini hep beraber gördük. Fakat bu benim içime hiç sinmedi. Özellikle de çatıdan veya yüksek bir yerden inerken gördüğüm manzaralar sanki bir

Ezio Auditore Da Firenze

Geçtiğimiz ay mektup köşesinin konuğu olan İlgin Ersoy, bize bir de karakalem çalışmasını yolladı ve ardında da şu notu bıraktı: “İki sene kadar zamandır karakalem çizim çalışıyorum, bu ilk çizimlerimden, Brotherhood’un trailer videosundan Ezio Auditore da Firenze! Tabii ki bunu çizdiğimden beri kendimi oldukça geliştirdim. (Evet, elbette ki oldukça mütevazıyım!)” Kendisini tebrik ediyor ve sizden de benzeri çalışmalar göndermenizi istediğimizi bir kez daha hatırlatıyorum.

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



Spider-Man oynuyormuş hissi verdi bana. Sence de öyle değil mi?

Assassin's Creed: Unity ile ilgili umutluydum aslına bakarsan fakat son yayımlanan oyun içi videolarından sonra yine aynı Assassin's Creed ile karşı karşıya olduğumuzu anladım, tadım kaçtı. Oyunu oynarım elbette ki ama sonuna kadar oynamak için sabrım yok artık!
2. Tuna Abi, Tomb Raider serisinin büyük hayranlarındanım fakat beni üzen haber bir gün önce Gamescom'dan geldi: Rise of the Tomb Raider, Xbox One'a özel olacaktı. Bunu duyunca resmen kahroldum çünkü bu yazın sonunda yeni bir PC alacaktım ve yeni Tomb Raider da alınacaklar listemin en başındaki isimlerdendi. Sence PC'ye de gelir mi?

Sony PS4 ile birlikte birçok önemli, PS4'e özel oyun yayımlanmakta olduğu için Microsoft da kendi konsolu için bu şekil bir hamle peşine gitti, Tomb Raider'ı da gözüne kestirip bünyesine kattı. Elinde de fazla Xbox One'a özel oyun olmadığı için bence oyunu kolay kolay başka bir sistemde göremeyiz. (Anlaşmanın bir süresi var, yani bir noktadan sonra oyun mutlaka PC ve Xbox 360 platformlarına da çıkacaktır tahminimce. - Şefik)

3. Tuna Abi, Demon Soul's u iki kez bitirmiş biriyim. Biliyorum, derginizde pek de yer vermediğiniz oyunlar Dark Souls falan... Zaten bazı oyun medyaları da oyuna yüksek puan vermese oyunu değerlendirmeye bile almayacaksınız gibi. Ama o Demon Souls'u bitirdiğim andaki hazzı da bana hiçbir oyun yaşatmadı... (Oyunu altı ayda bitirince...) Peki, oyunu sevmemenizdeki neden nedir? Zor olması mı?

İthama gel... Nereden çıktı oyunu sevmediğimiz yahu? Seviyoruz belki? Dergide sekiz sayfa dosya konusu yapmadık diye mi böyle söylüyorsun acaba? Oyun zor, evet ama sevi-

yoruz. Seviyorum, duyuyor musun? Seviyorum, anlıyor musun? Sevdikçe itiyor musun? Çok ayıp... (Sana Gül ve Diken'in sözleriyle yaklaşmak istedim.)

4. Tuna Abi, bu da sıkıcı sorularımdan biri: Yeni nesilde Battlefield ve Call of Duty çekişmesi yine yaşanacak gibi. Ama sanki bu sefer Call of Duty ekibi daha sıkı çalışıyor ve gördüğüm kadanyla oyun temasını tam anlamıyla oturmuş gibi. Battlefield'da ise bir duraksama görüyorum. Geçen sene hızlı atak yapıp grafikleri ve muhteşem multiplayer' ile öne geçen Battlefield 4, Hardline'da yine aynı grafikleri kullanıyor sanki. Temaya tuhafına gitmedi değil. Fakat bunun kötü bir şey olduğunu da sanmıyorum. Senin düşüncen nedir Tuna Abi?

Valla güzel söyledin. Battlefield serisi biraz yerinde saymaya başladı, umarım EA'in bundan haberi vardır. Call of Duty de düşüşe geçtikten sonra tabii ki Activision işe dört kolla sarıldı, Kevin Spacey falan derken daha sağlam bir oyun yapıyor dediğin gibi. Bak her dediğine katılıyorum, Dark Souls'u da seviyorum! (Yıllarca aynı motoru ve görselliği oyunculara satan Call of Duty iken, Battlefield'ın görsel olarak yerinde saydığını söyleyip eleştirmek doğru değil bence. Ayrıca Battlefield'ın görselliği şahane, geride kalan Call of Duty. - Şefik)

5. Bu arada unutmadan söyleyeyim; Şefik Abi, The Forest tutkusu yüzünden bir takipçisini kay-

betmek üzere. (Sanki çok da umurunda ya...) İçimizi baydın Şefik Abi. Sanki dünyada başka oyun mu kalmadı?

"İçimizi baydın" sözüne çok güldüm. (Gerçekten güldüm.) Şefik duyuyor musun? Ağlıyorum, gülüyor musun? Görüyorsun, kaybediyorsun... (The Forest sonrası yüzlerce takipçi gelmiş, nasıl bir iç baymadır bu yahu? - Şefik)

Sorularım bu kadardı Tuna Abi.

Yayımlarsanız çok sevinirim. Evliliğinizi de biraz geç kutlamışım galiba ama olsun. Tüm LEVEL ailesine de selamlar...
Her şey için ben teşekkür eder, esenlikler diler, cümleleri bitirememenin verdiği hüznü... Görüşürüz Ömer!
Ömer TOKYAY

TUNA THEFT AUTO

Merhaba Tuna Abi ve Kaptan Parantez Şefik Abi. Sizleri 151. sayıdan beri takip ediyorum. Nasılsınız, hayat nasıl gidiyor? Bu arada Tuna Abi, Ağustos sayısında evlendiğini gördüm. Hayırlı olsun demek istiyorum. Şimdi sorularına geçeyim.

İyidir valla evlilik falan... Şefik de Ice Bucket Challenge'a katılıp kendini ve sakallarını ıslattı; o şekil bir hayat sürüyoruz. Buyur sorularına geçelim... (Bu sıcaklarda ne iyi geldi be! - Şefik)

1. Öncelikle yeni nesil konsollar hakkında bir soru soracağım. Siz dergide PS4'ü bayağı övmüştünüz. Ben yeni nesil konsollara biraz baktım. Xbox One biraz daha güzel geldi sanki. Kinect olsun vesaire. Sanki PS4 sadece bir oyun kutusu gibi gözüküyor. Eğer Türkiye'deki

"Battlefield serisi biraz yerinde saymaya başladı, umarım EA'in bundan haberi vardır. Call of Duty de düşüşe geçtikten sonra tabii ki Activision işe dört kolla sarıldı"

garanti vesaire olayı dersiniz zaten hemen almak gibi bir niyetim yok, azıcık sabredeceğim. Sizin görüşünüz nasıl bu konuda?

Şimdi oradaki "Kinect olsun vesaire." sözündeki vesaireyi bana açabilecek misin? Eğer oradaki artıları bana sayabilirsen, ben de söz Xbox One'cı olacağım! Konsol dediğin zaten oyun içindir, işin içine televizyondur, müzikti girdi mi olay başka boyuta gidiyor. Sony, PS4'ü öylesine büyük bir "oyuncu dostu" hale soktu ki Microsoft afalladı kaldı. Kinect dışında Xbox One'ın bir numarası yok, sana öyle diyeyim. (Fanboy! - Şefik)

2. Şimdi bu sorum biraz filmlerle ilgili. Şu ana kadar "Ne filmi be! İzlemeyen çok şey kaybeder!" dediğiniz bir film var mı? Şu sıralar biraz eski sayılabilecek filmleri izliyorum. Onun için sordum... **Öyle filmler var tabii ki ama onları sayıp da sıkılmayalım şimdi. The Crow'u ve Dark City'yi hiç unutamam ama mesela...**

3. Tuna Abi ve Şefik Abi bu soruyu ikinize de soruyorum. Okuduğunuz en sürükleyici ve "Kesin bahçıvan öldürmüştür." tarzı, sonunu çok merak ettiğiniz kitaplar neler?

Dan Brown'ın Cehennem'i o şekil bir kitap tam; kitabı nasıl heyecanla okuduğumu gerçekten bilmiyorum. Agatha Christie'nin romanlarının da her biri acayip sürükleyicidir. "10 Küçük Zenci" adlı kitap tam dediğin türde misal.

4. Şefik Abi, sen klavye & mouse ikilisiyle daha rahat oynadığın için bu sorum sana. Ben de eski tip, klavye & mouse oyuncusuyum. PC'de klavye & mouse ile oynadığın en güzel oyun neydi? Konsolcular hep FIFA falan diyor da.

Ben de klavye & mouse ikilisiyle daha iyi oynuyorum? Zaten bizim yaş diliminde (1300'lü yıllarda doğanlar.) herkes bu ikiliyle daha iyi oynamaktadır zira bizim zamanımızda konsollar henüz şahlanmamıştı. Bu ikiliyle de en iyi FPS oynanır.

5. Bu sorum telefonlarla alakalı. Ben yaklaşık üç yıldır Android telefon kullanıyorum. Şu an kullandığım telefon LG Optimus 4X HD. Gayet de memnunum. Eğer yeni telefon alacak olsam Apple'a geçiş nasıl bir fikir bu saatten sonra? Arkadaşlarım arasında hava atma amacı dışında iPhone kullanan çok az gördüm de şu ana kadar. G3 nasıl bir de, siz beğendiniz mi?

G3'ü bilmiyorum. LG'yi de bilmiyorum. iPhone da hava atma aracından çok işe yarayan bir cihaz. Hava atanın eline başka telefon ver, onla da hava atmaya çalışır çünkü ruhunda vardır. O tip insanlardan uzak duruyor ve iPhone 6'yı bekliyoruz. (Bende Xperia Z var ama o telefonun Allah belasını versin.) (iPhone iyiden iyiye imaj ürünü oldu ve parasını da hak etmiyor. Tam olarak aynı performansı veren

sürüyle Android işletim sistemli telefon var. Ben LG Nexus 4 kullanıyorum 1,5 yıldır, cihaz şahane, bir kez bile servise vermedim. Çevremdeki iPhone sahipleriye en az iki kez telefonlarını servise gönderdiler. Hem dünyanın parasını ver, hem de ha bire sorun çıkarırsın... - Şefik)

6. Tuna Abi ve Şefik Abi, spor yapıyor musunuz? Yapıyorsanız hangi sporu yapıyorsunuz? Ben de spora başlamak istiyorum da neye başlasam bilemedim. Oyun önerisi falan derken bir spor önerisi sormayan kalmıştı, hazır gelmişken onu da sorayım.

Ben düzenli olarak fitness'a gidiyorum. Şefik düzenli olarak YouTube'a video yüklüyor. Ben capoeira yapıyorum, Şefik, "O ne la?" diyor, ben snowboard'la uğraşıyorum, Şefik en son dağda trekking'e gitti, hayattan soğudu. (Spor olarak FIFA 14 ve NBA 2K14 oynuyorum, çok yorucu oluyor. - Şefik)

7. Dergide en sevdiğim bölüm Big Boss. Diyorum ki şunlar bir oyun yapsa da eninde sonunda rahata erseler? Hatta oyunun adı "Tuna Theft Auto" olsun. Nasıl fikir ama?

Onlar oyun falan yapamaz. Anca konuşup dursunlar. Bu ay da konuştular; aç bir oku istersen...

Evet, ben artık müsaadenizi istiyorum. O kadar sayıdır ilk defa size yazdım ve çok heyecanlıyım. Cevaplarsanız çok sevinirim, eğer dergiye koyarsanız çerçeveletip duvarıma asarım. Neyse, lafı fazla uzatmadan tüm ofise selamlar, görüşmek üzere!

Mektubunu yayımladık.

Çerçeveletip duvara asmazsan evine çerçevencilerle dalıp her yeri LEVEL sayfalarıyla dolduruz. Çerçeveletilmiş sayfa fotoğrafını bekliyoruz, yollamayı unutma.

Ömer EKERYILMAZ

SESİM GİTMİYOR!

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi, size birkaç sorum olacak.

Çok direkt oldu bu giriş de. Ama belki de acelen vardır, hemen cevap verelim biz de bari.

1. PS3 ve PS4'te video çekmek istiyorum ama ne yapacağım hakkında hiç bir fikrim yok, bana yardımcı olabilir misiniz?

PS4'te video kaydetmek artık çok kolay. PS3'teyse ekstradan kayıt cihazlarına ihtiyaç duyuyorsun ki Şefik şimdi seni aydınlatır. (Konsollardan uzun süreli kayıtlar almak istiyorsan Elgato'nun Game Capture HD veya HD60 cihazlarını satın alabilirsiniz. - Şefik)

2. PS3 ve PS4'te video çekerken sesimin gitmesini nasıl sağlayacağım?

Oyun oynamadan önce sıkı bir koşu yap. Dağ tepe koş. Sonra, henüz eve varmadan, buz gibi bir su al marketten. Onu böyle çöl-

de vaha bulmuşçasına kana kana iç. Eve döndüğünde muhtemelen sesin gitmiş olacaktır. (Gizli cevap: Uyumlu headset'ler kullanabilirsin veya sesini sonradan ekleyebilirsin.) (Önceki soruda önerdiğim cihazların yazılımı, bilgisayara takacağın herhangi bir mikrofondan kayıt üstüne sesini de direkt olarak ekliyor. - Şefik)

3. Mass Effect 4 çıkacak mı, eğer çıkarsa ne zaman çıkacak?

Çıkacak elbette ki ama ne zaman, kim bilir...

Sorularımı cevaplarsınız memnun olurum.

Biz memnun olduk... Yok olmadı. Biz teşekkür ederiz. Aaa, teşekkür de etmemişsin! Sana verecek cevap bulamadım, görüşürüz diyeyim bari...

Alieren ALKAÇ

İKİ AYLIK OKUR

Merhaba Tuna Abi ve Şerif, pardon Şefik Abi.

Tuna Abi, öncelikle tebrik ediyorum, evlenmişsin. Allah mesut etsin. Ben bu dergileri almaya yeni başladım. Bunları okuyunca çok mutlu oluyor ve kendimi geliştiriyorum.

Tebrik mesajın için teşekkürler öncelikle.

İkincisi de "bu dergiler" diyerek bizi hangi kategoriye soktuğunu sormak istiyorum. Cevabını aldığın "bu dergilerden" keseceğin sayfaları yan yana getirerek oluştur ve bize yolla. Tşk, bye.

1. Öncelikle ilk sorum sizce bir sakıncası yoksa oyun değil de teknoloji bakımından hangi dergiyi almalıyım?

Doğan Burda bünyesine çıkan herhangi bir teknoloji dergisi, en iyi teknoloji dergisidir! (Derginin patronu kafama silah dayamış bu sırada...)

2. İki abime de soruyorum, size göre gelmiş geçmiş (Spor, aksiyon ve benzeri.) en iyi oyun hangisi? **Bana göre God of War. (Ben bu sorulara cevap veremiyorum, verince diğer oyunlara haksızlık ettiğimi düşünüyorum, olmuyor. - Şefik)**

3. Bence sporda "king" Pro Evolution Soccer. Bence Pro Evolution Soccer 2015 bu sene uçacak, araştırıyorum, bir şeyler bulmaya çalışıyorum. Sizce FIFA mı, Pro Evolution Soccer mi? Real Madrid mi, Barcelona mı? Messi mi, Ronaldo mu? Bilgisayar mühendisliği mi, grafik tasarım mı?

Pro Evolution Soccer'dan anlamam, FIFA'dan da... O yüzden Real Madrid falan da bilemiyorum ama Messi Dünya Kupası macerasında, son ayakta fena battı. Bilgisayar mühendisliği soruna da biz yanıt vermeyelim; zevkler ve renkler tartışılmaz. (PES yıllardır sürünüyor ve oynanacak bir oyun değil ama Gamescom'da oynadığım yeni oyun umut vaat ediyor. Diğer sorular için cevaplarım Real Madrid, Ronaldo, grafik tasarım. - Şefik)

4. Çok soru sordum ama siz dergileri hangi programla düzenliyorsunuz? **Emre programıyla yapıyoruz. Emre bir çeşit yapay zekâ, ona veriyoruz, yapıyor. Şaka şaka, o da InDesign kullanıyor. Emre yapay zekâ değil ama World of Warcraft'ta yaşayan sanal bir canlı olduğu kesin!**

Dergide yayımlamanız benim için önemli değil,

"iPhone da hava atma aracından çok işe yarayan bir cihaz. Hava atanın eline başka telefon ver, onla da hava atmaya çalışır çünkü ruhunda vardır"

önemli olan cevaplarınız... Tüm LEVEL ailesine selamlar.

Dergide de yayımlandık, iyi mi... Neyse, önemli bir iş yapmamış olduk ama yine de seni misafir etmek güzeldi.

Dilan KARAHAN

CHALLENGE ACCEPTED!

Selamlar Tuna Abi ve Şefik Abi. Şu anda sizi yaklaşık olarak 2005'ten beri takip eden birisiyle karşılaştığınızdan dolayı yıllardır biriken sorularla, size en çok soru soran kişi ödülünü kazanmaya çalışacağım.

2005... 2014'teyiz... Ne etti? Dokuz yıl! Vay anamlar vay... Bizi kaç yaşında okumaya başladın? 10 olsa, 19 yaşındasın. Aaa, daha ufakmışsın ya. Olsun, geç otur haydi.

1. Biraz geç olsa bile bu yazın başında ben de PC oyun dünyasına giriş yaptım. Balayı dönemi bittiğine göre sıra oyunlarda. Intel i7 4770K işlemciye, NVIDIA GTX 780 ekran kartına ve 1 TB hard diske sahip olarak sizce bu oyunları ultra ayarlarda oynayabilir miyim: Battlefield 4, Ultra Street Fighter IV, Titanfall, The Elder Scrolls Online, Injustice: Gods Among Us, Watch_Dogs, Portal 2 ve Crysis 3.

Balayı dönemi derken? Evli misin? Mecaz mıydı? Soruları sürekli ben soruyorum... Ekran kartın şahaneymiş, hepsini oynarsın ultra ayarlarda. (Watch_Dogs şaşırtabilir yalnız.) (Aferin Tuna, altçizgiyi unutmamışsın ama Teo unutmuş! - Şefik)

2. Bu biraz daha bir tahmin sorusu ama yakında PC'ye gelecek olan Grand Theft Auto V'i ultra ayarlarda oynayabilir miyim?

Bazı bazı frame düşmeleri yaşayacağını düşünüyorum ama oynarsın bence. (Bence oynarsın ya, rahat oynarsın hatta. - Şefik)

3. Eğer bir önceki sorunun cevabı "evet" ise bu soru kendini beş saniye içinde yok edecek. Eğer bir önceki sorunun cevabı "hayır" ise çift SLI yapsam çalışır mı?

Hah yap, iki tane 780'i SLI yap da delirt bizi. Bende 670 var! (Sende parabol galiba. - Şefik)

4. Bu soru tüm LEVEL ekibine gelsin: Bu dünyada EA Sports'a antipati duyan tek Allah'ın kulu ben miyim?!

Mutlaka başkaları da vardır ama bu nefret neden? Ne ettiler sana? Bizim pek bir soru-numuz yok... (En iyi futbol, en iyi buz hokeyi, en iyi Amerikan futbolu oyunlarını yapan bir firmadan neden nefret edilir ki? Üstelik sosyal medyayı çok iyi kullanıyor, oyuncularla sürekli iletişim halinde oluyorlar. - Şefik)

5. En sevdiğim oyun türü dövüş olduğu için çoğu seriye baktım ve yeni bir seri arıyorum. Oynadığım oyunlar ve seriler şöyle: Mortal Combat, Street Fighter, Naruto, Dragon Ball, Injustice: Gods Among Us, Marvel vs. Capcom.

Bayağı bir tüketmişsin ama orada Tekken'i göremedim? Persona 4 Arena'ya da bakabilirsin. Olmadı BlazBlue serisi var.

6. Çıktığı günden beri bir Xbox fanboy'u olan benim bile Xbox One'a ısınmamamın sebebi sizce nedir? (O kadar ki bir Sony hater'ı olsam bile bir

PS4 almayı düşünüyorum.)

Şimdi böyle Sony hater'lığını, Xbox One fanboy'lüğünü falan bir kenara bırakalım; şayet ki bu şirketlerden birinde hisseniz yoksa. Biz oyuncular olarak hangi firma oyuncularını daha çok kale alıyor, ona bakmalıyız ki burada Sony'nin büyük bir çaba içinde olduğunu, Microsoft'un ise Xbox 360'ın kaymağını yeme çabasında olduğunu fark ediyoruz. Microsoft tabii ki bu durumu fark etti ve atak yapıyor ama hala Sony önde, üzgünüm. (Herhangi bir konuda "fanboy" ve "hater" olmanın mantığını çöze-medim. Neyin gazında bu insanlar? - Şefik)

7. Bu soru Şefik Abi'ye gelsin: Twitch mi, YouTube mu, ikisi de mi?

Yine bertaraf edildim... (ikisi de ama hala Twitch yayınlarıma başlamadım, üzgünüm. - Şefik)

8. Emin olmak için soruyorum; şimdiye kadar size bir kişi tarafından en fazla kaç soru soruldu?

Bir gün Fırat, ben, Şefik çok içmişiz, öyle böyle değil.

Tabii ki üç erkek kazma gibi ortamlarda içince kavga oldu, nezarethaneyeye düştük. Kafamız da yerinde olmadığı için polislerin sorularına bir türlü yanıt veremiyor muyuz? Onlar soruyor, biz susuyoruz, onlar soruyor, biz duvara bakıyoruz derken derken... Yok, böyle bir şey yaşamadık Teo. Bana en çok soru soran sensin, tamam. (LEVEL'da sorular biz sorarız! - Şefik)

9. Biraz mükemmeliyetçi biri olarak PC toplarken 780 yerine şu andaki en iyi grafik kartı olan 780 Ti'ni almayı düşünmüştüm ama sonra fikrimi değiştirdim. Sizce bir hata mı yaptım, ikisi arasında ne kadar fark var?

Çok fark yok, 780 de seni bayağı bir mutlu edecektir.

10. Dergiye ayda yaklaşık kaç kişi soru soruyor?

Kışları takribi 1.122 kişi, yazlarıysa 12. Yazın tatilden de yazın arkadaşlar, niye yazmıyorsunuz yahu?

11. PC oyunlarına yeni başladığımdan Valve ismini duyalı bir kaç ay geçti, oyunlarını biraz araştırınca Portal serisi en ilginç geldi. (Tek sebep GLaDOS!!!) Sizce almaya değer mi? **Portal serisi candır, Ayça da büyük fanatığı. Ama sonuçta o kız, ancak Portal falan. (Cinsiyetçiliğe hayır!) Valve, Steam'den parayı götürdüğü için yeni oyun zor yapar artık.**

12. Konu Valve'e gelmişken, Şefik Abi sen birkaç ay önce artık Half-Life 3 yarın gelse bile aldırılmayacağını söylemiştin. Sana katılmakla birlikte şu soruyu soruyorum: Acaba dergide böyle düşünen başkası var mıdır?

"Portal serisi candır, Ayça da büyük fanatığı. Ama sonuçta o kız, ancak Portal falan"

Onu ben söylememiş miydin yahu? Ben değilsem ben de öyle düşünüyorum. Etti iki. Fırat'a da soralım... Fırat yokmuş. Emre? World of Warcraft'ta... İki yeterli bir sayı mı, başka eleman bulamadık.

13. Sizce Dragon Ball'daki Goku'yu bir bilgisayara benzetmek normal mi, saksıda bir sorun mu var? (Kaio-ken = Overclock, Super Saiyan 1 2 3 4 = Grafik kartı sayısı)

Evet... Şimdi elindeki Dragon Ball oyuncuğunu yavaşça yere bırak ve denize ayaklarını sokup ferahla. Çok iyi gelecek...

14. Crytek'in finansal sorunlarda olduğunu duyunca ben de çok üzüldüm. (Crysis benim en sevdiğim serilerden). Sizce her şey normale döner mi? **Crytek sanırım ki çok zengin bir firma değil, hiçbir zaman ve değişen oyun piyasasına ayak uydurmada zorlandı. Eğer akıllı davranırlarsa toparlar fakat Crysis gibi büyük bir oyunu onlardan bekleme zor artık. (Anlamsız ve kontrol-süz büyüme, gereksiz bir şekilde**

"dağıtımçı" rolüne girişme çabası bu sonucu doğurdu ama batmaktan kurtuldular. Sanırım kurtuluşu da free-to-play'de buldular. - Şefik)

15. Birkaç soru önce söylediğim gibi PC'me Watch_Dogs almayı planlıyorum. Peki, oyunun PC sorunları düzeldi mi, yoksa daha bekleyeyim mi? **Şefik'in son indirdiği yamayla birlikte sanırım oyun bayağı bir toparladı ama o daha iyi bilir, ben PS4'te oynadım. (Son iki yamadan sonra performans ciddi anlamda arttı, takılma sorunu da ortadan kalktı. Artık PC'de de oynanabilir, tabii ki sistemi yetenler için. - Şefik)**

16. Eğer ilk sorumda söylediğim oyunlara yenilerini önerdiyseniz, zaten helal olsun size ve bu soruyu boş bırakın ama önermediyseniz önerbilir misiniz?

Oyun tavsiyesi yerine seni Market bölümüne alalım mı? Alalım alalım...

17. Sizce Xbox 360'ımı kaç yıl daha tutayım bir PS4'ten önce?

Eğer var olan oyunları hiçbir zaman oynamayacağım diyorsan, PS4 aldıktan hemen sonra ortadan kaldırabilirsin.

18. Birkaç hafta önce Roma'ya tatile gittiğimde orada GameStop mağazalarının takas mantığına bayıldım. İstanbul'da da buna benzer bir mantıkla çalışan bir yer var mı? (Doğubank hazretlerini saymazsak tabii!)

Bizde öyle bir şey var mı, inan ki bilmiyorum. Şefik biliyordur belki... (Bir - iki site vardı ama onlar da kapandı. Belki benim bilmediğim, Google'da araştırınca çıkacak siteler vardır. - Şefik)

Ve işte sorularım bu kadar. Yayınlarsanız çok sevi-neceğimi belirterek çıkıyorum.

Maşallah iyi soru sordun, tüm sayfaları kapladın. Görüşürüz Teo!

Teo TANER



TAKVİM EYLÜL

2 Eylül

Dance Central Spotlight (XONE)
Runers (PC)
Stronghold Crusader 2 (PC)
Warframe (XONE)



5 Eylül

Danganronpa 2: Goodbye Despair (PSV)
Dead Rising 3: Apocalypse Edition (PC)
McDROID (PC)
Pro Rugby Manager 2015 (PC)
Sherlock Holmes: Crimes & Punishment (PC PS3 PS4 XONE)
Starion Tactics (PC)
The Sims 4 (PC)
Train Fever (PC)
Warriors Orochi 3 Ultimate (PS3 PS4 XONE PSV)



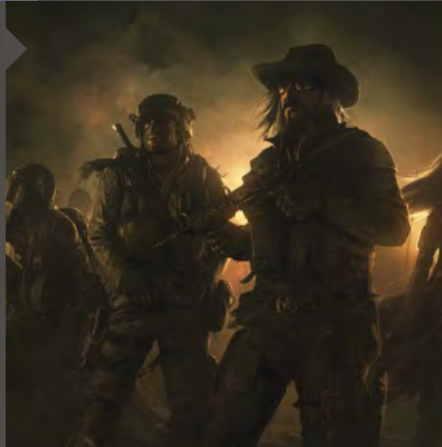
12 Eylül

Fable Anniversary (PC)
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution (PS3 X360)
NHL 15 (PS3 PS4 X360 XONE)
The Battles of King Arthur (PC)
The Walking Dead - GotYE (PS4 XONE)



19 Eylül

Construction Simulator 2015 (PC)
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes (PS3 PS4 X360 XONE WiiU)
Hyrule Warriors (WiiU)
Meridian: New World (PC)
Natural Doctrine (PS3 PS4 PSV)
Sang-Froid: Tales of Werewolves (PC)
Starpoint Gemini 2 (PC)
Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call (3DS)
Wasteland 2 (PC)



26 Eylül

Albedo: Eyes from Outer Space (PC)
Euro Truck Simulator 2: Scandinavia (PC)
Fantasy Life (3DS)
FIFA 15 (PC PS3 PS4 X360 XONE Wii PSV 3DS)
Shadow Warrior (PS4 XONE)
Violetta: Rhythm & Music (Wii DS 3DS)

Diğer

3 Eylül

Gauntlet (PC)
Velocity 2X (PS4 PSV)

4 Eylül

Boo Bunny Plague (PC)

9 Eylül

Destiny (PS3 PS4 X360 XONE)

10 Eylül

inFamous: First Light (PS4)

16 Eylül

Naruto Shippuden:
Ultimate Ninja Storm Revolution (PC)

17 Eylül

Doorways: The Underworld (PC)

18 Eylül

Roundabout (PC)
Train Simulator 2015 (PC)

23 Eylül

Planetary Annihilation (PC)

24 Eylül

Fenix Rage (PC)
The Vanishing of Ethan Carter (PC)

28 Eylül

IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad (PC)

30 Eylül

Sherlock Holmes: Crimes & Punishment (X360)

PCNET'İN EYLÜL SAYISI BAYİLERDE!

ABBY FINEREADER ONLINE'DAN 100 SAYFA HEDİYE!

Fotoğrafını çektiğiniz veya taradığınız sayfalardaki yazıları kopyalayın, kullanın, Word belgesine dönüştürün.

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Eylül 2014 Yıl 17 Sayı 204 Fiyat 790 TL

TANIŞMA UYGULAMALARI

İnternette arkadaş ve sevgili edinme araçları



VPN SERVİSLERİ TESTTE

Gerçek konumunuzu ve internette yaptıklarınızı gizleyin! İnternette at koşturmanız için en iyi 6 servisi test ettik.

DAHA HIZLI İNTERNET

İnternetinizi hızlandırmak için para harcamak şart değil! Hızınıza hız katacak bedava araçları ve püf noktalarını öğrenin.

HER DOSYA HER YERDE

FARKLI SES, VIDEO, RESİM VE OFFICE BELGELERİNİ HER TÜRLÜ CİHAZDA AÇMANIN YOLLARINI ÖĞRENİN.

DVD HEDİYELİ



ANALİZ

ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM

+ Siz ölünce dosyalarınıza ve hesaplarınıza ne olacak?



İNTERNET

ONLINE DEPOLAMA

+ 10 bulut depolama servisini inceledik, en iyileri seçtik



TEKNOLOJİ

ROBOTLARA DOĞRU

+ Evlerimizde girecek robotlar ne kadar yakıнымızda?

NASIL YAPILIR?

Tabletinizin pil ömrünü artırm + Sanal masaüstü oluşturun
Daha iyi video çekin + Fotoğraflarınızı iyileştirin + Kısayollar oluşturun



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

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Buzz Aldrin's Space Program Manager

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 31 Ekim 2014

Ağustos ayında Erken Erişim programı sona eren ve yapım aşamasında son düzlüğe giren yapımın çıkış tarihi de aynı gün açıklandı. Oyundaki amacımızsa ABD ve Rusya arasındaki uzay keşif mücadelesinde uçsuz bucaksız bir yolculuğa çıkmak...



IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Eylül 2014

Savaşı gökyüzünde yaşamak isteyenlerin yıllardır takip ettiği IL-2 Sturmovik serisi, geçtiğimiz ay Steam'de Erken Erişim programının dâhil oldu. Eylül ayında tam sürüme geçecek olan oyunda yine İkinci Dünya Savaşı konu alınıyor.





The Escapists

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Prison Break hayranlarına müjde! Benzer bir senaryonun içinde yer almak istiyorsanız, Team 17'nin dağıtıcılığını üstlendiği oyun tam size göre. Hapishaneden kaçmak için hayata tutunmak isteyenler, Steam'deki Erken Erişim sürümünü deneyebilirler.



Toren

Platform: PC, PS4, Mac

Çıkış Tarihi: 2015'in ilk çeyreği

Bağımsız oyun yapımcısı Swordtales tarafından geliştirilen Toren, fantastik bir dünyaya sahip ve macera türünde bir oyun. Yenilikçi bulmacalar vaat eden yapımda "Moonchild" adlı bir kızın büyümesine tanıklık edip ona yol göstereceğiz.

ELEKTRONİK SPORLAR

“Sporun geleceği”
Christopher Leo Kaan Willekens



Ayin Olayı

League of Legends sahnesinin profesyonel olmayan oyuncular arasında en çok takip edilenlerinden biri olan hi im gosu, Counter Logic Gaming'e katılarak ilk adımı atmış oldu. Uzun zamandır bir LCS takımına girmesi beklenen ve Twitch üzerinden yaptığı yayınlarla herhangi bir şov yapmadan da ünlü olunabileceğini gösteren isim, birçok dedikoduyu da beraberinde getirdi. Yaptığı yayınlar sırasında hiç konuşmaması ve webcam açmaması sebebiyle Doublelift ya da Koreli bir kız olduğu düşünülen, ayrıca ismi dâhi bilinmeyen oyuncu, CLG'nin as kadrosuna dâhil olması durumunda kendini göstermek zorunda kalacak. CLG'nin Dünya Şampiyonası'na gidemesi, Twitch ve Facebook üzerinde 200 binden fazla takipçisi bulunan oyuncunun önünü açabilir.

Bu ay gerçekten büyük olaylarla geçti. Bir yanda Dark Passage tarafından alınan Türkiye eSpor tarihinin en büyük başarısı, diğer yanda Dota dünyasında çalkantılar. CSGO sahnesindeyse devasa bir turnuvanın heyecanı vardı. Almanya'nın Köln şehrinde gerçekleşen Gamescom fuarı, League of Legends için devasa iki etkinliğe ev sahipliği yaptı. Avustralya, Rusya ve Türkiye şampiyonunun buluştuğu International Wild Card turnuvasında temsilcimiz Dark Passage, favori olarak gösterildiği turnuva-ya iyi bir başlangıç yaptı. İlk maçını kaybetse de ardından toparlanan ekip, grubundaki üç maçta kazanarak 3-1'lik skorla finale kaldı. Finale kalan diğer ekipse temsilcimizle yaptığı maçlarda bir kez yenip bir kez yenilen Avustralya şampiyonu Legacy eSports oldu. Beş maç üzerinden oynanan final eşleşmesinde rakibinin taktiklerini çözen DP, doğru seçimleri yaparak Avustralya şampiyonunu âdeta haritadan silmiş, 3-0'lık

net bir skorla League of Legends Dünya Şampiyonası'na katılma hakkını elde etti ve Gamescom'da Türkiye bayrağını gururla dalgalandı. Temsilcimiz Dark Passage, turnuvada fabFabulous, Crystal Meth, Naru, HolyPhoenix ve Norveçli oyuncu Touch beşlisinden oluşan kadrosuyla mücadele etti. Dünya Şampiyonası'na gidecek olan kafi-leyse bu beş oyuncunun yanı sıra HolyThoth yedek olarak yer alacak. International Wild Card turnuvasının sona ermesinin hemen ardından Avrupa LCS finalleri başladı. Herkesin beklentisinin aksine inanılmaz bir performans gösteren Roccat, önce çeyrek finalde Supa Hot Crew'ü yendi, ardından da yarı finalde Fnatic'e ecel terleri döktürerek 3-2 yenilmesine rağmen ne kadar iyi hazırlandığını kanıtladı. Diğer yarı final mücadelesinde SK Gaming'i 3-1 ile geçen Alliance, beklendiği üzere dominantlığını



Dota 2 ▾

T14 sonrası en önemli gelişmelerden biri, yeni kurulan bir takım hakkında. "Team Tinker" adını alan bu takım, Pajkatt, buLba, qojqva, EGM ve SingSing isimlerinden oluşuyor. Avrupa - ABD arası yıldızlar karması olan takımın oyuncuları henüz kontratlı oldukları organizasyonlardan ayrılmadıkları için bu kadronun devam edip etmeyeceği merak konusu oldu.



CSGO ▾

Milli takımlar arasında düzenlenen ESEC 2014 için kadromuz açıklandı. Marqne'nin kaptan olarak belirlediği kadroda XAN-TARES, Reaqs, Only, MAJ3R, j1n, woxic, p4rker, calyx ve xall bulunuyor. Geçtiğimiz sene grup aşamasından birinci çıkmayı başaran Türkiye, çeyrek finalde Kazakistan'a yenilmişti. Türkiye, bu yılki turnuva grup aşamasından başlayacak.



YouPorn ▾

Porno dünyasının ünlü sitelerinden YouPorn, eSpora giriş yapmaya karar verdi. Temmuz ayında attığı tweet ile dalga geçtiği düşünülen ünlü site, tam aksine gayet ciddi olduğunu açıkladı. Elektronik sporların saatlerce izlenebilen bir unsur olduğunu söyleyen pazarlama müdürü Matt Blake, ilk eSpor takımlarıyla imza aşamasında olduklarını belirtti.



sürdü. Finalin galibi, "yıldızlar karması" olarak kurulan Alliance olurken, Fnatic'in kötü performansı gözlerden kaçmadı. Dünya Şampiyonası'na gidecek olan son takımın belirleneceği üçüncülük maçındaysa SK Gaming eski günlerine dönüş sinyali verdi ve sürpriz takım Roccat'ı 3-0 ile geçerek son bileti kaptı. Bu gelişmeyle beraber Alliance en yüksek seri başı unvanıyla Dünya Şampiyonası'na yükselirken, Fnatic ve SK Gaming ise diğer yükselen

diğer ekip oldu. İnanılmaz bir çekişmeye sahne olan final karşılaşmasında iki takım da seçtiği haritalarda galip gelerek durumu 1-1'e getirdi, şampiyonu belirleyecek olan ve de_inferno haritasında oynanan son maçta 16-13 gibi yakın bir skorla üstün gelmeyi başaran NiP, 100.000\$'lık ödülün de sahibi oldu. The International 4'un sona ermesinin ardından Dota sahnesinde de önemli gelişmeler yaşandı. Dota dünyasının en önemli isimlerinden LaNm

"Beş maç üzerinden oynanan final eşleşmesinde rakibinin taktiğini çözen DP, doğru seçimleri yaparak Avustralya şampiyonunu âdeta haritadan sildi"

takımlar oldu. Bu üç takımın grup aşamasında birbirleriyle eşleşemeyeceğini de notlarımızı ekleyelim.

CSGO sahnesindeyse adeta bir şov vardı. ESL tarafından Gamescom'un içinde düzenlenen ESL One Cologne, dünyanın en iyi takımlarından 16'sına ev sahipliği yaptı. 250.000\$ ödüllü turnuvada NiP, Virtus.pro, dignitas, Titan gibi favoriler de yer alıyordu. En büyük hayal kırıklığını 9-12. sırayı alan Titan ve HellRaisers yaşarken, Virtus.pro'nun çeyrek finali geçememesi de turnuvaya damgasını vuran olaylardan biriydi. Son birkaç aydır inanılmaz çalışın ve yükselen bir performans gösteren fnatic, önce Na'Vi'yi ve ardından da Dignitas'ı mağlubiyete uğratarak iki güçlü ekibi evine yolladı ve finale yükseldi. Sırasıyla Cloud9'ı ile LDLC'yi yenen mutlak favorilerden NiP ise finale adını yazdıran

(DK), YYF (iG), DD (LGD), xiao8 (Newbee), r0tk (Vici) ve BurNing (DK) oyunu bıraktığını açıklarak hayranlarını üzdü. T14'da final yüzü gören iki takım kaptanının da emeklilik kararı alması, özellikle Çin Dota'sının değişiminde önemli bir sinyal olarak görülüyor. T14 süresince analist olarak görev alan 7ckingMad, Sigma.int'ten takım arkadaşı Sockshka'yi da yanına alarak sahneye geri dönme kararı aldı. Henüz ismi duyulmamış üç oyuncuyla beraber Denial eSports çatısı altına geçen oyuncunun performansı merakla bekleniyor. Bu seneki turnuvada hayal kırıklığı yaşayan Natus Vincere ise hem takım kaptanı Puppey'i, hem de onun "ekürisi" olarak görülen yakın arkadaşı KuroKy'yi kaybetti. Dendi'nin ve XBOCT'un ne yapacağı da merak edilenler arasında. Şimdilik bize ayrılan sürenin sonuna geldik, gelecek ay görüşmek üzere. ■

Göze Çarpan Haberler

HWA yeni kadrosunu duyurdu

HWA, beklenen değişimi yaptı ve Wristcutter önderliğindeki kadrosunu duyurdu. Kadro daha önce HWA çatısı altında oynamış oyuncuların oluşuyor: Crimson Falcon, Stomaged, Wristcutter, Zeitnot ve Lelouch.

New York'ta Dota heyecanı

ESL, söz konusu Dota olunca durmak bilmiyor. Frankfurt'ta düzenlenen yılın ilk ESL One Dota 2 turnuvasının ardından, ikinci ESL One duyuruldu. Turnuva, NY Knicks'in evi Madison Square Garden'da yapılacak.

Artstyle geri döndü

İlk The International'da Na'Vi ile şampiyonluk yaşayan efsane Ukraynalı Artstyle, Dota sahnesine geri döndü. 2012 yılından bu yana hiçbir takımda profesyonel olarak oynamayan oyuncu, Relax takımına katıldı.

Riot Games yeni stüdyoya taşındı

Riot Games, EU LCS'i Köln'den Berlin'e taşıdı. Köln'ün eSporun evi olduğunu kabul eden şirket, Berlin'in hem takımlara, hem EU LCS'e daha faydalı olacağını belirtti.

Rdu yine şampiyon

3.000\$ ödüllü HyperX Invitational turnuvasında şampiyon Rdu oldu. Birçok ünlü isim katıldığı etkinlikte, ikinci ve üçüncü sırayı alan Alman oyuncular Theude ve Wuaschtsch semme turnuvaya damgasını vurdu.



Kayıp arkadaşımızın peşinde...

Life is Strange bizi detektif koltuğuna oturtuyor

Hepimizin bir süre görüştüğü ama bir nedenle ayrı kaldığı arkadaşları vardır. Daha sonra o arkadaşlarımızla tekrar yakın arkadaş olup olamayacağımız bir muammadır ama görüştüğümüzde paylaşacak bir şeyimiz mutlaka olur. Remember Me'nin yapımcılarının yeni oyunu, Life is Strange de bu konu üzerinde yoğunlaşıyor. Oyunda iki tane karakter bulunuyor; Max ve Chloe. Bir de Rachel var ama o da Ethan Carter gibi kayıplara karışmış. Chloe ve Max küçüklükten beri arkadaş ve iki kız, Arcadia Bay, Oregon'da büyümüş. (Uydurma bir bölge burası.) Max beş yıl kadar önce Arcadia Bay'den ayrılmak zorunda kalmış; hem de Chloe'nin babası öldükten hemen sonra. Chloe'nin Max'e en çok ihtiyacı olduğu sıralarda Max'in gitmesi elbette ki onu derinden yaralamış ve ergenlik döneminde tam bir asi olmuş. Saçını maviye boyatmış, sigaraya başlamış, hırçın tavırlar falan derken, bildiğiniz klasik ergen olmuş. Max, Rachel'in kayboluşundan sonra şehre döndüğünde Chloe elbette ki onunla konuşmaya başlamış ve hatta

Rachel'ı aramak için yeniden bir ikili olmuş. (Rachel, Chloe'nin Max'ten sonra edindiği bir yakın arkadaşı.) Oyuna başladığımızda Max'in ve Chloe'nin arkadaşlığı gözler önüne gelecek ve burada göreceğiz ki Chloe biraz soğuk, biraz mesafeli. Max de Chloe'yi terk ettiği için vicdan azabı duyuyor tabii ki ve ikilinin enteresan bir ilişkisi ortaya çıkıyor. Fakat temel amaç arkadaşlığı tekrar oturtmak değil, Rachel'ı bulmak. Verilen bilgilerden ve yapılan gösterimden anladığımız kadarıyla bir Gone Home esintisi var oyunda, hatta benzerlik biraz fazla bile diyebiliriz. Telltale Games oyunları gibi "bölümler" halinde yayımlanacak olan oyunun her bölümünde hikâyede biraz daha ilerleyeceğiz ve bunu yaparken de bolca araştırma yapacağız. Gösterimde Max'in Chloe'nin evini kurcalamasına tanık olduk ve Max'in dolap, çekmece, pano, ne varsa incelediğini gördük. Max çevreyi inceledikçe ipuçlarına ulaşıyor ve hatta bir dolabı açtığında, Chloe'nin

babasının tüm odalara birer güvenlik kamerası yerleştirdiğini ve her şeyi dolaptaki bu televizyon sayesinde izlediğini gördük. Bolca araştırmaya ve diyaloga sahip olan oyundaki heyecan yaratıcı en önemli öge, Max'in sahip olduğu "zamanı geri alabilme" gücü. Örneğin, gösterimde Max, bir cihazın üzerinde duran ve ulaşamadığı tornavida setini düşürmek için bu cihazı çalıştırıyordu ve tornavida seti dolabın altına düşüp ulaşılmaz bir hale geliyordu. Max zamanı geri alarak seti olduğu yere geri yolladı ve onu oradan almanın başka yollarını aramaya koyuldu. Başlarda daha basit işlemler için zamanla oynayacağımız oyunda, ilerleyen bölümlerde daha önemli işleri yapmak için zamanı geri alma gücümüze başvuracağımız söyleniyor. Grafiksel açıdan çok da tatmin edici gözükmüyor oyun ama sanıyorum ki yapımcıların amacı grafiklerle değil, aidiyet ve anı temasıyla oyuncuyu yakalamak, yavaş ama atmosferi sağlam bir oyun ortaya çıkarmak. PC, PS3, PS4, Xbox 360 ve Xbox One için hazırlanan oyunun piyasaya çıkış tarihi henüz belli değil ama ilk bölüm çıktıktan sonra diğer bölümler birer ay arayla yayımlanacak. ■



Remember Me

Dontnod Entertainment'ın bir önceki ve çok da beğenilmeyen oyunu Remember Me'yd. Remember Me aslında ilginç bir oynanış mekanizmasını tanıtmıştı oyun âlemine: Başkalarının anılarına girip onları manipüle edebilme olanağı. İnsanların anılarını yeniden yazmanın, onları çalıp kullanmanın esas olduğu oyunda aksiyon kısımları da bulunuyordu ve "Combo Lab" adındaki bölgede kendi kombolarımızı oluşturup bunları savaşlarda kullanabiliyorduk. Steam'de sürekli indirimde giren Remember Me'yi bence denemekten zarar gelmez.



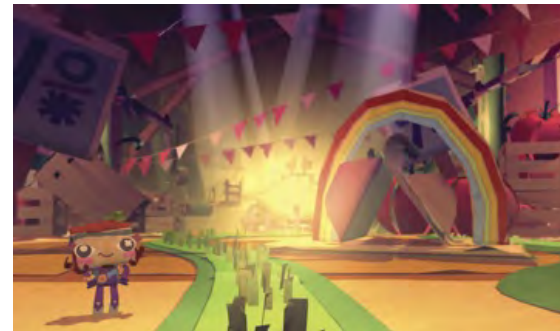
Kâğıtla savaşma sanatı

Origami değil, **Tearaway Unfolded**...

PS Vita sahipleri etrafıma toplansınlar. Bir PS Vita sahibi olarak bu cihazda mutlaka oynamış olduğunuzu düşündüğüm bir oyun var. Evet, Tearaway. Bu oyunu bir şekilde kaçırdıysanız ayıp etmişsiniz zira zaten arşivinde pek de fazla oyun bulunmayan PS Vita, Tearaway'le sizi bambaşka bir diyara götürmeyi vaat ediyordu ve bunu yapmıştı. "Messenger" adındaki bir "varlığı" kontrol ettığımız Tearaway, bu Messenger'ın sahip olduğu mesajı keşfetmeye çalıştığımız bir maceraya sürüklüyordu bizi; hatta bizim bir fotoğrafımızı çekip ulaşılmaması gereken kişi konumuna da oturtuyordu oyunda. Oyunun bundan da büyük bir teması vardı ve o da her şeyin kâğıttan yapılmış olmasıydı. Yerler kâğıt, canlılar kâğıt, silahlar kâğıt... PS Vita'nın dokunmatik panellelerini de destekleyen oyun, arka panele dokunduğumuzda oyunda parmaklarımızın kâğıdı yırtmasına neden olurdu hatta... Tearaway halen PS Vita'da alınıp oynanabilecek bir oyun fakat oyunun yapımcısı Media Molecule ve Sony, bu oyunu PS4'e taşımaya karar verdi. "Neden Tearaway 2 yapmıyorsunuz?" sorusuna yuvarlak bir biçimde, "Herkesin bu macerayı tecrübe etmesini istiyoruz." diye yanıt veren yapımcılar aslında PS4'ün muhteşem satışları sayesinde, hazır bir oyundan daha fazla para kazanacakları gerçeğini saklamak istiyordu bana sorarsanız. Nihayetinde var olan Tearaway'in sonuna bir

"Unfolded" takısı getirildi ve oyun PS4'e uyarlanmak için hazırlık aşamasında. Oyundaki en büyük değişikliklerden bir tanesi elbette ki grafiklerde görülüyor. PS Vita'da da gayet iyi gözüken oyun PS4'te HD kalitesine ulaşıyor ve her şeyin kâğıttan olduğu hissi ve derinlik çok daha iyi hissediliyor. Her ne kadar oyunun genel yapısı ve mekânlar çoğunlukla aynı tutulacak olsa da birçok mekâna eklentiler getiriyor yapımcı firma. Özellikle oyundaki yükseklik hissini arttırmak adına dağlar, tepeler daha da yükseltilmiş durumda. Oyunun PS Vita'nın yeteneklerini kullanan özelliklerini PS4'e taşımak için de bir formül geliştirmiş Media Molecule. Şimdi gidip de Kare tuşuna basınca alttan parmaklar çıksa oyunu daha önceden oynamamış olanlar hiçbir şey anlamayacaklar konseptten. Yapımcılar da bu yüzden bu tip olayları DualShock 4'ün dokunmatik paneline yığmışlar. Örneğin, panele basarak kahramanımızın davul benzeri yerlerde zıplamasını sağlıyor, dokunmatik paneli parmağımızla bir kez iterek oyuna yeni eklenmiş olan rüzgâr gücünü devreye sokuyor ve bir esinti oluşmasını sağlıyor. Oyundaki yükseklik arttığı için oyuna bir de kâğıttan uçak eklenmiş ve bununla uçarken de yine rüzgâr gücüyle kahramanımıza destek veriyoruz. DualShock 4'ün önündeki ışık da oyunda kullanılabilir. Kahramanımızın önünü aydınlatmak, bir şeyleri yakmak veya ağaçlara

güneş enerjisi yayıp onların büyümesini sağlamak gibi özelliklerle oyun bambaşka bir tat kazanıyor. Birtakım kâğıtları kesip kendi nesnelermizi oluşturacağımız ve hatta bunları kahramanımıza takıp onu kişiselleştirebileceğimiz Tearaway Unfolded, gelecek yıl piyasada olacak. ■





Heavenly Sword'un ardından...

Genç bir kızın lanetli hikâyesine **Hellblade** ile tanık olacağız

Böyle bir spot atınca da oyunun türü kesinlikle belli olmadı tabii. Acaba bu bir korku oyunu mu? Yoksa gizemli bir macera mı? Ama orada Heavenly Sword da demişiz, demek ki iki oyunun alakası olmalı...

Ninja Theory'nin hazırlamakta olduğu Hellblade, bir fragmanla tanıtıldı. Fragmanın başrolündeki karanlık görünümülü kız, Nariko'nun kötü zamanlar geçirmiş halini andırıyor âdeta ama yapımcılar bu oyunun hiçbir şekilde Heavenly Sword'la alakası olmadığını vurgulu-

yorlar. "Ruhani bir takipçi de mi değil?" diye sorulduğunda da buna karşı çıkıyor, "Eğer böyle söylersek Heavenly Sword fanatiklerinin beklentileri oluşur." diyor ve oyunun tamamıyla, apayrı bir yapım olduğunun altını çiziyorlar.

Bu defa kontrolünde olduğumuz karakter Senua ve o da Nariko gibi hoş bir kılıca sahip. Senua'nın karanlık güçlerle savaşacağına öğrendiğimiz Gamescom tanıtımında bundan ötesini öğrenmek için yapımcıların

evlerini talan etmeye karar verdik zira başka bir bilgi vermemek için yoğun çaba gösterdiler. Senua'nın macerasından beklentilerimiz, Heavenly Sword benzeri bir oynanış yönünde zira oyunun yapımında DmC, Heavenly Sword ve Enslaved gibi oyunlarda çalışmış yapımcılar bulunuyor. Buradan da kötü bir oyun çıkmasının güç olduğunu düşünüyor ve sizleri bu oyunu beklemek üzere uğurluyoruz. Ha unutmadan... Oyun sadece PS4'e özel olarak hazırlanıyor ve çıkış tarihi de belli değil. ■

Korkudan altınıza...

Hideo Kojima ve Guillermo del Toro yeni **Silent Hills**'de buluşuyor

Hayır, oradaki bir adet "s" harfi fazla değil ve evet, doğru duydunuz: Korkudan ne yapacağımızı şaşıracağız! Kojima, "İlk başlarda korkudan altınıza işemenizi istiyorduk." diyor ve heyecanla ekliyor; "Şimdi altınıza s@#manızı istiyoruz!"

Kojima'nın deli olduğunu biliyorduk ama buna Guillermo del Toro'yu nasıl alet etmiş, oyunun

başrolüne nasıl The Walking Dead'in ünlülerinden Norman Reedus'u koymuş, pek anlayamadık. Sonuçta ya bir tane ya da adı gerçekten Silent Hills olan yeni birkaç tane yapım ortaya çıkmak üzere, haberiniz olsun.

Yönetmen ve oyuncu kararından öte, oyunda veya oyunlarda ne olacağını

henüz bilmemekle birlikte PS4'te geçtiğimiz ay son derece mistik bir demo ortaya çıktı. "P.T." adındaki ve "Playable Teaser"ın kısaltması olan demo, son derece ürkütücü, gizemli ve çözümleri zor bir kısa hikâyeyi ekrana getirdi. Şu ana kadar kolay kolay korku oyunlarından korkmadıysanız, kısa olmasından kaynaklanarak son derece kaliteli bir görseleğe sahip olan bu demoyu görmelisiniz, size o kadarını söyleyeyim. Bir şeylerin fazlasıyla ters gittiği her halinden belli olan, ruhlar tarafından istila edilmiş bir evde oyuna başlıyor ve bolca karanlığa maruz kalıyoruz. Evde bir tane garip kadın var, banyoda böcekler, lavaboda insan yavrusu olmadığı fazlasıyla belli olan ve yaşayan bir cenin... Her türlü gariplik bu evde! O kadar sinir bozucu bir demo ki bu, eğer çıkacak olan Silent Hill midir, Silent Hills midir, en ufak şekilde şu oyuna benzerse ben hayatta oynamam, ancak Şefik oynarsa izlerim! (Sinirim o kadar bozuldu ki ünlem koymadan duramıyorum!) Yeni Silent Hill'in ne zaman, hangi platforma geleceği belli değil ama belirtilen üç isim ve "P.T." adındaki ürkütücü yapım birleşirse ortaya dünyanın en korkutucu korku oyunu çıkabilir... ■





Kendi hikâyeyi yaz

İlginç bir oyun deneyimi **Nero**'yla geliyor

Her ne kadar birçok ilginç oyun PS4'e geliyor olsa da Microsoft da boş durmuyor ve Xbox One'a özel yapımları bir bir açıklıyor. Bunlara son eklenti de bağımsız bir firma olan Storm in a Teacup'tan geldi. Kısa bir süre önce kurulup bu kısa sürede ortaya kocaman bir oyun çıkaran firma İtalya, Roma'da bulunuyor ve firmanın çoğunluğunu İtalyanlar oluşturuyor. İtalya'dan da sağlam oyunlar çıkabileceğini göstermek için hırsla çalışan Storm in a Teacup'ın Xbox One'a özel macera oyununun adı da Nero'dan başkası değil...

İtalyancada "siyah" anlamına gelen Nero, bir çeşit "visual novel" olarak adlandırılıyor. Yapımcı

firma oyunu Microsoft'a tanıtırken de "Journey + Myst + Avatar" benzetmesini yapmış hatta. Dolayısıyla bu oyunda tam olarak ne yapmakta olduğunuz açıklanmıyor ve açıklanmayacak da. Yapımcılar tek bir ipucu veriyor ve onu da firmada çalışan bir Brezilyalı çalışana bağlıyorlar: Arkadaşımız Brezilyalı ve bir İtalyan çift tarafından evlat edinilmiş. Biz de evlat edinilmiş birini mi canlandırıyoruz, bilmiyoruz fakat oyundaki temel amaç, oyunun neyi amaçladığını kendimiz bulmak. Yayımlanan görsellerde ve oyun içi videolarda kocaman, karanlık bir mağara göze çarpıyor. Bu mağarada yerleşim de var, doğa da, kris-

taller de, enteresan yapılar da... Kahramanımız çeşitli eşyalar da topluyor, büyücü tavlara girip çeşitli yerlere ışıklı toplar (Birini hatırlattı bu...) da atıyor ama bunların hepsinden çok dolaşiyor da dolaşılıyor... "Oyunu bıraktığınız noktada, kendi hayatınıza döndüğünüzde hala oyunu hatırlamanızı ve yaptıklarınızın sizde iz bırakmasını istiyoruz." diyor yapımcılar. Anlayacağınız Nero, kişisel bir tecrübe, atmosferiyle sizi sarması muhtemel, enteresan bir oyun. Eğer bu tip, üzerinde kafa yormadan, bir şeyleri bolca araştırmadan keşfedemeyeceğiniz oyunlar ilginizi çekmiyorsa Nero'yu da listenize eklemenize gerek yok... ■



Bir ajan hikâyesi

Kart oyunu + çizgi roman = **Sienna Storm**

Baktım ki bu ay hiç Kickstarter projesinden bahsetmemişiz, hemen Sienna Storm'u araya ilıştirdim. Eski Deus Ex yapımcılarının ve Obsidian firmasında çalışmış olan elemanların bir araya gelerek projesini hazırladığı Sienna Storm şu anda Kickstarter'da bağış bekliyor ve tam olarak 179 bin dolanın peşinde. Eğer interaktif çizgi romanlarla haşır neşirsanız bu yapımların bir şekilde çizgisel olduğunu da fark etmişsinizdir. İşte Sienna Storm bu çizgiselliği bir kenara bırakıp kendi seçimlerinizi kendinizin yapabildiği, daha kompleks bir çizgi roman olma hedefinde.

Oyunda birbirinden detaylı, elle çizilmiş sayfalarda ardi arkasına metin okumak yerine, bu sayfalarla etkileşime geçebileceksiniz. Bir sahnedeki etkileşim noktalarını bulmak ve hikâyeyi bu şekilde devam ettirmek sizi hikâyeye daha iyi dâhil edebilecek. Karşılaştığınız bir duruma

nasıl tepki vereceğiniz de size bırakılacak. Bir elemanınızı kurtarmaya mı çalışacaksınız, yoksa bunun çok tehlikeli olduğunu düşünüp ondan vaz mı geçeceksiniz? Hepsi sizin elinizde olacak...

Bolca diyaloga girip bu diyaloglardaki seçeneklerle hikâyenin gidişatını belirleyeceğinizi Sienna Storm, etkileşim olayını bir ölçü daha yukarı taşıyarak işin içine bir kart oyununu karıştırıyor. Savaşlarda, bir üsse yapacağınız saldırıda ve kırma işlemlerinde ortaya çıkacak oyununuzu oynamanızı isteyecek. Bulacağınız kartları geliştirebileceğiniz gibi, eğer bir yerde takılırsanız stratejinizi değiştirmek için kartlarınızda da değişikliğe gidebileceksiniz.

Umarım Kickstarter'da toplamak istediği bağışı elde eder firma ve bu enteresan interaktif çizgi roman hayata geçer... ■



< Aranızda bu tip bir cihaza binen kaç kişi var?



Roller coaster'ın yoldan çıkkanı makbûldür...

Çığlık ölçümü **ScreamRide**'da yapılacak

Elite'in yapımcısı Frontier yeniden sahalara iniyor. İlk üç RollerCoaster Tycoon'un arkasındaki firma Frontier, Xbox One'a özel, yeni bir roller coaster oyunu hazırlığında ve roller coaster'ın Türkçesini bulamadığım için şu an çok mutsuzum.

RollerCoaster Tycoon'da kocaman bir eğlence parkı kurmak için harekete geçip ziyaretçi sayımızı arttırmaya uğraşıyorduk. ScreamRide'da ise yine bir eğlence parkı kuruyoruz ama bu defa amacımız insanları sıradan bir şekilde mutlu etmek değil, onları adrenalin yağmuruna tutarak mutluluklarını

sağlamak. Oyunda temel anlamda yine bir eğlence parkı kuruyoruz. Bu parkı dilediğimiz gibi şekillendirmek mümkün ama amacımız "güzel" bir park yapmak değil, "çılgın" bir şey ortaya çıkarmak. Şöyle ki müşterilerimiz roller coaster'larda ne kadar çok bağırırlar ve roller coaster'lar ne kadar çetrefilli olursa o kadar başarılı oluyoruz. Kazancımız müşterilerin güler yüzüyle olmuyor, çığlıklarıyla sağlanıyor. Ne kadar çok çığlık, o kadar iyi bir park... Üstelik bu defa parkları düzgün bir şekilde oluşturmamıza da pek gerek yok. Mesela

roller coaster yolunu bir noktada kesip trenin üzerinden uçmasını ve bir başka noktada iniş yapmasını sağlayabiliyoruz; hatta müşterilerimize kasklar sağlayarak buldukları dayanıklı vagonlarla binalara bodoslama girmelerine bile neden olmak mümkün. Sonuçta olay çığlık toplamak, değil mi?

ScreamRide'in Xbox One'a özel olması, oyunun Xbox One'a özel kalacağı anlamına da gelmiyor. PC' ve Xbox 360 platformlarında da bu oyunu göreceğimizi düşünüyorum. Oyunu merak edenler 2015'in ikinci çeyreğini takvimlerinde büyük bir yuvarlak içine alabilirler. ■

Sanal dünyada saklanmak...

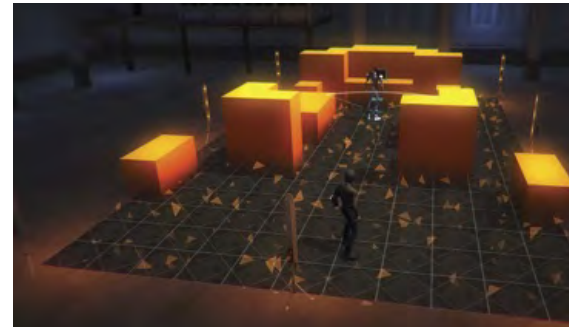
Çal, saklan ve **Volume**'un tadını çıkar

Yine tek kişi, yine iyi bir oyun... "Mike Bithell" adındaki genç arkadaş tek başına (Yardım da alıyor tabii ki ama olsun, tek sayılır.), Metal Gear Solid'in VR görevlerini anımsatan bir gizlilik oyunu yapıyor. Oyun son derece basit grafiklere sahip ama bu demek değil ki grafikler tarz sahibi; aksine bu basit grafikler sayesinde bir bölümde ne yapmanız gerektiğini, düşmanların nasıl hareket ettiğini çok daha iyi görüyorsunuz. Art arda görevlerden oluşan oyunda amaç, bir şeyleri çalıp yakalanmadan çıkışa ulaşmak. Eğer bu toplanması gereken cisimleri almazsanız, işiniz daha kolay oluyor ama sanıyorum ki bunu yapmak istemeyeceksiniz...

Gördüğümüz kadarıyla oyundaki yapay zekâ harikalar yaratmıyor ama kötü bir performans da sahip değil. Kendi devriye bölgelerinde sakince ilerleyen düşmanların bir görüş açısı da bulunuyor ve bu da her zaman size gösteriliyor,

bu açığa girdiğiniz anda da harekete geçip sizin peşinize düşüyorlar. Karakterimiz de boş gelmiyor elbette ki. Kendisinin bazı yetenekleri var. Bölümün bir kısmında ses çıkarp düşmanları buraya çekme, kendi yapay zekâ arkadaşlarını yanına çağırma, kendinden bir hayalet yaratıp bunu düşmanlarını kandırma için kullanma gibi özelliklere sahip ve oyunun ilerleyen bölümlerinde bunları bolca kullanmak gerekecek.

Kendi bölümlerimizi de tasarlayabileceğimiz açıklanırken oyuna bolca bölüm eklentisi yapılabileceğinin bilgisi de veriliyor. Volume şu an için PC, Mac, PS4 ve PS Vita için planlanıyor ama oyunu öncelikle PC'de test etme olanağımız olacak. PS Vita'ya da çok yakışacağını düşündüğüm oyun, MGS'nin VR görevlerini sevenler için gayet iyi bir seçim olacağına benziyor. ■



CHIP'TEN HERKESE

"YOUTUBE İÇİN VIDEO REHBERİ" EĞİTİMİ

Kendi videolarınızı hazırlayın, düzenleyin, time-lapse & stop motion videolar çekin



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VIDEO EĞİTİM



3 TAM SÜRÜM yazılım



CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com





Yine mi düştü ya!

Jabra'dan spor kulaklığı

Mobil tüketici pazarına yönelik "hands-free" iletişim ürünleri geliştiren Jabra, profesyonel sporcuların tavsiyeleri doğrultusunda ve yoğun idmanları sırasında sporculara üstün hareket özgürlüğü sağlayan özel bir kablosuz kulaklık tasarladı.

Jabra Sport Wireless+, birinci sınıf kablosuz sinyali ve Bluetooth teknolojisiyle kullanıcılara hareket halindeyken bile net bir ses ve sınır tanımayan kablosuz özgürlük sunarak sporcuların performansını artırmaya yardımcı oluyor. Spor yaparken güçlü bası ve FM radyosuyla müzik dinleyip tek bir dokunuşla arama yapma imkânı sunan kulaklık, aynı zamanda kulağa kolaylıkla kilitlenebilen özelliği sayesinde kulaklığın kaymasına ve düşmesine engel oluyor. En ağır idman ve hava koşullarına dayanıklı yapısıyla dikkat çeken Jabra Sport Wireless+, ter geçirmiyor ve yağmura, darbelere ve toza karşı ABD ordusunun standartlarında koruma

sağlıyor. Testler sırasında 1,5 metreden atılan, 5.000 kez bükülen ve 3 kilogramlık bir kuvvetle boyun kablosu çekilen kulaklık, herhangi bir zarar görmeden çalışmaya devam etti.

Jabra Sport Wireless+, dünyanın en iyi atletleri tarafından belirlenen standartları karşılamak üzere tasarlanan ve Jabra'nın spor kategorisindeki en yeni ürünlerinden biri. Aynı zamanda beş kez Ironman Dünya Şampiyonu olan Craig "Crowie" Alexander'ın da tavsiyesi. Tüm zamanların 10 Büyük Erkek Iron Mesafe Tri-atletlerinden biri olarak dünya çapında ün salan Craig Alexander, "Jabra Sport ürünlerini kalitesi, rahatlığı ve dış ortam şartlarına karşı üstün dayanıklılığı nedeniyle tercih ediyorum. Benim için en önemli şey, ekipmanımın da benim kadar sıkı çalışması ve zor şartlara ayak uydurabilmesi. Bu nedenle benim için her şey performansa bitiyor." şeklinde değerlendiriyor ürünü. ■

Bağlılık yemini edin!

The Elder Scrolls Online'a "bağlılık" programı

Aylık ücret ödenerek oynanan MMORPG'lerin sayısı bir elin parmaklarını geçmeyecek neredeyse. Bunda oyuncuların para ödemekten kaçınmalarının yanı sıra para ödemeye de geçecek seviyede oyun azlığı da etkin rol oynuyor. The Elder Scrolls gibi bir evrenin MMORPG uyarlamasının free-to-play olmak yerine aylık ücret istemesi oldukça da

riskli bir hamleyi. En nihayetinde geçen ay yapılan açıklamada, oyunun toplam oyuncu sayısının 750 bin civarında olduğu söylendi. Oyunun yapımcısı ZeniMax Online Studios ise oyuncu sayısını arttırmak yerine en azından mevcut oyuncuları daha uzun süre oyunun başında tutmak için bir yöntem geliştirdi. Ağustos ayının sonuna doğru yapılan açıklama

göre, oyun için "Loyalty Program" adlı bir sistem oluşturuldu. Eylül itibarıyla başlayacağı söylenen program, üç aylık ödeme yapan oyunculara "High Hrothgar Wraith" adlı pet'i hediye ediyor. Bunun dışında altı aylık ödeme yapan oyunculara hangi ödülün verileceği henüz açıklanmazken, programın bu iki fırsat dışında da fırsatlar sunacağı belirtildi. ■





SON DAKİKA!

Eğer bir Wii U sahibiyse şunu bilmelisiniz ki Disney Infinity artık Wii U'da bedava!

Oakland, ABD'de 1947'de çıkan bir kanuna göre pinball makineleri bir çeşit kumar olduğu için yasakmış ama bu yıl bu yasak nihayet kaldırıldı.

Nihayet Watch_Dogs'da arkadaş listemizden birini seçip onun oyununa girebileceğiz. Bunu onlar bilmeyecek ama biz bildiğimiz bir kişinin oyununu işgal etmiş olacağız.

Japonya'daki Shenmue hayranlarından bir tanesi, 2000 yılında Dreamcast için piyasaya çıkmış olan oyunun grafiklerini HD kalitesinde yeniden yaratmaya çalışıyor. Bakalım sonucu biz de deneyimleyebilecek miyiz...

"Ikaruga" adlı muhteşem shoot 'em up'in yaratıcısı Hiroshi Iuchi, M2 ile ortaklaşa yeni bir shoot 'em up üzerinde çalışmaya başladı. Ubusana sadece PS4 için hazırlanıyor ve indirilebilir bir oyun olması planlanıyor.

The Crew, Xbox 360'a geliyor ama PS3'e ve Wii U'ya programlama ve uyarlama zor olduğu için bu platformlar es geçiliyor.

Uzun süredir beklemekte olduğumuz Wasteland 2'nin çıkış tarihi açıklandı: 19 Eylül 2014!

Atari, sahip olduğu ünlü oyunları, Alone in the Dark'ı ve Haunted House'u "yenileyerek" bu sonbaharda tekrar oyuncularla buluşturmayı planlıyor.

Wii U sahipleri maalesef Call of Duty: Advanced Warfare'ı oynayamayacaklar, üzgünüz.

Ünlü aktör Robin Williams'ın beklenmedik ölümlüyle birlikte Blizzard da harekete geçti ve aktörün üç ünlü rolünü WoW'a eklemeyi hedefliyor. Bu NPC'leri Warlords of Draenor eklentisinde göreceğimizi tahmin ediyorsunuz.

Kasım ayı takvimine bir oyun daha girdi: Never Alone. 15\$'dan satışa çıkacak olan ve PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanan oyun, Alaska'daki yerlilerden birinin, bir kız çocuğunun hikayesini konu ediyor.

Yıllardır beklemekte olduğumuz The Last Guardian'ı Gamescom'da göremediğimiz yetmediği gibi Tokyo Game Show 2014'te de göremeyeceğimiz açıklandı.

Sleeping Dogs'u zamanında oynayamadıysanız PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanmakta olan Definitive Edition'a bir göz atmak isteyebilirsiniz. Çıkış tarihi 10 Ekim 2014.



LEVEL 2



Durma, ateş et!

Vahşi Batı'nın minimalist temsilcisi, **A Fistful of Gun...**

"Paul Greasley" adında bir arkadaş var. Bu arkadaş Yeni Zelanda'da oturuyor ve "FarmerGnome" adında da bir firma kurmuş kendine. Firmanın kaç oyunu var, bilmiyoruz ama en ünlüsü A Fistful of Gun'ı bedava sunmuştu. Kuşbakışı görüntüden oynanan ve Vahşi Beta temasına sahip olan bu aksiyon oyununu Hotline Miami'nin dağıtıcısı Devolver Digital gözüne kestirdi ve 2015 yılı için Steam'den satışa çıkartmaya karar verdi, FarmerGnome da bu teklifi kabul etmedi. Tabii ki bedava bir oyun olduğu için aynı oyunu Steam'den

parayla satmak olmaz, o yüzden yapımcı arkadaş oyuna yeni özellikler ekliyor. Yeni oyunda toplamda 11 tane silahşor olacak ve bunların bazılarını mouse ve klavye, bazılarını ise gamepad ile kontrol etmek gerekecek. Oyunun senaryo modunu sekiz kişi anlaşmalı (co-op) olarak oynayabileceğiz, hem de online olarak. Ayrıca oyunda bir de karşılıklı savaş olanağı sunulacak. Shoot 'em up tarzı oyunlardan hoşlananlar, A Fistful of Gun'ı göz hapsinde bulundursunlar... ■

İster kuş ol, ister kurt...

Wild ile 10.000 yıl öncesini ziyaret edeceğiz

Rayman'ın ve Beyond Good & Evil'in yapımcısı Michel Ancel, halen Ubisoft'taki görevine devam etse de bağımsız olarak bir oyun projesinde de çalışıyor ve bu proje, bir hayli iddialı bir yapım. 10 bin yıl öncesini konu alan oyun, Avrupa kadar büyük bir alana ev

sahipliği yapacak. Evet, oyun alanı gerçek anlamda devasa olacak ve burada özgürce hareket edebileceğiz. Oyundaki amacımız ve hikâye henüz belli olmasa da kontrol edebileceğimiz canlılarda bir sınır olmadığını öğrenmek bile heyecan yarattı. Dilersek bir insan, dilersek bir kaplan, bir domuz, kuş, aklınıza gelebilecek ve yapımcının oyuna dâhil ettiği herhangi bir canlıyı kontrol edebileceğiz. Sadece PS4 için hazırlanmakta olan oyunda mevsim ve gün geçişleri de olacak ve oynanışta bunlara göre farklılıklar görülecek. Bir çeşit MMO olması da muhtemel olan oyunun fragmanını merak ediyorsanız, LEVEL DVD'sine doğru yol alabilirsiniz. ■



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Role Playing Günlükleri’nden selamlar olsun! Bildiğiniz üzere kart oyunlarıyla yakından ilgiliyim; dijital olsun, basılı olsun, hiç fark etmez. Eğer ulaşabiliyorsam, her birini denemek için elimden geleni yaparım. Fakat oyun bir de Türk üretimiye işte o zaman bir ayrı merakım olur, ayrı bir azimle oynarım alakalı oyunu. Ülkemizde son birkaç yıldır oyun sektörünün her yanında olduğu gibi, kutulu ve kart stili oyunların da üretiminde artış var. Duruma verilebilecek en iyi örneklerden birisiyse “Sancak Beyi” isimli, tamamen Türk yapımı oyun olacaktır. Oyunun üreticisi olan Hüseyin Oğuztürk ile bizzat deneyim ettiğim ve bilgiler aldığım yapımı, bu ay pek sevgili okurlarımla da paylaşmak istedim...

Başlarken

Dediğim gibi, Sancak Beyi bir kart oyunu ve deneyim etmek için ilk olarak “Cenk Destesi” olarak isimlendirilen ve içinden 90 kart çıkan kutulardan almamız gerekiyor. 90 kartın yanında, oyunun nasıl oynanacağını anlatan ve kartların üzerine yerleştirildiği Otag zemini de çıkıyor.

“Sancak Beyi”nin temel aldığı oyun yapısı, bir nevi dijital MOBA oyunlarına benziyor.”

Evet, kart sayısı biraz fazla, ben de farkındayım ama merak etmeyin, çıkan 90 kartın 60’ını kullanarak bir deste kurmamız gerekiyor ki bu da oyunun ne kadar esnek bir yapıya sahip

olabileceğini en baştan gösteriyor. İki kişinin karşılıklı oynadığı Sancak Beyi, şimdilik sadece tek bir formatta deneyim edilebiliyor. Gelin öncelikle kartlarımızı üzerinde kullandığımız Otag zeminine, yani oyun matına daha yakından bakalım. Kurgan kısmı, destemizin bulunduğu yer anlamına geliyor ve her tur

buradan iki adet kart çekebiliyoruz. Sancak Bölgeleri olarak nitelenmiş kısım, bir Tuğ, iki Cengâver ve iki Asker bölüme sahip; mat üzerindeyse iki adet Sancak Bölgesi bulunuyor. Eğer bir Tuğ, bir cengâver ve bir askeri sıralayabilmişsek, oradaki sancağımız tamamlanmış oluyor. Aynı seriyi iki taraf için ilk olarak yapabilen taraf oyunun galibi oluyor. Fakat durun, koskoca bir Askeriye bölgesi var! Oyunun nihai amacı kulağa kolay gibi gelebilir ama bir taraf az önce bahsettiğim sıralamayı yapıyorken, diğer taraf da elinden oynadığı asker kartlarıyla birliklerini Askeriye bölgesinde bekletiyor. Her birimin bir fiyatı var ve bu birimleri oynamak için gereken ücreti ödememiz gerekiyor. Bu sebepten her tur indığımız kartlar arasında Ganimet kartlarını da buldurmamız gerekmektedir. Hazineside yeterince paramız varsa tek seferde önceden biriktirdiğimiz askerlerin hepsiyle saldırabiliyoruz. Saldırı yapıldığı zaman, saldıran taraftaki kartların toplam saldırı gücü hesaplanıyor ve savunan tarafın, saldırılan Sancak Bölgesi üzerinde bulunan tüm Asker ve Cengâ-



NE İZLEDİM ✓

The Borgias

Sadece bir dizi olmaktan çok daha fazlasını üzerinde taşıyan seri, esasen 15. Yüzyıl'da var olmuştur ve hanedanlığından iki adet Papa çıkarmıştır. Dizi, Rodrigo Borgia'nın Papalık mertebesine yükselmesinin hemen akabinde başlayan entrika dolu bir dünyaya atıyor bizleri. Sağlam oyuncu kadrosu ve pek tabii ki Jeremy Irons'un harika oyunculuğu ile tadından yenmez bir dizi haline dönüşüyor. Nitekim "çat" diye bitiyor olması çok can sıkıcı.



NE DİNLEDİM ✓

Tuatha de Danann

İsmi garip olabilir ama müziği hiç de öyle değil! 1995 yılında Brezilya'da kurulmuş olan bu güzide grup, kendini tamamen Kelt müziğine adanmış durumda. Özellikle Kelt Mitolojisi üzerinden yola çıkarak yaptıkları şarkılar gerçekten harika. Hemen her parçada pagan kullandıkları flüt sayesinde tam bir pagan yolculuğuna çıkmamıza ön ayak oluyor. Onları benim için özel yaparsa yumuşak ezgileri, sert gitar riff'leri ve sağlam soloları ile bir araya getirebiliyor olmaları.



NE OKUDUM ✓

Tournefort Seyahatnamesi

Evlia Çelebi'nin kaleme aldığı seyahatname pek tabii ki çok önemlidir ama özellikle yabancıların Osmanlı toprakları hakkında yazdıkları da büyük önem taşır. İşte Joseph de Tournefort'un kaleme aldığı ve mektuplardan oluşan iki ciltlik kitap da bizlere 17. Yüzyıl sonunda ve 18. Yüzyıl başında başta Ege adaları olmak üzere, Osmanlı dünyasında neler olduğunu tamamen Batılı gözüyle sunuyor. Dönemi farklı bir gözle görmek isteyenler için harika bir eser.



ver'lerinden, Tuğ'una kadar olan tüm kartların savunmaları hesaplanıyor. Eğer saldıran tarafın saldırı gücü, savunan rakamla aynı ya da daha fazlaysa tüm kartları yok etmiş oluyor. Normalde ölen ya da kullanılan kartlar, Uçmağ / Tamag, yani Cennet / Cehennem kısmına dönüşüyor ama Tuğ kartları bir defa yok edildiğinde destenin en altına gidiyor. İşte böyle bir şey olduğu zaman bir taraf fazlasıyla zaman kazanıyor ve oyun bir anda neredeyse deste bitinceye kadar devam edecek bir hal alıyor. Fakat tek seferde Tuğ öldürmek çok da kolay bir iş değil. Sancak Beyi bu konuda hem mikro, hem de makro ekonomiyi gündeme taşımayı başarmış bir yapım. Yani bir yandan hazinede para biriktirip diğer yandan gerekli asker yoğunluğu sağlamak ama diğer öte yandan da yapılan ilk saldırıdan sonra yeniden toparlanmak gerekiyor. Strateji konusunda güzide hamleler vaat eden Sancak Beyi, tüm dengeleri değiştirme potansiyeline sahip, "Olgu" ve "Bilgelik" isimli iki farklı kart modeline sahip. Olgu kartları genelde belirli bir süre etkisi olan, özel kartlardır. Misal, üç altına açılan "Zincirlikuyu" isimli kart, her tur rakibin bir askerini Tamag'a gönderiyor ve üç tur boyunca masada kalıyor. Bilgelik kartlarıysa kullanıldıkları gibi etkilerini gösteriyor ve düşmana büyük zararlar verebiliyor. Bu kart modeline verilebilecek en iyi örnekler şüphesiz

Tuğraboza olacaktır zira beş altın karşılığında rakibin hazinesini sıfırlayabiliyor. Düşünsenize, tam hesabınızı kitabınızı yapmışsınız, bir anda biriken tüm altınlarınız yok oluyor! Bu arada değinmekte fayda var ki Ganimet kartları üçlük ve birlik olarak iki modele ayrılıyor. Eğer bir karta fazladan Ganimet harcadıysanız, o para ne yazık ki tur içinde kullanılmadığı takdirde uçup gidiyor. Ayrıca hemen her kart, hazineye bir altın olarak satılabilir. Bilinen kart oyunlarının aksine Sancak Beyi'nde her tur iki kart çekiyor ve üç kart oynatabiliyoruz. Tuğ kartlarıysa elimize geldiği anda oynanmak zorunda ve hayır, üç kartımızdan biri olarak sayılmıyor. Elimizde hiç kart kalmazsa o zaman beş kart çekerek yolumuza devam ediyoruz. Eğer önceden kaybettiğimiz

bir Tuğ kartımız varsa ona ulaşmak için olabildiğince fazla kart çekmek isteyeceğiz ve bu sebepten beş kart çekmek bir hayli avantajlı. İşte buradaki denkleme bozan, sadece Tuğ'un önüne koyarak açabildiğimiz Cengâver kart modeli oluyor zira Askeriye'den çağırılmıyor. Eh, elde Tuğ kartı yok ve Cengâver kartı varsa ne yazık onu elimizde taşıyama devam ediyoruz. Demem o ki Cengâver kartları oyuncuyu vezir de, rezil de edebiliyor. Sancak Beyi'nin temel aldığı oyun yapısı, bir nevi dijital MOBA oyunlarına benziyor. En baştaki esas binayı korumak için öndeki ufak kuleleri feda ediyoruz gibi düşünülebilir. Genel hatlarıyla kesinlikle eğlenceli bir oyun ama pek tabii ki bazı değişiklikler yaşaması gerekiyor. Oyunun yapımcısı Hüseyin Oğuztürk zaten her türlü fikre açık ve şimdiden oyunla ilgili envaiçeşit fikir alışverişine girmiş durumda. Sancak Beyi'ni alıp deneyim ettikten sonra sizler de iletişime geçip oyun hakkındaki bilgilerinizi paylaşabilirsiniz. Malumunuz, ülkemizde her gün yeni bir kart oyunu üretilip kutulu bir şekilde basılmıyor. Özgün, ilginç ve tamamen Türkçe olan Sancak Beyi, şimdiden büyük ilgi görmüş durumda ve oyuna eklenecek yeniliklerle çok daha iyi yerlere geleceğine de şüphe yok. Destek, destek ve daha çok destek! Benden şimdilik bu kadar RPG insanları, önümüzdeki ay görüşürüz. ■



Yapım **Visceral Games**
 Dağıtım **Electronic Arts**
 Tür **FPS**
 Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
 Çıkış Tarihi **2015'in ilk çeyreği**
 Web **www.battlefield.com/hardline**

BATTLEFIELD™

HARDLINE

Suç ve ceza

FPS nedir? Neden oynanır? Bir insan FPS oynarken neler düşünür? Bu soruların yanıtlarını bulmak için çabalamak mantıklı mıdır? Ve en önemlisi, FPS'ler hala neden bu kadar tutmaktadır? Sorular, sorular, sorular... Halen FPS'lerle aram iyi, o konuda bir sorun yok lakin FPS'leri bir adım ileri götürecektir, Oculus Rift gibi bir teknolojiyle, bambaşka bir tecrübe yaşamak için de hala sabırsızım. Ve biliyorum ki bu cihazlarla uzun süreli oyunlar oynayamayacak ve nihayetinde yine monitörümüze bakacağız ama olsun; bir kez, kaliteli bir sanal gerçeklik deneyimi yaşamak istiyorum.

Konu saptı... Anlatmak istediğim Battlefield Hardline'dı aslında. Daha doğrusu Battlefield'ın gidişatı. Bu sayfalardaki bir kutudan Battlefield'ın tarihçesine zaten gözatabilirsiniz ama Battlefield'ın tam olarak nasıl bir yöne gittiğini kestirmek yine de zor. Önce

İkinci Dünya Savaşı, sonra Vietnam, ardından 2142 yılı, ikili bir macera olan Bad Company, sonra modern savaş, yeni nesil için gelişmiş bir başka modern savaş ve nihayetinde bir polis hikâyesi... Burada bir düzen görebilen var mı? Aslında bir düzen var ve o da popüler kültür. EA ne popülerse o yöne sapıyor, o konuyla ilgili bir yapım piyasaya sürüyor. Eskiden polisler nasıldı, hatırlar mısınız? Basit birer üniforma, bir tane tabanca, belki bir tane cop ile dolaşan polisler artık birer askerden farksız hale geliyorlar. Hepsinde kurşungeçirmez yelekler, makineli silahlar, kasklar, bombalar, biber gazı spreyleri, kalkanlar ve gelişmiş teknolojiler bulunmaya başladı. Buna gerek mi var, yoksa halkı sağlam bir şekilde baskı altında mı tutmak gerekiyor, bunun tartışmasını şimdilik yapmayalım fakat EA, polislerin ağır silahlanmaya gittiğini görüp bunun üzerine, bunu destekler bir yapım hazırlığında.

Hayırlısı diyor, başka da bir şey diyemiyoruz...

Teşkilattan geliyoruz...

Haziran ayının sonlarında beta aşamasına geçip oyunculara oyunun multiplayer kısmıyla göz kırpan Hardline'in tek kişilik oynanışında bizi nelerin beklediğinden bir haberdik. EA uzunca bir süre bu konuda ser verip ser vermedi fakat Gamescom'da tek kişilik oyunun bir kısmıyla ilgili paylaşımlarda bulunarak bizi nelerin beklediğine dair bir ipucu vermiş oldu. Oyunda "Nick Mendoza" adında bir polisi kontrol ediyoruz. Ters giden bir harekât yüzünden esir edilerek oyuna başlıyor (Belki de oyunun bir yerlerinde bu duruma düşüyoruz.) ve bu kötü durumdan kurtulmaya çalışıyoruz. Nick Mendoza'nın sert bir karakter olduğu aşikâr ve bir polis olmasından ötürü, çevrede bulunduğu tüm cihazları büyük bir rahatlıkla kullanabilmesi de anlam kazanıyor. (Bazı oyun-



Bir elinde bomba, diğer elinde beyzbol sopası olan suçluya "akıl hastası" denir.



Sağım sarımsak, solum ölüm!

Nick'in arkadaşı, farklı yol seçimini bize bırakıyor ve Nick de bir analiz yapıyor. Soldan giderlerse önlerindeki düşman üssünün duvarlarından tırmanılacak bir yer olduğunu söylüyor. Arkadaşı da hemen ardından sağdan gittikleri takdirde çitlerin altından geçebileceklerini vurguluyor. Nick de bunu duyma-mişçasına dümdüz ilerleyip çatışmaya girebileceklerinin bilgisini veriyor. Arkadaşı pes ediyor ve "sen karar ver" diyor.

Siz olsanız hangi seçenekten yana oyunuzu kullanırdınız? Görünen o ki duvardan tırmanmak ve çitlerin altından geçmek iki farklı "gizlilik temalı" oynanışı işaret ediyor. Zaten oyundaki düşman fazlalığını gördükten sonra da dümdüz savaşa girmenin pek mantıklı olmadığına kanaat getirdim. Evet, Hardline da gizliliğin çok daha iyi iş yaptığı oyunlardan biri olacak ve kutuların arkasına gizlenip düşmanların devriye yollarını gözlemlediğimiz bininci oyun olarak kervana katılacak. (Ben bu durumdan biraz sıkıldım sanırım.)

Peki, gizlilikle adam öldürmek nasıl oluyor? En kolayı elbette ki düşmanın arkasından yaklaşip belirtilen tuşa basmak; düşmanı yere indirdikten sonra taşıma gibi bir durum da yok, belirteyim. Gösterilen bir başka yol da polislerin sahip olduğu şok silahını kullanmak. Bir düşmanı öldürmeyip elektrik şokuyla yere indirmek için kullanılan bu silah cephaneyle çalıştığı için çok fazla kullanılamıyor ama arkasından yaklaşmanın mümkün olmadığı düşmanlara karşı iyi bir performans sergiliyor. Diyeceksiniz ki öldürmek varken niye etkisiz hale getiriyoruz? Bir asker olmadığımızı, bir polis olduğumuzu size hatırlatayım. Polis adam öldürmez, onu yakalayıp hapse atar. Gaz bombası atarak çocukların ölmesine neden olmaz, başının sıkıştığını düşününce silahına sarılıp

›larda olduğu gibi daha önce eline silah almamış birinin "headshot manyağı" olması saçmaydı misal.) Nick'in oyun boyunca birçok silaha sahip olacağı ve bunu birçok teknolojik aletle de destekleyeceğini tahmin ediyor, oynanışla devam ediyoruz. Dediğim gibi, Nick yakalandı ve kurtulması gerekiyor. Elleri kelepçeli olsa da bulunduğu yerden kaçmayı başarıyor ve ilk arkası dönük düşmanla karşılaşılıyor. Bildiğiniz üzere FPS'lerde ilk karşılaşılan düşmanların %82,9'u arkası dönük olarak bekler ki onu rahatça etkisiz hale getirip silahını alabilin. Nick elleri kelepçeli olsa da bunu değerlendirmeyi biliyor ve kelepçenin zincirlerini bir boğma teli olarak kullanarak düşmanını etkisiz hale getiriyor. Şans bu ki adamda hem kelepçelerin anahtarı, hem de silah varmış. Silahı kapıp anahtarı arkadaşına veren Nick, bulunduğu bölgeden çıkmak için ilerlemeye başlıyor. İlerliyor, ilerliyor ve saçma sapan bir yerlere geliyor. Meğer kelepçeyle adam öldürmede iyi olan Nick, yön bulmada kötüymüş. Neyse ki burada arkadaşı yardımcı oluyor ve hangi yönden ilerlemeleri gerektiğini söylüyor, çıkışı buluyorlar. Merdivenle yukarı çıkıp açık bir araziye gelen ikili, Nick'in "Eşyalarımızı geri almalıyız, yoksa bizi oradaki bilgilerle takip ederler." demesiyle tekrar aksiyonun içine düşüyor. Burada da oyunun, bahsi geçen "birkaç farklı yolu kullanabilme" seçeneği ortaya çıkıyor.

Battlefield Tarihçesi

Geleneksel seri tarihçelerimizin Battlefield versiyonuna hoş geldiniz. Birkaç oyunluk seriye tarihçe gitmez belki ama Battlefield gibi bir oyunun tarihine iyice bir göz atmak şart.

2002

Battlefield 1942

Sadece Windows için hazırlanan Battlefield 1942, dönemi için gayet iyi bir oyundu. Özellikle multiplayer kısmıyla ön plana çıkan oyun bolca modlandı.

2004

Battlefield Vietnam

Bolca araç içererek Battlefield 1942'yi bir adım ileri taşıyan Battlefield Vietnam, Vietnam temasıyla da ilgi çekmişti ve yine multiplayer kısmıyla oyuncularını kendine çekmeyi başarmıştı.

2005

Battlefield 2

İkinci Dünya Savaşı'ndan uzaklaşıp modern dünyaya adım atan seri, dünya çapında da büyük bir beğeni topladı. Tek kişilik kısmının ötesinde yine multiplayer'da insanlar coştular, oyunu oynadılar da oynadılar...

2006

Battlefield 2142

Battlefield 2'nin modern halinden çok daha modern bir tarafa gidip geleceği tasvir eden Battlefield 2142 maalesef çok beğenilmedi ve pek uzun soluklu bir oyun olmadı. Hâlbuki çok entresan ve hoş detayları vardı.

2008

BF: Bad Company

Sadece PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan ve Frostbite oyun motorunun kullanıldığı ilk oyun olan Bad Company ortalama bir oyun olsa da tahmin edilenden daha fazla beğenildi. Konsol gençliği işte...



elinde silah olmayan adamı öldürmez. Bunları unutmamalıyız. Nick de özellikle uzun süredir kanundan kaçan suçluları öldürmek yerine tutuklamayı tercih ediyor. Yani oyunda bir tutuklama mevzuğu var ve gösterilenlere göre de bu, bayağı iyi işliyor.

Kim, nerede, ne yapıyor?

Çok yeni bir şeymiş gibi tanıtımı yapılan bir cihaz var ve o da oyunun Gamescom'daki tanıtımında. Nick oyunda bir "profiller" ile önüne çıkan tehlikeleri işaretleyebiliyor. Mesela ne demiştik, bir üsse sağdan, soldan veya ortadan giriş yapmayı düşünüyordu Nick ve arkadaşı. İşte bu üsse, yukarıdan bir yerden bakarak bu cihazı çalıştırdığımızda düşmanlar birer birer işaretleniyor, araştırılacak bölgeler bir büyütle gösteriliyor, patlamaya hazır nesnelere de bir işaretle belli ediliyor. (Crysis 3'ü hatırlasın şimdi herkes...) Son derece kullanışlı olan bu cihaz aynı zamanda önemli hedeflerin de ortaya çıkmasını sağlıyor. (Watch_Dogs mu dedi biri?) İşte bu önemli hedefler ki Nick'in özellikle öldürmekten sakınması gereken...

Gelelim oynanışa. Klasik Battlefield oynanışının bir benzeri de burada karşımıza çıkıyor. Yine silahlar, yine hedefler, yine saklanıp hedef almalar... Daha önce Battlefield oynamış biri burada da ne yapacağını bilecektir. Oynanışa farklılık getiren durumlardan bir tanesi, Nick'in bulacağı "scanner". Bu alet bir çeşit mini harita olarak çalışıyor ve hem araziye önümüze getiriyor, hem de düşmanları. Hele ki profiller sayesinde düşmanlarımızı işaretlemeyi başardığımızda çok daha kolaylaşıyor zira düşmanlar haritamızda bir bir gözüküyor.

Bir başka ilginç oynanış detayı da "teslim alma" ve "teslim olma" durumlarıyla birlikte karşımıza çıkıyor. Diyelim ki önümüze iki tane düşman çıktı ve dahası da yakında yok. Bunlara ateş açmak, arkalarından yaklaşmaya çalışıp onları etkisiz hale getirmeye uğraşmanın yerine tek bir hamleyle polis kimliğimizi gösterip düşmanların oldukları yerde kalmalarını isteyebiliriz. "Dur, polis!" diye bağırdığımızda kim durmuş tabii... Ama ilginç bir şekilde burada, ellerinde kocaman makineli tüfekler olsa bile iki kişinin teslim olduğunu gördük. Bu kişilere silahımızı doğrultup üstlerine yürüdüğümüzde de bizi şaşırtacak bir hareket yapmayı elleri havada bekliyor ve teslim oluyorlar; hatta bir tanesini kelepçelerken diğeri yine de bir hareket yapmıyor ve sakince bekliyor. Bu mekaniğin kimlerin üzerinde çalışacağını, ne kadar işe yarayacağını şu an için bilemiyoruz tabii ama yine de hoş bir dokunuş olmuş.

Bir başka senaryoda da teslim olan taraf biz oluyoruz. Hardline'da sanıyorum ki düşmanlarımız, eğer gruptan birilerini öldürmediyse bize direkt olarak ateş etmeyecekler ve ellerimizi havaya kaldırdığımızda bizim kim olduğumuzu öğrenmek için sorular sormaya başlayacaklar. Gamescom'daki tanıtımda da böyle bir durum resmedilmişti ve kahramanımız ellerini havaya kaldırıp beklerken karşısındaki adam ona sorular sorarak yaklaştı, yaklaştı ve sonunda Nick onu yakalayıp canlı bir kalkan olarak kullandı. Karşı tarafta adam çok, duygu az; başladılar ateş etmeye. Canlı kalkan da bir yere kadar tabii; iki - üç kurşunda öldü ve Nick bir araba adama karşı savaştıkça buldu kendini. Aferin Nick!

Bu senaryoya özel mi bilinmez, gösterimin de-

^ Bu üsse birden fazla giriş imkânı bulunuyor; oynanış şekline göre en iyi seçimi yapacaksınız.

2009

Battlefield Heroes

EA'nın ilk free-to-play deneyiydi Battlefield Heroes ve diğer Battlefield oyunlarına göre daha az bir sistem gereksinime sahip duymasıyla bir süre ilgi çekti.

2009

Battlefield 1943

Yine sadece konsollar için hazırlanmış ve Frostbite 1.5 motorunu kullanan Battlefield 1943, konsol oyuncularını multiplayer maçlarında buluşturdu, PC sahipleri boş boş ekrana baktı.

2010

BF: Bad Company 2

Bir önceki Bad Company oyunu PC'yi es geçmişti ama EA bu defa oyunu PC ve konsollara da uyarlayarak daha geniş bir kitleye hitap etti. Oyun yine ortalamaydı ama insanlar beğendi. Garip...

2011

Battlefield 3

Frostbite 2 motoruyla büyük beğeni toplayan Battlefield 3, tam beş tane de ek pakete ev sahipliği yaptı. Battlefield 3mükemmel bir oyundu ve multiplayer kısmı da Call of Duty oyuncularını kendine çekmeyi başardı.

2013

Battlefield 4

Frostbite 3 ile yeni nesil konsollarda ve iyi grafik kartına sahip bilgisayarlar da büyük harikalar yarattı Battlefield 4 ve yaratmaya da devam ediyor. Sonuncu ek paket, Final Stand için halen beklemedeyiz.



>vamında son derece ilginç bir durum oldu. Nick yukarıdaki bir yere halat atarak yukarı çıktı (Herkes ateş ediyor bu sırada.) ve yine kurşunlar yağarken ilerideki bir pano yardımıyla "zipline" oluşturup buradan, onu beklemekte olan arkadaşının arabasına doğru kayd ve gösterim sonlandı. Yani eğer sağa sola böyle halat atıp zipline'lar oluşturabilecekseniz çok şahane ama sanmıyorum...

Para nerede? Araba nerede?

Tek kişilik oyun, bu şekil. Dahası vardır elbette ki ama bize gösterilmedi. Açıkçası oyundan hiçbir şey beklemiyordum ama şu gördüklerimden sonra ufak da olsa bir sempati oluştu içimde. Şu teslim olma, birilerini yakalayıp hapse koyma durumları eğer iyi işlerse oyun boyunca, belki Hardline'ı sevebilirim. Şimdi gelelim oyunun multiplayer kısmına. Betada esip gürlenen ve deneyimlerimi dergiye yazan Şefik de belki bu sayfalara bir şeyler karalar ama siz gelin, önce beni dinleyin.

Şu an için açıklanan dört tane multiplayer modu bulunuyor oyunda. Heist, Blood Money, Hotwire ve Rescue modlarından Rescue, henüz geçtiğimiz ay halka duyuruldu ve derseniz LEVEL DVD'den bu modu konu alan bir fragmanı izleyebilirsiniz.

Heist'ta neler oluyor? Bir taraf suçluların kontrolünü ele alıyor, diğer taraf da polislerin. Suçlular ilerlemekte olan zırhlı ve içi para dolu kamyonlara saldırıyor ve kapılarını patlatıp içindeki paketleri

Anlaşmazlık

Oyunun Gamescom'da yayımlanan fragmanı ile birlikte enteresan iki tane konu gündeme geldi. Bu fragmanın bir şekilde oyunun kahramanlarının Özgürlükçü veya Muhafazakâr olarak resmettiği söylendi ve ABD'deki Tea Party hareketinin üyelerini ırkçı olarak gösterdiği belirtildi. Tüm bunlar nasıl oldu, size açıklamam zor zira her şeyi anlamak için sağlam bir Amerikan tarihi bilgisine sahip olmak gerekiyor. İkinci ve daha güncel bir konuya Missouri, Ferguson'daki olay. Bildiğiniz üzere bir polis memuru, gençcik bir siyahi arkadaşımızı dokuz kurşunla öldürdü. Üstelik bu gencin ne saldırdığı vardı, ne de başka tehlikeli bir durumu. Sadece yolda biraz dikkatsizce yürümekti suçu... Cınayeti işleyen beyaz bir polis ve ölen de siyahi bir genç olunca tabii ki ortalık yine ırkçılık konusunda sarsıldı ve Gezi Parkı olaylarının bir benzeri de Ferguson'da yaşandı. Bu olay ve Battlefi-eld Hardline'daki "polislerin sağlam silahlarla donatılarak suçları önlemeye çalışmasına övgü" yan yana gelince de oyun bir anda eleştirilerin hedefi oldu.

belirtilen noktaya ulaştırmaya çalışıyor, polisler de olmaz diyor. Eğer suçlular tüm parayı çıkış noktasına taşıyabilirse maçı kazanıyor.

En ilginç oyun modlarından biri olan Blood Money ise haritanın ortasına açık bir kutu bırakıyor. Her takım bu noktaya doludizgin koşuyor ve buradaki parayı kendi kamyonlarına taşımaya çalışıyor. İşin zor tarafıysa bu parayı taşıdıktan sonra o parayı korumak zira takımlar, birbirlerinin kamyonlarına da saldırıp paraları çalabiliyor. Kutunun bulunduğu merkez nokta elbette ki bir kaos mekânına dönüşüyor. Bu mekânlar genellikle bolca girişi olan yerler olduğu için bir kişi kapıdan dalyor, bir başkası sürüne-rek geliyor, bir diğeri arabayla ışıklıktan içeri dalyor ve herkes ortada birbirini öldürmeye çalışırken bir kişi paraları alıp kaçıyor. Kendi üssünüzde paraları korumaya almak için de önlemler alabiliyorsunuz. Mesela garajın kapılarını kapalı tutmak, girişlere tuzaklar kurmak, birilerini üssü korumakla görevlendirmek işleri kolaylaştırabiliyor.

Araçların başrolde olduğu Hotwire'da da bir taraf, yani suçlular son hız kaçmaya çalışırken polisler de peşlerinden kovalıyorlar. Diğer oyun modlarına nazaran çok daha geniş bir alanda geçecek olan bu oyun modu, bakalım ne gibi farklı taktikler getirecek...

Açıklanan son oyun modu Rescue ise Counter-Strike'in Hostage görevlerine benziyor. Polisler veya SWAT ekipleri suçluların elinde olan rehineyi kurtarmaya çalışıyorlar, suçlular da bunun gerçekleşmemesi için büyük bir çaba sarf ediyorlar. Oyunun multiplayer kısmının yine çok eğlenceli olacağı belli ve klasik asker formülünden uzaklaşmış olması da multiplayer maçlarına yeni bir nefes getirecektir diye düşünüyorum.

Revolution

Visceral Games'i tanıy mısınız? Dead Space'le ünlenen firma Battlefield 3'ün son eklenti paketi olan

✓ Rescue modunda amaç bu rehineyi sırtlanıp götürmek. (Eğer polis tarafıysanız...)





End Game'in de yapımcısı. Bu defa baştan sona Battlefield onların eline emanet edilmiş ve Visceral şimdiden iyi bir iş çıkarmışa benziyor. Battlefield 4'le birlikte gelen Frostbite 3 motorunu kullanan Hardline, Battlefield 4'tekinden çok da farklı bir görsellik içermeyecek ama Visceral'ın grafiksel dokunuşlarını hissetmemek de mümkün değil. (Kan efektleri örneğin...) Şu anki haliyle, hâlihazırda çok iyi görünen oyun, aynı Battlefield 4'teki gibi Revolution özelliğine de ev sahipliği yapacak. Revolution neydi? Bir bölümdeki yapının yerle bir olması, bölümün bazı durumları devreye sokarak şekil değiştirmesiydi. Hardline'da da bir vincin binaya kafa atmasını ve binadan kopan parçaların Los Angeles sokaklarına dökülmesine şahit olabileceğiz. Şahsi görüşlerimi de açıklayıp bu yazıyı noktalama hedefliyorum. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki gerçekten Ferguson'daki olaydan ve polislerin dünya çapındaki gidişatından ötürü ben bir polisin, herkese üstünlük tasladığı bir ortamda rol sahibi olmaktan çok mutlu olamayacağım. Tabii ki burada azılı katiller, büyük suçlular gözümüze sokulacak ve kahramanmış gibi hissettirileceğiz ama özellikle

Amerikan polisinin kendini her şeyden üstün bir güç gibi gördüğü günümüzde, bu polislerin kontrolüne geçmek çok da sevindirmiyor beni. İkinci konu da FPS'lerdeki monoton ilerleyiş. Her ne kadar Hardline'da birtakım yeni mekanikler sunulmuş olsa da yine de aynı şeyi yapacağız. Farklı yollar sunulmuş sözde, düşmanlarımızı işaretleyebileceğimiz söylenmiş... Bunları zaten kaç tane oyunda yapmadık mı? Yeni mi bu özellikler... İnanın ben bunları duyunca artık heyecanlanmıyorum. Hardline bana nasıl geliyor, biliyor musunuz? Milyon dolarlar harcanarak yapılmış, şişirilmiş ve izlerken beğendiğiniz ama filminden çıktıktan sonra tamamını unuttuğunuz o aksiyon filmlerine... Derinlik yok, akılda kalıcılık minimum seviyede... Uzunca bir süre bu oyunlara "keyifle vakit geçirilecek, çerez oyunlar" olarak baktım ama artık öyle de yapmam zorlaştı. Bundan ötürüdür ki artık hızla oynanabilen FPS oyunlarını bile yarıda bırakmak istiyorum. Oysaki BioShock Infinite gibi, içi yaratıcılık ve sağlam bir atmosfer ile donatılmış FPS'lerle daha çok karşılaşsak, fena mı olurdu? Bence çok da güzel olurdu...

■ Tuna Şentuna

İkinci Görüş

Battlefield serisinin ilk günün itibaren "askeri" temaya sahip olması, oyuncuların Hardline'in polis temasına şüpheyle yaklaşmalarına neden oldu. Bense bu farklı girişimi fazlasıyla destekliyorum çünkü teknik açıdan mükemmel seviyedeki bu altyapının tek bir temaya hap-

solması haksızlık olurdu. Öte yandan oyunu Gamescom'da defalarca gözlemlene şansım oldu ve aksiyona dalma / gizlice ilerleme seçiminin oyuncuya bırakılması dışında birçok ince ve hoş detayın da oyunda yer alması beni sevindirdi. Teslim ol çağrısı, tutuklama ve delil

toplama gibi detaylar sayesinde oyunun polis teması çok net hissedilecektir. Ayrıca oyunun Hollywood'dan çıkma "criminal" televizyon dizilerinden ilham alınarak hazırlanan içeriği de bu tip dizileri takip edenleri fazlasıyla keyiflendirecektir. Şefik

BIGBOSS

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

Fitness Adventures

- Offf, ne göbek yaptık ya, değil mi?
- Ben yapmadım valla patron.
- Offf, tüm yaz geçti, yine kilo verip iki vücut yapamadık...
- Benim formum gayet iyi valla patron.
- Offf, of. Düzenli spor yapacaktık, yapamadık, iyi mi?
- Valla pat-
- Senin ağzına bench press makinesiyle vururum yemin ederim! Ukala ukala konuşuyor orada! Ben patronum, ben ne dersem ona katılacaksın!
- Emredersiniz generalim.
- Generalim mi?
- Amiral?
- Askere gitmediğin ne kadar belli... Kalk madem fitness'a falan gidemedik, bir salona yazılmadık, spor yapıp forma giremedik, biz de bununla ilgili bir oyun yapalım. Hem spora gidemeyenler de bu oyunu oynayarak kendilerini iyi hissederler.
- Bari Kinect desteği falan koyalım da bir işe yarasin.
- Hayır, bu üçüncü kişi bakış açısı çerçeve kameranın.
- Sizi durdurmak zorundayım.
- Ne güzel tasvir ediyordum, ne oldu?
- Üçüncü kişi kamerası deyin, kimseyi daha fazla üzmeyin.
- Direkt konuştun, üstüne gitmeyeceğim. Neyse, sonuçta Kinect falan yok; biz vücut yapmak ve bu sırada çeşitli salon müdavimleriyle iletişime geçmek isteyen birisini kontrol edeceğiz.

- Amacımız bu mu yani?
- Beğenemedin mi oğlum? Gerçek hayatta herkes bunun için gidiyor spor salonlarına.
- O da doğru.
- Şimdi oraya kaslı bir adam koy. Bir tane de sıkıca birini koy, eline de protein tozu ver.
- İçip dursun vücut yapma hevesiyle diyorsunuz...
- Her tarafa ağırlıklar yığı. Ağırlıkların oradan ayrılmayan birkaç tane adam koy, onlar hep orada olsun, asla gitmesin.
- Zaten henüz bir kodlama yapmadığımız-
- Uzatma. Onlar gitmiyor. Birkaç tane de koşu aleti koy. Bunların üzerine de muhteşem ince insanlar koy, neden orada koştuklarını kilolu arkadaşlar hiç anlamasın.
- Anlamayan bir kutu koydum, bir taraftan da stretch ettim.
- Ben de anlamadım ama aferin. Şimdi bizim adam, gayet lobiden falan geçip bu salona girecek ve üstünü değiştirip salonun yolunu tutacak.
- Salondan salona geçsin diyorsunuz... Soyunma odasını niye koyuyoruz ki?
- Gerçekçi olsun diye.
- Ya birinin havlusu düşerse maazallah!
- Buna niye bu kadar endişelendin? Başına gelmiş gibi bir halin var?
- Bu konuyu kapatalım kuzum.
- Evladım! Gevşeme hemen! Kahramanımız giyindi-
- Kahraman mı? Kahraman olacak ne yaptı?

“Şimdi oraya kaslı bir adam koy. Bir tane de sıksa birini koy, eline de protein tozu ver”

- Soyunurken havlusunu düşürmedi misal...
- Kapak diyorsunuz...
- Bir kez daha “diyorsunuz” derseni seni kirli havlu sepetinin içine gömüp orada unuturum!
- Temalı hakaretleriniz her zaman hoşuma gidiyor patron.
- Oğlum! Dön oyuna, dön! Giyindi bizim adam, şimdi kendini eğitecek. Oraya bir hoca koy, ondan program istesin.
- Hoca menüyü uzattı.
- Niye lan?
- Vitamin barda duran adammış o, karıştırmış bizim karakter.
- Ya rabbim ya! Bari bir şey içsin. Mini oyun olarak koyarız o barı, enerji toplar karakterimiz.
- Tamam, ben yine kutuları koydum üst üste, yan yana.
- Bunları sonra düzleteceksin, değil mi? Yemiyorsun beni?
- Sizi yemek ne haddime patron...
- Üç nokta şüphelendiriyor.
- Dert etmeyin siz. Evet, vitamin bar diyorduk...
- Daha da şüphelendim ama bozuntuya vermeyeceğim. Oyunda bir tecrübe puanı sistemi olacak. Karakterimiz yeteneklerini geliştirmek için aletlerden edindiği tecrübe puanlarını yeteneklerine harcayacak.
- Nasıl yetenekler mesela?
- Örneğin, aklıma ilk olarak karizma geldi. Güçlendikçe, kas yaptıkça karizması artacak ve nihayetinde de salondaki hatunların dikkatini çekecek.
- O kadar ağırlığın, testosteronun yanında hatun olmuyor, ben size söyleyeyim patron.
- Neredeler onlar?
- Onlar pilates dersinde, bilemediniz zumba’da, olmadı oryantalde boy gösteriyor.
- Tamam, giydir bizim adama bir tayt, oryantalde

yolluyoruz.

- Efendim?
- Oğlum, adam undercover iş çevirecek işte.
- Tamam girdi derse...
- Şimdi koy Mezdeke’yi arkaya müzik.
- MP3 açıyorum...
- Hoca girsin derse herkes aynaya dönsün, başlasın oynamaya.
- “Play” tuşuna bastım.
- Bizim adam iyi göbek attıkça kadınların sempatik bakışlarına maruz kalsın. Koy sempatik bakış.
- Paint’te hızlıca bir göz çizdim şu an.
- Hocamız bizi çok beğensin, şıkırdayan şeyden taksın belimize.
- Dexterity’ye +5 geldi patron.
- Nasıl, kadınlar bize bakıyor mu?
- Bakıyorlar da bir farklı bakıyorlar...
- Ne gibi?
- Âdeta onlardan biriymişiz gibi, sanki erkek değilmişiz gibi...
- Lan! Çevir dümeni, yanlış yönde seyrediyoruz.
- Çok geç patron.
- Yapılacak bir şey yok mu?
- Son birkaç dakikamızı Mezdeke’nin ritmine kaptırıp göbek atarak geçirdiğimizi varsayarsanız bizim için de geç olacak sanki.
- Fakat insanın içi kaynıyor...
- Demeyin patron, demeyiiiiinnn...
- Aaa, o zilli şeyin çekmecende ne işi vardı senin?





gamescom

Oyun dünyası adına yılın iki büyük etkinliğinden biri olan Gamescom'a bu yıl kalabalık giderek hem fuarın, hem de Köln'ün tadını çıkardık ama bir o kadar da yorulduk. Randevulara yetişmek, olabildiğince çok oyun test etmek ve sunuma katılmak, devasa fuar alanının bir ucundan, diğer ucuna koşuşturmak bizi harap etti, en sonunda Şefik hasta oldu, Fırat odasına kapandı, Ayça kendini sokak festivallerine attı. İşte hem fuara giden bizlerin, hem de bilgisayarı başında fuarı takip eden Tuna'nın oyunlara dair değerlendirmeleri.



✓ Nisha the Lawbringer, oyundaki oynanabilir dört karakterden biri olacak



Yapım Gearbox Software Dağıtım 2K Games Tür FPS Platform PC, PS3, X360 Çıkış Tarihi 17 Ekim 2014

Borderlands: The Pre-Sequel

İki arada, bir derede

Ekim ayının bomba oyunlarından biri olması keskinleşen yeni Borderlands, bir Borderlands 3 değil; onun yerine Borderlands ile Borderlands 2 arasındaki bir zaman dilimini konu ediyor ve bizi Ay'a taşıyor. "Athena", "Claptrap", "Nisha" ve "Wilhelm" adındaki dört karakterden birini seçeceğimiz oyun, Handsome Jack'i de patronumuz koltuğuna oturtuyor. Gamescom'daki tanıtımda ilk defa Claptrap'ın nasıl bir oynanışa sahip olacağını görme şansını yakaladık ve gördüklerimiz bizi bir hayli mutlu

etti. Claptrap ufak ve güçsüz gözükene bir robot olsa da bayağı iyi bir ateş gücüne sahip olduğunu gösterdi. Claptrap, "vaulthunter.exe" adında bir uygulamayı çalıştırıp kendine ve zaman zaman da dostlarına, çevredeki düşmanların yapısına göre özellikler aşılayabiliyor. Kendi özel yetenekleri arasında da bir disko topu yaratıp bununla etrafa lazerler saçma, bir korsan şapkası takıp devasa silahlarla bir süreliğine saldırma gibi güçler bulunuyor. Diğer karakterlerde olduğu gibi, Claptrap de üç farklı

yetenek ağacında güçlerini topluyor. Önceki iki oyunun arasındaki bir zaman diliminde geçmesinden ötürü oyunda bolca tanıdık yüz, tanıdık yüzlerin akrabaları ve birçok gönderme bulacağımızı da Gamescom'da yayımlanan fragman sayesinde anladık. Borderlands: The Pre-Sequel çok iyi bir oyun oluyor; her ne kadar önceki Borderlands oyunlarına fazlasıyla benzese de yine de alıp oynayacağımız aşikâr. Bakalım bu oyunu Ekim'deki bombardımanın neresine sıkıştıracağız... ■ Tuna

Yapım Insomniac Games Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon Platform XONE Çıkış Tarihi 31 Ekim 2014

Sunset Overdrive

Enerji içeceğinin fazlası zarar

Insomniac Games'in yeni bir oyun üzerinde çalıştığını duyduğumuzda bizi heyecanlandıran projelerden biri oluvermişti Sunset Overdrive. İlk videosu oldukça renkli ve göze hoş görünüyordu. Girdiğimiz oyun tanıtımında detaylı bilgilere ulaştık ve oynanış mekanikleri de dâhil olmak üzere oyunu bolca inceleme fırsatımız oldu. Oyun, 2027 yılının distopik metropolitani Sunset City'de geçiyor ve bu evren "FizzCo" isimli bir şirket tarafından yönetiliyor. Konu buraya kadar gayet normal, değil mi? Bu şirketin de "Overcharge Delirium XT" isimli bir enerji içeceği var ve bunun kutlamasını yaptıktan sonra FizzCo çalışanlarından biri, yani bizim tipini modifiye ettiğimiz karakter o pisliği temizlemek için harekete

geçiyor. Uğraşması gereken asıl problemse fazla enerji içeceği içmekten mutasyona uğramış OD yaratıkları...

Oyun "fast-paced dediğimiz sistemde ilerliyor, raylarda kaymalar, duvarlara tırmanmalar, zıplamalar, koşmalar derken iki dakika ekrana bakmaktan yorulmuş ben arkadaşlar. Ciddet güzel görünüyör bu arada, Sunset City'nin tasarımı bir harika. Tepesine çıktığımız devasa binaların çatısından tüm şehir olabildiğince görünüyor ve yükseklik hissi başarıyla koterilmiş. El bombaları, tüfekler ve dinamitler

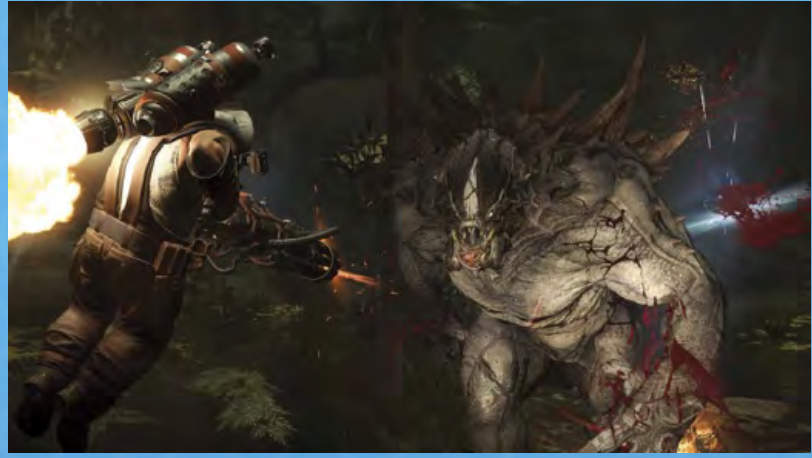
ile düşmanı temizliyor ve hayatta kalmaya çalışıyoruz.

Bunun dışında oyunun bir de co-op modu bulunuyor. Online olarak sekiz kişiye karşı OD'lerin ataklarına karşı koymaya çalışıyoruz. Ortak puan kazanılabildiği gibi, birlikte girdiğimiz online oyunlardan her bir oyuncu, bir diğerini alt etmek için bireysel ve "Style" adı verilen puanlar da kazanabiliyor. ■ Ayça





TEST
ETTİK



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

Evolve

İletişim şart

Dört kişinin beraber hareket ettiği ve işbirliği içinde hayatta kalmaya çalıştığı Left 4 Dead serisi, benim "co-op" oyun yapısına tam olarak uyandığım yapım herhalde. Zorda kalmanın yardım çılgınlıklarıyla ortalığı inlediği ve takım arkadaşlarından yardım dilendiği Left 4 Dead'in altında imzası olan Turtle Rock Studios, bizi bir kez daha dört kişilik bir takım oluşturmaya itiyor ama bu kez karşımızda sadece tek bir düşman var. Tam anlamıyla "dörde bir" teması üzerine kurulan Evolve'da dört kişilik bir takım oluşturuyor

ve karşımıza da tek bir oyuncuyu alıyoruz. Dört kişilik takımda dört farklı sınıftan sekiz karakter seçilebilirken, karşı tarafın bir canavar olması başta ürkütücü gelebilir ama gerçekten iyi anlaşılabilen dört kişi bir araya gelince hangi canavar ayakta kalabilir?

Fuarda oyunu test ederken yapımcıların sürekli olarak "Bu oyundaki en temel öge iletişim." demelerini umursamayan dört kişilik bir ekibe denk geldim ve ben de duruma ayak uydurunca oynadığımız tüm turları canavar kardeş kazandı. Olay şu ki her karakterin kesinlikle

üzerine düşen görevi yapması ve bunun dışına çıkmaması şart. Trapper tuzak kuracak, Medic sağlık basacak, Support kalkan sağlayacak, Assault da yakın mesafeden canavarı oyalayacak.

Evolve gayet iyi bir fikir üzerine inşa edilmiş, oldukça da eğlenceli bir oyun ancak içeriğinin kesinlikle zenginleştirilmesi gerekiyor, aksi takdirde kısa sürede monoton hale gelebilir. Oyunun Ekim 2014'ten, Şubat 2015'e ertelendiğini göz önüne alırsak yapımcıların da akıllarında bu konuda bir şeyler var sanırım. ■ **Şefik**

Yapım **343 Industries** Dağıtım **Microsoft** Tür **FPS** Platform **XONE** Çıkış Tarihi **14 Kasım 2014**

Halo: The Master Chief Collection

Bütün Master Chief'ler toplandı!

Xbox One'in şüphesiz ki en kalabalık seyirciyi ağırladığı stantlardan biriydi Halo standı. Büyük ihtimalle canlı olarak da yakalamışsınızdır ama "Halo 2: Anniversary" adı altında yapılan turnuvalarda izdiham yaşandı ve oldukça başarılı bir etkinliğe imza atıldı. Neyse efendim, salonların gürültüsünü geride bıraktığımızda

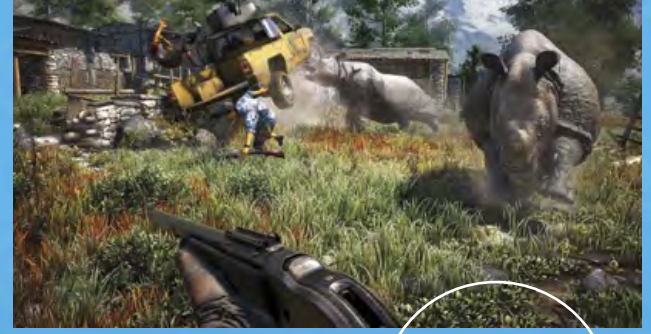
Halo cephesinde açıklanan haberin haddi hesabı yoktu. Oyuncuların da daha uzun yıllar Halo'yu terk etmeyeceklerini düşünürsek, tüm Halo oyunlarını kapsayan Halo: The Master Chief Collection onları oldukça mutlu edecek gibi görünüyor. Halo 2'nin sıralama sistemini hatırlatalım hemen. 1 ve 50 arası bir sıralama vardı ve ne kadar yüksekteyseniz, o kadar iyidiniz. Bunun ne kadar çok veya az oynadığınızla da alakası yoktu üstelik ve tamamen kazanma, kaybetme oranınızla dengelenen bir sistem vardı ki bu sistem geri dönüyor. Dahası da var; bu sistem artık Halo 1, 3 ve 4 oyunlarının tüm haritalarında geçerli olacak. Bunun dışında Halo 2'nin efsane haritası Sanctuary de "Shrine" olarak geri dönüyor. Halo cephesindeki yenilikler bitmiyor! Halo 5: Guardians'ın betası da 29 Aralık'ta başlayacak ve yedi haritayla oyuncularla buluşacak. Beta için şu

anda elimizde olan bilgilere baktığımızda 4v4 olarak oynanacağını söyleyebiliriz ve Halo 5'in yeni karakter sistemini idrak edebilmek için yedi farklı zırh seti denenebilecek. Halo 5: Guardians betasını Halo: The Master Chief Collection ile oynayanlarsa oyun resmi olarak çıktığında bonus içeriğe sahip olabilecekler. ■ **Ayça**





< Far Cry 4'ün bizi götürdüğü yerler, doğal zenginlikler ve gergedanlarla dolu!



TEST
ETTİK

Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft Tür** FPS Platform **PC, PS3, PS4, X360, XONE** Çıkış Tarihi **18 Kasım 2014**

Far Cry 4

Bir tek file binmemiştik, o da olacak

Hem Sony, hem de Ubisoft standında halk hekmeği kuyruğu görüntülerine mahal veren Far Cry serisinin son bombası Far Cry 4'ü deneyen herkesin yüzünde güller açıyordu sevgili okur. Çok romantik başladım, baştan alıyorum. Şaka maka, Far Cry 4 bu yılın çıkması en çok beklenen yapımlarından biri ve Far Cry 3'ün başarısını devam ettirip ettiremeyeceği de merak konusu olunca ilgi yoğunluğu tahmin edeceğimiz üzere. Oyundaki yeni kötü adam Pagan

Min'in şanının Vaas'ı alt edip edemeyeceği bir yana dursun, asıl kontrol ettiğimiz karakter Ajay Ghale'in hikâyesi çok dikkat çekiyor. Annesinin son nefesini verdiği sırada istediği dileği yerine getirmeye çalışan karakterimiz, kendini Himalayalar'ın bir köşesinde, Kyrat'ta buluyor. Oyunun asıl dikkat çeken özelliklerinden biri multiplayer seçeneği. Bildiğiniz veya bilmediğiniz üzere, Far Cry 4'ü satın alanlara arkadaşlarıyla paylaşmaları için 10 adet kod verilecek ve bu

kodlar sayesinde senaryo görevleri hariç, tüm online modlara giriş yapılabilecek. Online modunun oynanabilirliğini uzatmak açısından oldukça güzel bir taktik ve tutup tutmayacağını biz de merak ediyoruz. Bu arada olur da Kyrat Edition'ı, yani koleksiyon paketini almak isterseniz, Pagan Min'in büstündeki heykeli, deri günlüğü, poster, Kyrat haritasını ve Limited Edition'daki üç adet tek kişilik senaryo bölümünü elde etmiş oluyorsunuz, bizden söylemesi. ■ **Ayça**

Yapım **The Astronauts** Dağıtım **Nordic Games** Tür **Macera** Platform **PC, PS4** Çıkış Tarihi **25 Eylül 2014**

The Vanishing of Ethan Carter

Tuhaf bir dedektif

Ethan nereye gitti? Neden onu bulmak bu kadar zor? Bu soruların yanıtlarını bulmaya çalışırken milyon tane başka soruyla uğraşacağız, Myst benzeri macera oyunumuz The Vanishing of Ethan Carter da Gamescom'un iddialı oyunlarından bir tanesiydi. Bir oynanış demosuyla oyunda ne yapacağımız netlik kazandı, hepimiz rahatladık.

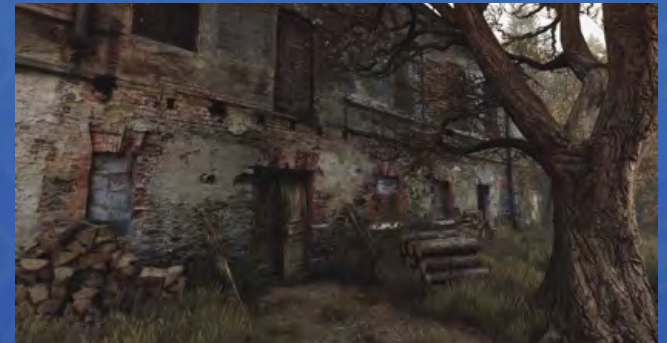
Bir dedektifi kontrol ettiğimiz oyunda amacımız, nihayetinde Ethan'a neler olduğunu bulmak. Tabii ki bu olayı araştırırken, ürkütücü ve garip bir yer olan Red Creek Valley'in altını üstüne getirmemiz gerekecek. Yol boyunca gizemli olaylarla karşılaşacağız, "çözsek iyi olur" diyeceğimiz cinayet hikâyeleri göreceğiz. Örneğin, gösterimdeki bir olayda, bacakla-

rı kopmuş bir kurban buluyoruz. Normalde dedektifimiz ölülerle iletişime geçip onların anlarını görebildiği için olayı hemen çözebileceğimizi düşünüyoruz ama anlıyoruz ki ölülerden bilgi alabilmek için olay mahallinin eski haline getirilmesi gerek. Biz de ilerideki bir trenin bir parçasını buluyor, treni eski yerine çekiyor, bize gösterilmeyen başka bir - iki işi yapıp cinayet bölgesini eski haline getiriyoruz. Bundan sonra da olayın kronolojik sırasını tahmin etmeye çalışıp olayı çözüyoruz.

The Vanishing of Ethan Carter, Murdered: Soul Suspect'in olmak isteyip olamadığı bir oyun. Bence çok başarılı olacak... ■ **Tuna**



Oyundaki mekanlar hem merak uyandırıcı, hem de ürkütücü





TEST
ETTİK



Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft Tür Aksiyon, Macera** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **28 Ekim 2014**

Assassin's Creed: Unity

Ganimetin peşinde

Gamescom'da geniş geniş tanıtımı yapılan Unity, E3'te de dile getirildiği üzere co-op oynanışı ön plana çıkarmaya çalışıyor ve aslında bu sayede fark yaratmayı hedefliyor. Zaten her AC oyununda bir tarih dersi veriliyor, buna alışmış ama böylesine co-op odaklı bir oynanış ilk defa oyunculara sunuluyor.

Kapalı kapılar ardında deneme fırsatı bulduğum Unity'de iki karaktere basit bir görev veriliyor: Hedefteki noktaya sız, ganimeti al ve olay yerini sağ salım terk et. Oyunun yapımcılarından biriyle oturduk oyunun başına ve onun yönlendirmeleriyle yol almaya başladık. Göreve başlamadan önce ilk gösterdiği şey, karakterimizi dilediğimiz gibi giydirip silahlandırabilmemiz oldu. Bu noktada

sağ taraftaki oyun içi satın alma sistemi de gözümünden kaçmadı ki konuyla ilgili açıklama Gamescom'da yapıldı ve ekipmanları daha çabuk elde etmek için gerçek para harcıyabileceğimiz belirtildi.

Gelelim göreve... İki Assassin olarak tabii ki fark edilmeden ilerlemek gerekiyor ve bu yolda sis bombası kullanıp düşmanları etkisiz hale getirmek başlıca hamle oldu. Kimi zaman fiziksel hamlelerle de düşmanları sessizce etkisiz hale getirip ganimeti aldıktan sonraysa olay yerini yine sessizce terk ettik ve görev sona erdi. İki karakter arasında iletişim şart çünkü eş zamanlı hamleler de yapmak gerekiyor zaman zaman. Bu mini görev sırasında sık sık Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist'in co-op görevlerini andığımı da not düşeyim. ■ Şefik



Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft Tür Aksiyon, Macera** Platform **PS3, X360** Çıkış Tarihi **12 Kasım 2014**

Assassin's Creed: Rogue

İhanetin tadına varmak

"Assassin's Creed" isminin ekmeğini yemenin tam olarak ne demek olduğunu somut bir kanıtı olarak ortaya çıktı Rogue. Milyonlarca PS3 ve Xbox 360 sahibinin ceplerindeki parayı hedefleyen Ubisoft, ACIII ile ACIV arasında geçen bir hikâye yarattı ve başrole de "Shay" adındaki eski bir Assassin'ı oturttu. Artık bir Templar olan ve Assassin avlayan Shay, bu karanlık macerada ACIII ve IV'ten de tanıdık yüzlerle karşılaşacak.

Oyunda pek fazla büyük değişiklik yok aslına bakarsanız. Yalnız oyunun karanlık bir yönde ilerlediği üstüne basa basa vurgulandı tanıtımlarda. Shay aynı bir Assassin gibi hareket edip savaşıyor ve yine Assassin'lerin ünlü "hidden blade"lerine ve diğer ekipmanlarına sahip. Bunlardan farklı olarak ilk defa bir AC oyununda bomba atar göreceğiz. Bu silah zehirli gazlar içeren bombalar da atabilecek, bildiğiniz şarapnelere ayrılan bombalar da.

Bir diğer ufak eklenti de Shay'ın Assassin avcısı olmasından mütevellit rakip Assassin'lerle karşılaşacak olması. Bu Assassin'ler aynı önceki oyunlarda gördüğümüz Assassin'ler gibi davranacak, çallara saklanacak, kalabalığa karışacak, tepeden atlayıp sizi şaşırtacaklar. Bu eklenti özellikle oyunun herhangi bir online oyun modu olmamasından ötürü beğeniyile karşılanacak gibi duruyor. Soğuk suların yer alacağı ve bu sulara balıklama daldığımızda yavaş yavaş enerji kaybedeceğimiz, oyun içinde gerçek para harcayarak çeşitli eşyalara daha hızlı ulaşabileceğimiz Rogue, tam anlamıyla AC fanatiklerine hitap eden bir oyun olacak; yeni oyuncuları kendine çekmesi mümkün değil pek. ■ Tuna





Yapım **Crystal Dynamics** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **XONE** Çıkış Tarihi **2015** sonu

Rise of the Tomb Raider

Lara'nın hali duman

Yerin dibine batmış olan Tomb Raider'ı kurtarma çabasıyla baştan başlatılan Tomb Raider, geçtiğimiz yılın başarılı oyunlarından biri olmuştu ve Square Enix oyununun devamı için yeşil ışığı yaktı. Yepyeni bir fragmanla Gamescom'da tanıtımı yapılan oyunun fragmanından edindiğimiz bilgiye göre Lara Croft yine başrolde ve çeşitli psikolojik zorluklar yaşıyor. Hazine avcısı kimliğiyle baş etmekte zorluk çektiği görülen Lara'nın nihayetinde bu iş için hayata geldiğini anladığını görüyor ve yepyeni bir macera için hazır olduğunu anlıyoruz. Rise of the Tomb Raider büyük ihtimalle bir önceki oyunla büyük benzerlikler taşıyacak oynanış açısından. "Büyük ihtimalle" diyoruz

zira oynanışla ilgili henüz bir ipucu verilmiş değil. Dolayısıyla Tomb Raider'ı beğenmiş olanların bu oyunu da sevmesi muhtemel. Bunlardan daha ilginç bir konuya Microsoft'un bir atak yapıp Rise of the Tomb Raider'ı Xbox One'a özel olarak lisanslamasıydı. Bu haber ilk önce "süresiz lisans" olarak açıklandı fakat daha sonra bu, "bir süreliğine" olarak düzeltildi ve oyunun bir süre sonra başka platformlara da çıkacağını anladık. (PC'ye ve Xbox 360'a gelebilir ilk olarak.)

Eğer Tomb Raider'dan çok da farklı bir oyun yapmaya çalışıp risk almazsa Crystal Dynamics, yine sağlam bir maceraya çıkacağımızı tahmin ediyoruz. ■ Tuna

Yapım **Kojima Productions** Dağıtım **Konami** Tür **Aksiyon, Macera** Platform **PC, PS3, PS4, X360, XONE** Çıkış Tarihi **2015**

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

At dışkısı başrolde!

Gamescom'da öyle bir oynanış demosu yayımlandı ki resmen ağızımız açık kaldı. Açıkçası The Phantom Pain'in nasıl bir yönde ilerlediğinden tam da emin değildik. Daha doğrusu eski oyunların bol sinematikli halinden kurtulup özgürce dolaşabileceğimiz bir görev yapısının olacağını biliyorduk fakat olayların bu kadar güzel şekilleneceğini tahmin etmemiştik.

Gösterimde Big Boss'un E3'teki demodaki bölgeyi bir daha ziyareti söz konusuydu. Aynı bölge ama bambaşka bir oynanış... Big

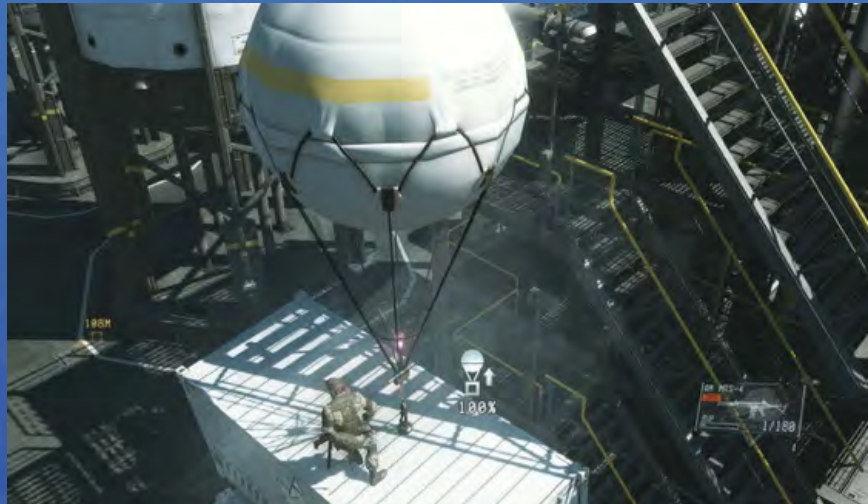
Boss'un istediği zaman atını çağırıp onunla seyahat edebileceğini bir kez daha gördük ve bir cipi yoldan çıkarmak için bu atı çok ilginç bir şekilde kullanabileceğine şahit olduk. Big Boss atın yere pislemesini sağladı, cip hareket etti, gübre adayının üzerinden geçti ve kayıp bir tur attı. Big Boss da içindekilerin şaşkınlığından yararlanıp cipin arkasına koştu, cipe kargo balonunu bağladı ve cip ortadan kayboldu. Bölümün ilerleyen kısımlarında, aynı bölgeyi ikinci kez ziyaret ettiğimiz ve ilk seferde çokça "headshot" yaptığımız için askerlerin

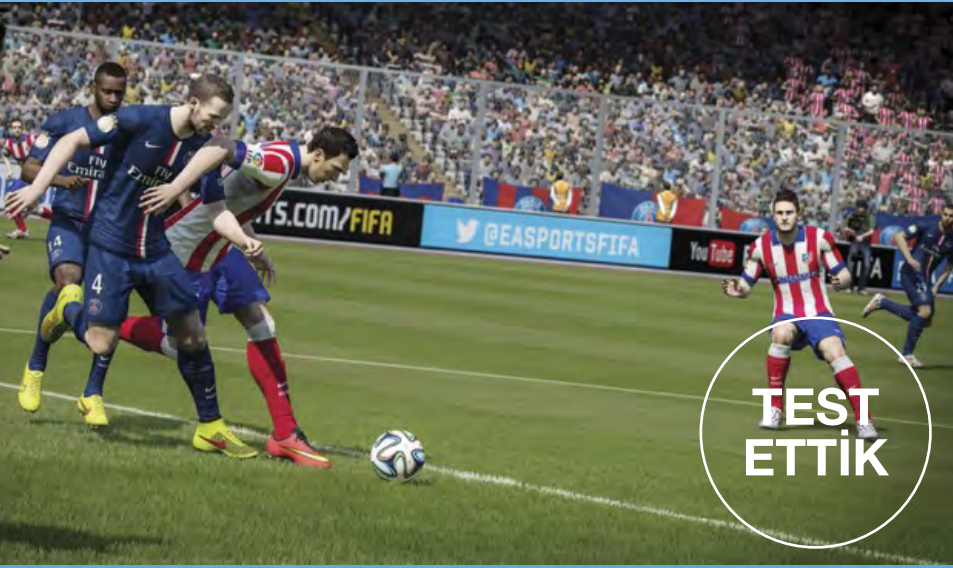
artık miğfer giydiğini görüp etkilendik ve olayın multiplayer kısmına geçiş yaptık.

Multiplayer'da bir üs saldırısı durumu var ve oyuncular kendi üslerini kurup bunları birçok asker ve taret gibi silahlarla koruma altına alıyor, biz de bir başka oyuncu olarak bu üssü ele geçirmeye çalışıyoruz. Eğer işleri fark ettirmeden yaparsak üsteki birçok eşyayı alıp evimize taşıyoruz, fark edilirse de oyuncu üssüne geri dönüp planlarımızı bozabiliyor. Daha anlatırdım da yerimiz yok. Gözünüzü bu oyundan ayırmayın! ■ Tuna



Bu balona takıp ortadan yok > etme olayı bizi çok eğlendirecek





Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor Platform PC, PS3, PS4, X360, XONE Çıkış Tarihi 25 Eylül 2014

FIFA 15

Duran toplara renk gelmiş

FIFA'nın yıllar içinde geldiği nokta herkesin malumu. Ortada rakipsiz bir futbol oyunu var ve biz de her yıl rutini bozmadan FIFA oynayıp duruyoruz. Bu yılsa beklentimiz oldukça yüksek çünkü geçen yıl yeni nesle geçiş yaşayan FIFA serisinde daha fazla yenilik istiyoruz. Öte yandan seri öyle bir noktaya geldi ki radikal yenilikler beklemek de zor. Peki, Gamescom'a gidince neler gördük? Bakalım. İlk olarak müjdemizi aldık ve Süper Lig'in oyununda yer aldığını öğrendik, ardından kapalı kapılar

ardında oyunun henüz tamamlanmamış olsa da tam sürümünü oynama şansını bulduk. Türk takımlarını seçip yaptığımız maçlarda gözümüze çarpan ilk şey, oyunun bir kez daha -az da olsa- ağırlaşmış olmasıydı. Bu bir yanılsama mı, bilinmez ama her yeni oyunu oynayışımızda aynı şey hissediliyor. İkinci olarak animasyon geçişlerinin daha yumuşak olduğunu söyleyebilirim. Üçüncü konu, duran toplardaki ekstra seçenekler olmuş. Artık köşe vuruşlarında sağ analog kolla içerideki bir oyuncuya geçiş yapıp

top isteyebiliyoruz. Kaleci vuruşlarında da yeni taktik seçenekler var ve örneğin topu dizeceksek tüm takıma ileri gitmesini söyleyebiliyoruz. Özellikle yenik durumda olduğumuz maçların sonlarında ihtiyaç duyulacak bir taktik. Dördüncü konu, kalecilerin inanılmaz bir seviyeye gelmiş olması. Bunda yapımcıların Tim Howard ile çalışmalarının payı büyük sanırım; hem animasyonlar, hem de performanslar ciddi muazzam. Siz de bu efsanevi kalecileri görmek istiyorsanız bir ay daha bekleyin, yeter. ■ Şefik



Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor Platform PC, PS3, PS4, X360, XONE Çıkış Tarihi 13 Kasım 2014

Pro Evolution Soccer 2015

Tahminlerin üzerinde

FIFA'nın çöküşe geçtiği yıllarda PES'e geçiş yapmamız, oyuna fazlasıyla bağlanmamıza neden olmuştu. Öyle ki FIFA'nın küllerinden doğuşunu bir yıl geç fark etmiştik ama sonunda uyanıp doğru yolu bulmuştuk. PES fanatiklerini uyandırmaksa hiç kolay olmamıştı, yıllarca onları doğru yola sevk etmeye çalıştık. Bu tecrübeden sonra PES'in benzer bir hamle yapma ihtimaline karşı her yıl oyunu mercek altına aldık ama beklediğimizi bulamadık. Bu yılsa işler Konami adına çok daha iyi gidebilir. Gamescom'da turlarken Fırat ile PES alanındaki boşluğu görüp durumu gayet normal karşıladık. Sonuçta ortada FIFA gerçeği varken kim PES oynar ki? Ama biz görev bilinciyle alana gittik ve ilk dakikadan itibaren

şaşkınlığımızı gizleyemedik. Olay şu ki PES, iyiden iyiyi FIFA'ya benzemeye başlamış ve bu da yapımcıların doğru yolda olduklarını gösteriyor. Paslarda hala sıkıntılar olsa da genel anlamda oynanış gayet başarılı. Animasyonlar daha kaliteli, animasyonlar arası geçişler daha başarılı ve oyun kurarken hâkimiyeti eskisine göre daha çok hissediyorsunuz. Ne var ki her şey pas trafiğini sağlamak isterken aksıyor ama bunun da Kasım ayına kadar geliştirileceğini düşünüyoruz. Fuar ziyaretçileri tarafından fuarın en iyi spor oyunu seçilmesi fazlasıyla absürt bir durum olsa da PES serisinin bu yıl daha iyi bir oyunla karşımıza çıkacağı aşikâr. Şampiyon olur mu? Hayır ama FIFA'yı önceki yıllara göre daha fazla zorlayacağını düşünüyoruz. ■ Şefik



Yapım **Remedy** Dağıtım **Microsoft** Tür **Aksiyon** Platform **XONE** Çıkış Tarihi **2015**'in ikinci çeyreği

Quantum Break

Durdurun zamanı!

Zamanı durdurma modası en son ne zaman kullanılmıştı? Benim en son hatırladığım oyun Remember Me'ydi. Oyunun grafikleri çok iyi olmasına karşın bu zamanı dondurma ve geri sarma olayı pek de tutmamıştı, öyle değil mi? Gamescom'da izlediğimiz sekiz dakikalık demo görüntüleriye Quantum Break'in zamanı durdurma hadisesini bir adım daha ileriye taşıyacağına dair umut veriyor açıkçası. Oyun, kahramanımızın yeteneklerini kullanarak belli

bir zaman dilimini durdurmasını konu alıyor ve zamanı yavaşlatıp gelecekteki olay örgüsünü de başka bir seviyeye taşıyor. Üçüncü şahıs kamerası kullanan Quantum Break'in diğer zamanı durdurmayı temel almış oyunlara göre ufak ama önemli bir detayı daha bulunuyor ki hiç şüphesiz bunu denemek de keyifli olacak bence. Düşmanın gözünden de zamanı durdurabileceğimiz ve o donuk haldeyken tüm dünyanın gidişatının devam ettiği bir sistem de

olduğu söylendi ve bunun nasıl işleyeceği şimdilik merak konusu. Özellikle hem kendi karakterimizin, hem de düşmanın zamanını duraksattığımızda ortaya nasıl bir oynanış çıkacak, ben de deli gibi merak ediyorum. Bu arada oyunun geliştiricisi Sam Lake'in dediğine göre, tercihler oyunun akışını tamamen değiştirecek ve hem düşmanın gözünden, hem de kendi gözümüzden oynayabileceğimiz için oyunun süresi de uzun olacak. ■ Ayça

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

The Order: 1886

Tarihten bir sayfa

PS4'ün geçtiğimiz yılki E3 fuarında açıkladığı The Order: 1886 hakkında son bir yıldır öyle az bilgiye sahip olduk ki Sony cephesinin en gizemli projelerinden biri olarak gelişimini sürdürüyordu son dönemlerde. E3 2014 ve Gamescom 2014 sonrasıya oyun hakkında daha detaylı bilgilere ulaşmak mümkün oldu neyse ki. Hemen bakalım o halde. Ana tanıtım videosunu hatırlayanlarınız vardır, oyunun ne kadar güzel görüldüğüne dair tüm şüpheleri bir kenara bırakmamızı sağlamıştı bu

videoya Sony cephesi ve Gamescom sonrası diyebileceğimiz şeylerden biri de The Order: 1886'nın gerçekten çok güzel görüldüğü. Konusunu tarih, mitoloji, fantastik evrenler ve bilimkurgu gibi başlıklardan alan oyun, Londra'da geçiyor ve insanlığın, insan ve hayvanın birleşimi olan Half-Breed'lere karşı olan mücadelesine sürüklüyor bizi. Sanayi Devrimi'nin 40 yıl sonrasını konu alan oyun üçüncü şahıs kamera açısından oynanan bir aksiyon oyunu olacak. Yapımcılar karakter-

lerin ve mekânların bütünüyle gerçek olarak oyuna aktarılacağını ve bu sayede oyuna farklı bir bakış açısı katmaya çalıştıklarını dile getirdikten sonra oyunla ilgili edindiğimiz bir diğer bilgi de oyunun tek bir sonu olduğuydu. Oyun içinde aldığınız kararlar oyunun sonunu etkilemeyecek. Yapımcıların diğer iddialı olduğu konulardan biriye oyunun PS4 konsolundan başka bir sistemde çalışmasının şu anda kesinlikle mümkün olmayacağı. Bekleyip görelim o halde. ■ Ayça





TEST
ETTİK

Yapım Visual Concepts Dağıtım 2K Sports Tür Spor Platform PC, PS3, PS4, X360, XONE Çıkış Tarihi 10 Ekim 2014

NBA 2K15

Şut atmayı öğrenmek

Sadece oyun anlamında değil, sosyal medya ve pazarlama anlamında da müthiş bir iş çıkararak 2K, geçen yılki yeni nesle geçişin ardından bu yıl daha da iyi bir oyun yapmayı hedeflemiş. NBA 2K15'in yanına sporcu olarak Kevin Durant'i, müzisyen olarak da Pharrell Williams'ı iliştirmeleri ilk büyük hamle. İçeriğe baktığımızda bizi ilgilendiren ilk detay, Euroleague içeriğine üç yeni takımın eklenmesi ve bu takımlardan birinin de -her ne kadar yapımçı Rob Jones bir türlü telaffuz edemese de- Gala-

tasaray olması. Oynanışa baktığımızdaysa animasyonlar arası geçişlerin daha yumuşak hale getirildiği göze çarpıyor ve bu süreçte oyuna 500'ün üzerinden yeni animasyon eklendiğini söylüyor Rob Jones. Yapımcıların bu yılki başlıca odak noktaları ribaunt ve kontak olmuş. Bu da demek oluyor ki hem daha gerçekçi ribaunt mücadeleleri görecekiz, hem de bu mücadelelerde olaya daha fazla hâkim olacağız. (Oyunu test ederken buna pek odaklanamadım ne yalan söyleyeyim.) NBA 2K15'te özellikle seriye

yeni başlayanlar için yeni bir şut barı mevcut. Topla oynayan oyuncunun altında yer alan bar, en iyi şut noktasına yaklaştıkça doluyor ve bu da işleri bir miktar kolaylaştırıyor. Tecrübeli oyunculara bu seçeneği isterlerse kapatabilecekler. Son olarak Rob Jones, Avrupa ve NBA basketbolu arasındaki farkı bu yıl iyice analiz ettiklerini ve Avrupa'da boş oyuncuya, NBA'de ise her zaman yıldız pozisyon hazırlandığı sonucuna vardıklarını söyledi. Bu analiz oyuna nasıl yansiyacak, gelecek ay görecekiz. ■ Şefik

Yapım NetherRealm Studios Dağıtım Warner Bros Interactive Tür Dövüş Platform PC, PS3, PS4, X360, XONE Çıkış Tarihi 2015

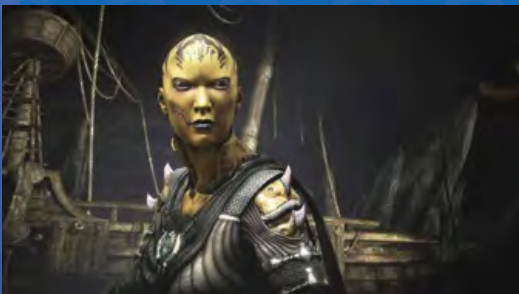
Mortal Kombat X

Kavga etmeyin gençler

Bir önceki Mortal Kombat'ın başarısından sonra yepyeni bir oyun hazırlığına başlayan Ed Boon ve ekibi yine sağlam bir oyun ortaya çıkarmakta olduklarını gösteriyor. Bu defa olaylar bildiğimiz kötü adamların etrafında dönmüyor; Kotal Khan Outworld'ün hâkimiyetini ele geçirmiş ve D'vorrah da onun sağ kolu olmuş. Bu iki karakteri yakından tanıyacağımız oyun elbette ki birçok tanıdık yüzü de ekrana getirecek. Sonya ve Johnny Cage'in kızı Cassie Cage'in de önemli bir yere sahip olacağı MKX, Raiden ve Kano gibi son zamanlarda tanıtımı yapılan karakterlere de yer verecek. Oyunda sağlam bir senaryo kısmı bulunacak. MK9'da olan olaylardan 25 yıl sonrasını

"flashback"lerle gösterecek olan bu modda yine farklı karakterler arasında geçiş yapacağız ama bu defa farklı zamanlara da gideceğiz; bir anda 25 yıl sonrasını göreceksen, bir sonraki kısımda 15 yıl gerisine gidebileceğiz. Oynanışta da büyük bir değişim görülüyor ki o da her karakterin üç farklı dövüş stiline sahip olması. Daha önceki MK oyunlarında bu sistem denenmişti ama burada olay daha iyi işleyeceği

benziyor. Örneğin Kano, yakın dövüşte uzman bir hareket grubuna da sahip olabilecek, uzaktan saldırılar yapabileceği bir tarzda da. Raiden'in bir tarzı etrafa elektrik bombaları bırakmanıza olanak tanıyacak, bir başka dövüş şekli yıldırım saldırılarında onu uzman kılacak. Henüz tam olarak ne zaman çıkacağı belli olmayan MKX, çok güzel bir oyun olacak, bundan emin olabilirsiniz. ■ Tuna





TEST
ETTİK

✓ Oyunun geçtiği dünya ve atmosfer gerçekten muazzam



Yapım Bungie Dağıtım Activision Tür FPS Platform PS3, PS4, X360, XONE Çıkış Tarihi 9 Eylül 2014

Destiny

Havada uçuşan rakamlar

Halo bize hiç gelmedi, değil mi? Aranızda kaç kişi Halo oynadı ya da seriyi hala takip ediyor? Eminim ki çok azınız. Suç kimin peki? Bungie'nin mi? Değil. İşte bu gerçekle beklemeğe başlamıştım Destiny'yi ama oyunun alfasını oynadıktan sonra fikrim değişmişti, oyuna bayılmıştı. Ha, abartılacak bir şey yok belki ama oyun hem akıcı, hem de eğlenceli gelmişti. Sonra oyunun betası açıldı, kaçırdım, üzüldüm ama Gamescom'daki randevumu asla kaçıramazdım!

Gamescom'da son anda yetiştiğim ve tepemdeki klima nedeniyle hasta olup Köln'deki son günümü otel odamda, yatakta geçirmeme neden olan Destiny, oyunun betasında da yer alan Moon bölümünü içeriyordu ve bize de bu bölümü betaya nazaran daha uzun süre etme şansı verildi. (Daha önce hiç Destiny oynamamış olanlara en baştan başladılar oyuna.) Alfa sürümüne göre oynanışta herhangi bir fark göremedim ama bu kötü bir şey değil; oyun hala akıcı, hala eğlenceli.

Özellikle düşmanları vururken havada uçuşan rakamlar, size yaptığınızı sandığınızdan daha fazla şey beceremiyormuşsunuz hissi veriyor ki bu da ciddi bir motivasyon kaynağı. Oyunu test ederken yaşadığım en büyük sıkıntıysa başına geçtiğim konsolun Almanca olmasıydı, haliyle oyundaki sesler ve yazılar da Almanca olunca tek yaptığım şey kendimi oyunun mekaniklerine teslim etmek oldu. Eh, oyun da akıyor arkadaş! Konsola özel geliştirilen oyun fazlasıyla başarılı olacak kanımca. ■ Şefik

Yapım Sledgehammer Games Dağıtım Activision Tür FPS Platform PC, PS3, PS4, X360, XONE Çıkış Tarihi 4 Kasım 2014

Call of Duty: Advanced Warfare

Teknolojinin suyu çıkarsa

Son yıllarda kendini tamamen Battlefield serisine teslim etmiş ve Call of Duty'den uzak kalmış bir bireyim, bu durumdan haberdarsınız siz de. Ne var ki ara ara Call of Duty'yi özlemiyor değilim, hatta ayda bir uğruyorum multiplayer ortamlara. Call of Duty'nin senaryo modunu artık çöpe atmış ve sadece multiplayer kısmına uğrayan biri olarak da Gamescom'da Advanced Warfare'in multiplayer modlarını test etme şansını kaçıramazdım tabii ki.

Karanlık bir odaya girdik, 16 kişiyiz, yapımcı di-

kildi tepemize ve sırayla bize dört mod oynattı. Maçlara başlamadan önce geniş silah ve ekipman yelpazesinde turlamamız için bize zaman tanındı ve biz de atış poligonunda silahları test ettik. Testler bitince de başladı maçlar! İlk olarak klasik Team Deathmatch'e girdik ve iki takım halinde birbirimizi avlamaya başladık. Özellikle süper teknolojik bir asker olarak "double jump" yapabilmek, zaten hareketli bir yapıya sahip olan oyunu daha da hareketli hale getirmiş ki bu durum TDM'de çok net hissediliyordu. İkinci olarak serinin yeni Uplink modunu oynadık ve bu modda bir hayli eğlendim açıkçası. Olay şu ki ortaya haritaya bir top düşüyor ve iki takım da topu alıp kaleye atmaya çalışıyor, gol olunca yeni top geliyor. Büyük aksiyona ve mücadeleye sahne olan modu şimdiden favorim ilan ettim. Üçüncü sırada haritada beliren bölgeleri ele geçirip elde tutmaya çalıştığımız Hardpoint vardı. Son olarak Capture the Flag modunu oynayıp odadan ayrıldık. Sonuç olarak pek bir eğlendim, sizin de eğleneceğinizi garanti ederim. ■ Şefik



TEST
ETTİK



Yapım **Crytek** Dağıtım **Deep Silver** Tür **Aksiyon** Platform **PC** Çıkış Tarihi **2014'ün dördüncü çeyreği**

Ryse: Son of Rome

"Dört kat" daha net!

Crytek bir süredir değişim sürecinde, biliyorsunuz. İlk başta sadece bir "geliştirici" olan firma, "dağıtımci" olma yolunda birçok adım attı. Sonradan bu konuda geri adımlar atmış olsalar da Crytek'in hızı kesilmedi; farklı türlerde oyunlar geliştirmeye devam ettiler. Arena of Fate gibi, Hunt gibi ve tabii ki Ryse gibi... Hatırlarsanız Ryse, Xbox One exclusive olarak çıkmıştı. Oyun özellikle hikayesi ve görselliği ile beğeni toplamıştı ancak dövüş mekanikleri ve tekrar eden boss savaşları hayal kırıklığı yaratmıştı. Diğer yandan oyun biraz yüzeyseldi. Yine

de Xbox One'in görsel yeteneklerini sergilemesi adına mükemmel bir seçimdi çünkü Crytek, Ryse'ta en iyi yaptığı şeyi tekrarlamış ve üst düzey grafikler yaratmıştı. Bu açıdan bakınca "görevin tamamlandığını" söyleyebiliriz. Ryse-severler için Gamescom'dan güzel haberlerle geldik: Oyunun PC versiyonu geliyor! Yapımcı Brian Chambers'in söylediğine göre bu fikir, Crytek'in community'sinden çıkmış; oyuncular, Ryse'in PC versiyonunun yapılmasına dair birçok talepte bulunmuşlar. Crytek de bu talepleri değerlendirmiş ve oyunun PC

versiyonunu yaratmış.

Açıkçası Xbox One versiyonuna göre oyun mekaniğinde hiçbir farklılık yok. En önemli farklılık, 4K teknolojisinin kullanılmış olması ki bu "görsel anlamda önemli bir yenilik. Diğer yandan klavye ve mouse desteğiyle, kontrollerin konsol versiyonuna göre çok daha rahat olacağını söyleyebiliriz. Bunun dışında Ryse, bildiğiniz Ryse...

Son bir not: Eğer çıkacaksa Ryse 2'nin major mekanik yeniliklere ihtiyaç duyduğunu düşünüyorum. ■ Fırat

Yapım **Lionhead Studios** Dağıtım **Microsoft** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **XONE** Çıkış Tarihi **2015**

Fable Legends

Dörde bir teması yaygınlaşıyor

Herkes Lionhead'den büyük bir Fable oyunu beklerken Lionhead tüm enerjisini bu enteresan Fable oyununa harcamayı seçti ama bence çok yanlış bir şey de yapmış değil. Fable Legends belki büyük bir RPG macerası değil ama eğlenceli bir oyun olacağına benziyor. Gamescom'da pek fazla yeni bilgi verilmesede de bir kez daha dört tane karakterin, bu dörtlüyü durdurmaya çalışan bir kötü adama mücadelesine tanık olduk. Ya da tam tersi, kötü adam dörtlüye karşı mücadele verdi. Şöyle ki oyunu beş oyuncu oynayabilecek ve bunlardan bir tanesi oyun alanını kuş bakışından görerek dört tane karakteri durdurmaya çalışacak, tuzaklar kuracak, yaratıklar yollayacak... Kötü adama karşı koymaya çalışan dörtlü de farklı sınıfların üyesi olacak. Yakın dövüşte uzman ve kaslı bir arkadaş, kılıç ustası bir başka karakter, bir büyücü ve bir ranger, sahip oldukları farklı özelliklerle kötü adamın tuzaklarına karşı koymaya çalışacak. Ranger elektrikli oklarla tek seferde birçok yaratığı durdurabilecek, büyücü büyülerıyla gizlenmiş düşmanları ortaya çıkaracak, tank büyük

düşmanlara karşı koyabilecek ve kılıç ustası hızıyla ekibe yardımcı olmaya çalışacak. Farklı bir multiplayer eğlencesi olmasıyla dikkat çekeceğine inandığım oyun umarım başarılı bir oyun olur da değişik bir multiplayer tecrübesi yaşarız... ■ Tuna



✓ Serinin yeni oyununda yine dört bir yanımız zombilerle sarılı olacak



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

Dead Island 2

Tam bir Amerikan rüyası

Dead Island 2 standı gerçekten muazzamdı arkadaşlar. Rengârenk, düzeni oldukça simetrik ve oyuncuların oynamak için delirdiği bir yerdî günlerce. Daha önce Techland tarafından hazırlanmış olan Dead Island, bu kez Alman ve Spec Ops: The Line'ı da piyasaya sürmüş olan Yager'in ellerindeydi ve bir öncekine göre gayet davetkâr görünüyordu, ne yalan söyleyeyim. Oyun tam bir Amerikan rüyası. Kaliforniya'da geçen ve San Francisco'dan, Venice Beach'e,

Santa Monica'dan, Hollywood'a kadar uzanan geniş bir haritaya sahip ve yapımcılar oyunu hazırlarken gerçek 3D planı çıkararak hazırlamışlar. Haritanın büyüklüğü hakkında şu anda kesin bir bilgi bulunmuyor fakat yapımcıların verdiği bilgiye göre pek de küçük olmayacağı kesin. Zombilerin hepsinin kendine ait farklı özellikleri bulunuyor ve saldırı taktikleri de bir o kadar farklı. Bu zombi kardeşlerimizin peşine düşmek içinse dört farklı karakteri kontrol etmemiz

gerekiyor. Bunlardan sadece ikisini görebildik biz. Oyunda verilen görevlerden bazıları kaynak toplamayı ve silah geliştirmeyi içeriyor. Elektrik içeren güçlendirmeler ve çok içeren silah gelişimleri olduğunu söyleyebiliriz. Multiplayer moduysa Journey veya Destiny'nin multiplayer modunu anımsatan, birbirini tanımayan oyuncuların bir araya gelip belli bir görev uğruna çarpıştıkları bir yapı olarak anlandı. Bu arada Unreal Engine 4'ün de muhteşemliğinden bahsedip yazıyı bitirelim. ■ **Ayça**

Yapım **Techland** Dağıtım **Warner Bros Interactive** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, PS4, X360, XONE** Çıkış Tarihi **Şubat 2015**

Dying Light

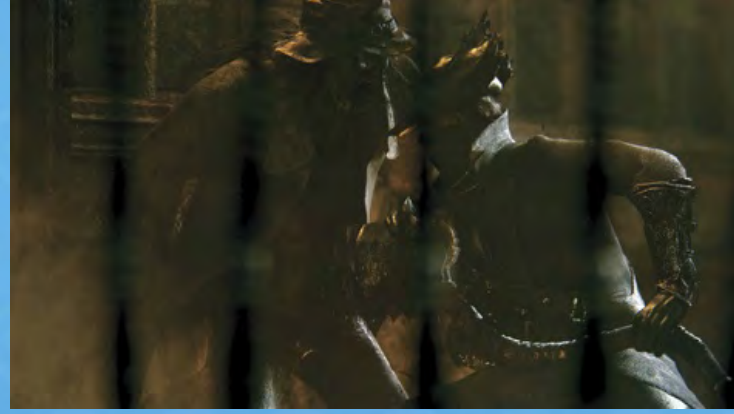
Koşa koşa zombi avı

Zombiler! Yeniden! Ama bu defa olay DayZ ile Sunset Overdrive arasında bir yerlerde. Bir kere bu açık dünya oyununda o kadar da güçsüz değiliz. Bir "parkour" sporcusu olduğumuz için atlayıp zıplama konusunda gayet iyi bir performans sergiliyoruz. Dead Island'daki gibi birçok görev alıp bunları yapmaya çalışacağımız oyunda, gündüz olsun, gece olsun, her yerde zombilere ve daha fazla mutasyona uğrayıp birer yaratığa dönüşmüş düşmanlara rastlama olasılığımız

olacak. İşin zor kısmıysa geceleri ortaya çıkacak zira geceleri zombiler çok daha güçlü, çok daha duyarlı ve çok daha saldırgan bir tutum sergileyecek. Oyunda eğer gece görevi gelirse bilin ki çok zor ve gergin anlar yaşayacaksınız. Karakterimiz birçok ev yapımı silah kullanabileceği gibi, insanlığın çökmeden önce ürettiği tüfekleri de envanterinde bulundurabilecek. Oyunun en eğlenceli kısmıysa bu silahları kullanmak değil, çevreyi Mirror's Edge gibi

arşınlamakta; karakterimiz, Tony Jaa'nın Ong Bak'ta yaptığı gibi düşmanların kafalarına basarak ilerleyebilecek, buradan yükseklik kazanıp duvarlara atlayabilecek, duvara yeti-şemezse daha yüksek bir yere kanca atarak Batman misali kendini yukarı çekebilecek. Bu şekilde hızlı ve atik olmak, bir zombi oyununda olabileceğiniz en iyi hal bana sorarsanız. Dying Light'ı muhteşem bir heyecanla beklemiyor olsak da oyun çıktığında beğenerek oynayacağımızı düşünüyorum. ■ **Tuna**





Yapım **From Software** Dağıtım **Sony Tür Aksiyon, RPG Platform PS4** Çıkış Tarihi **2015**

Bloodborne

Bilinmeyi keşfetmek

Bloodborne, PS4 basın sunumunda karışımıza çıkan ilk oyunlardan biriydi. From Software'dan aldığımız bilgilere göre oyunda çokça RPG öğesi olacağı gibi, oyunun taktiği tamamen hack & slash mantığıyla da ilerlemeyecek. Oyun, gotik öğeleri bolca içinde barındırıyor ve "Yharnam" isimli, gayet gotik ve ortaçağ desenleriyle bezeli karanlık bir şehirde geçiyor. Şehir, belli ki tehlikeli güçlerin elinde ve henüz bir adı olmayan, yapımcıların

"Hunter" dediği bir karakteri yönetiyoruz biz de. Kendisi hayat ile ölüm arasında, bilinmeyenleri keşfe çıkıyor. Bloodborne'da bir sınıf veya ırk seçimi olmayacak fakat karakterin modellenmesi elbette ki mümkün kılınacak. Souls oyunlarının aksine, oyunda akıllıca hareket etmek açısından ataktan çok savunma taktikleri önem taşıyacak ve şimdiye kadar sadece üç farklı silah açıklandı. Bunlardan birisi Firearm, ikincisi Sword-Cleaver ve sonuncusu

Axe. Oyunda kullanacağımız eşyaları özenle sağlık iksirlerinden ayırabilmek için farklı bir teknik kullanılıyor. Sağlık iksirlerini ekrandaki sağlık barının kenarında görüyoruz, eşyalar başka bir alanda saklanıyor. Oyun Dark Souls'tan daha karanlık bir atmosfere ve daha korkutucu dövüş sahnelerine olanak verecek mi, orası muamma ama bu yılın merakla beklenen yapımlarından kendisi. Gözünüz üzerinde olsun yani. ■ **Ayça**

Yapım **BioWare** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **RPG Platform PC** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

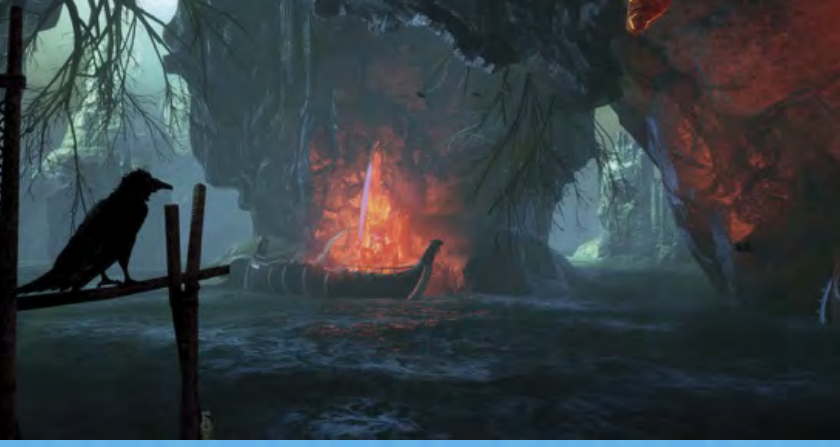
Shadow Realms

Sen seçilmiş olansın!

İşte size Fable Legends ile Evolve karışımı bir RPG. Firma BioWare olmasaydı "sağlam çakmışlar" diyecektim ama BioWare sağdan soldan o kadar etkilenmez diye düşünüyorum. Yine de Shadow Realms'in bu iki oyuna benzerliği yadsınamaz. Özünde hikâye tabanlı, NPC'lerle konuşup, daha da ileriye gidip aşklar yaşayabileceğiniz bir BioWare RPG'si Shadow Realms. Fakat görevleri almaya başladıktan sonra asıl oynanış

mekaniği devreye giriyor. Görevler bir zindanda geçiyor ve bu zindana üç tane başka oyuncuyla birlikte iniyorsunuz. Seçebileceğiniz sınıflar arasında Warrior, Assassin, Wizard, Cleric, Ranger ve Warlock var, hepsinin de farklı yetenekleri bulunuyor. Siz bir dördü olarak bu zindandan sağ çıkmaya çalışıp görevi yapmaya çalışıyorsunuz ve size karşı da tek bir Shadowlord, bir başka oyuncunun kontrol ettiği bir karakter mücadele ediyor. Shadowlord olan oyuncu size hiçbir zaman kendini göstermeyebiliyor ama size tuzaklar kurup yaratıklar çağırabiliyor. Kendi yetenekleri de bulunan Shadowlord, yetenekleri izin verdiğince çağırıldığı yaratıkların kontrolüne geçebiliyor. Böyle bir durum olduğunda o yaratığın üzerinde mavi bir işaret belirliyor ve anlıyorsunuz ki o yaratık artık bir oyuncunun kontrolünde. Bu şekilde farklı güçlere de kavuşan Shadowlord eğer tüm partiyi temizlerse başarılı oluyor, bonusu o alıyor. Biraz kopya bir oyun olmasıyla şüpheyle yaklaştığımız yapım bakalım zaman içinde nasıl şekillenecek... ■ **Tuna**





Yeni oyundaki refakatçilerden Cole, Rogue sınıfının bir üyesi

Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS3, PS4, X360, XONE Çıkış Tarihi 21 Kasım 2014

Dragon Age: Inquisition

Serinin en iyisi olabilir mi?

200 saat! Evet, bu oyunu 200 saat oynayabileceksiniz! Üstelik bu 200 saatlik maratonun sonunda hala oyunda keşfetmediğiniz bölgeler bile olabilir! Çok ünlem!

Arkadaşlar Dragon Age çok sağlam geliyor ve iyi ki The Witcher 3: Wild Hunt ile çakışmadı diye de naif bir sevince sahibim. (Sanki çakışmasa çok rahat oynayabileceğim.) Oyunun Gamescom'daki tanıtımında Power özelliğine değinilip "Fallow Mire" adındaki bölge tanıtıldı. Şöyle ki oyunda görevler alıp bunları yaptık-

ça, başarılı hareketlerde buldukça Power kazanıyorsunuz. Daha sonra Inquisition masasına dönüp ekibinizle strateji belirlerken bu puanları çeşitli şeylere dağıtıyorsunuz. Eğer bu puanı operasyon alanına yatırarsanız, ekibinizdeki arkadaşların yapıları tamir ettiğini görebilir veya yepyeni alanların (Fallow Mire gibi.) açıldığını tanık olabiliyorsunuz. Puanları farklı şekilde dağıttığınızda belki de bir bölgenin hiçbir zaman açılmamasına neden olabilirsiniz...

Fallow Mire da lanetli bir bölge olarak karşımıza çıktı. Ölülerin mekânı olan, bataklık ve sis ile kaplı bu bölge aslında tek bir yolla sizi hedefe götürüyor ama devamında ne olduğunu merak ettiğiniz sapaklar sizi yolunuzdan şaşırtabiliyor. Bu bölgeye girdiğinizde eğer bir büyücüye sahipseniz, yoldaki obeliskleri birer meşaleye döndürüp, çevredeki düşmanları tek bir noktada toplayıp büyük bir savaşa da girebiliyorsunuz. Bu oyun çok iyi oluyor, şimdiden paranızı, sisteminizi hazırlayın... ■ Tuna

Yapım CD Projekt RED Dağıtım Bandai Namco Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 24 Şubat 2015

The Witcher 3: Wild Hunt

Geralt yine zirveye oynuyor

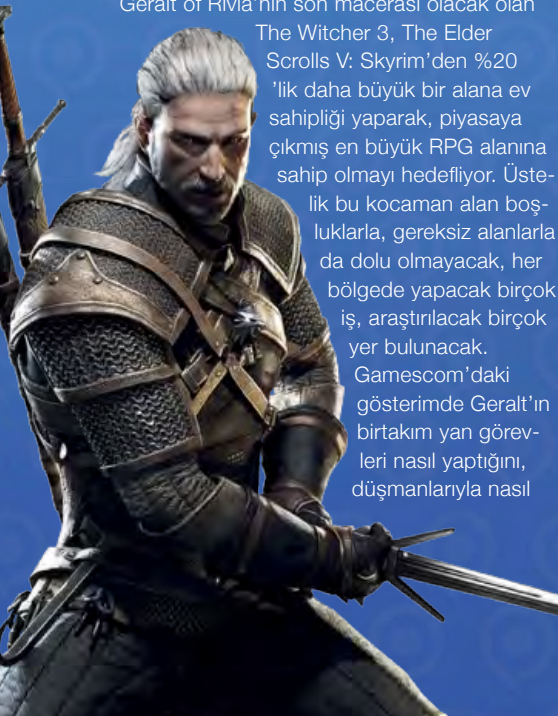
Bu oyun çıktığında gerçekten en az bir hafta işten, eşten, dosttan izin alıp eve kapanmak gerekecek zira Gamescom'daki uzun oyun içi görüntülerden sonra oyunu oynamak için hevesimiz katbekat arttı. Geralt of Rivia'nın son macerası olacak olan

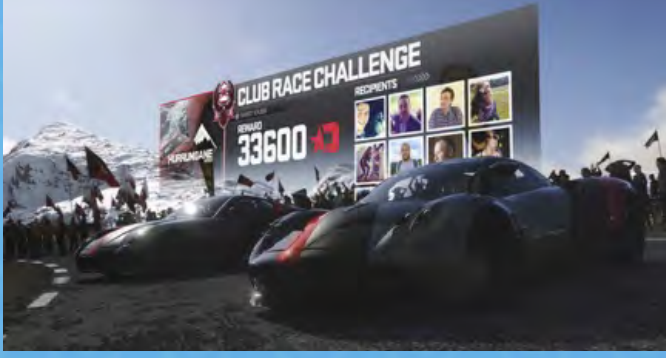
The Witcher 3, The Elder Scrolls V: Skyrim'den %20'lik daha büyük bir alana ev sahipliği yaparak, piyasaya çıkmış en büyük RPG alanına sahip olmayı hedefliyor. Üstelik bu kocaman alan boşluklarla, gereksiz alanlarla da dolu olmayacak, her bölgede yapacak birçok iş, araştırılacak birçok yer bulunacak. Gamescom'daki gösterimde Geralt'ın birtakım yan görevleri nasıl yaptığını, düşmanlarıyla nasıl

savaştığını canlı olarak görme fırsatı elde ettik. Geralt her ne kadar asil hasarı kılıcıyla veriyor olsa da sahip olduğu büyüler, Sigil'lerden de büyük destek alıyor. Yrden, düşmanları öldükleri yerde durdurmak, hapsetmek için kullanılıyor. Quen sizi bir defalığa saldırılardan koruyacak bir kalkan oluşturuyor ve Igni, Geralt'ın alev saldırısı yapmasını sağlıyor. (Igni'yi birtakım şeyleri ateşe vermek için de

kullanabileceğiz.) Düşmanlarımızı bir süreliğine sersemletmek ya da yanımızda savaşmalarını sağlamak için Axii'yi kullanıyor, Aard ile de rüzgârın gücünü kullanarak düşmanlarımızı geri püskürtüyoruz. Demoda bu büyülerin gerçekten faydalı oldukları gösterildi ve hepsini kullanmak için sabırsızlandık. Kısacası, The Witcher 3'ü beklemeyene kız vermiyorlar.

■ Tuna





TEST
ETTİK

Yapım Evolution Studios Dağıtım Sony Tür Yarış Platform PS4 Çıkış Tarihi 8 Ekim 2014

DriveClub

Gözümüz yollarda kaldı

Geçen yılki Gamescom'dan sonra DriveClub konusunda ne kadar hevesli olduğumu hatırlarsınız. Derdim, bu oyunun Gran Turismo'nun veya Forza'nın yerini alması değil, oyunun içinde yer alan kulüp mantığının nasıl işleyeceğini çok merak ediyordum sadece. Neyse, kısa bir bilgilendirilmeden sonra detaylara gireceğim. Malum, DriveClub çok uzun zamandır Sony cephesinde konuşulmakta ve böyle bir oyunun çıkacağı tam 18 ay önce açıklandı. Geçtiğimiz Şubat ayında rötar yiyerek çıkışı yine ertelen DriveClub'ın bu

kez resmi çıkış tarihi 8 Ekim olarak verildi. Oyunda bizi neler bekliyor peki? Solo yarışlara da ev sahipliği yapan oyunun asıl odak noktası kulüp mantığı ve belli ekipler kurarak onlarla beraber yarışmak. Grafikler oldukça başarılı ve hava olayları tamamen yarışların akıbetini değiştirecek gibi. Öyle ki bulut oranları rüzgâr da etkiliyor ve bu da aracın sarsılmasına yol açabiliyor. NASA'dan alınan gerçek bilgilerle dünyanın neresinde yarışsanız yarışın, gerçek yıldız kümelerini görmek mümkün ve eğer birazcık

şanslıysanız ve Norveç, Kanada gibi civarlarda yarışıyorsanız, kuzey ışıklarını bile görebileceksiniz. Tanıtım videolarında gördüğünüz araçların muhteşemliği oyun içinde de aynı olacak, her araç 260 bin poligona eşit ve her bir aracın hazırlanması yedi ay almış arkadaşlar, niye geciktirildiğini hesap edin. Oyun hem kutulu olarak, hem de PS Plus için özel bir paketle satışa sunulacak ve hiçbir bilgiyi kaçırmamanız için PS Vita'nızdan ve cep telefonunuza yükleyeceğimiz DriveClub uygulamasından kontrol edilebilecek. ■ Ayça

Yapım Turn 10 Studios Dağıtım Microsoft Tür Yarış Platform X360 XONE Çıkış Tarihi 30 Eylül 2014

Forza Horizon 2

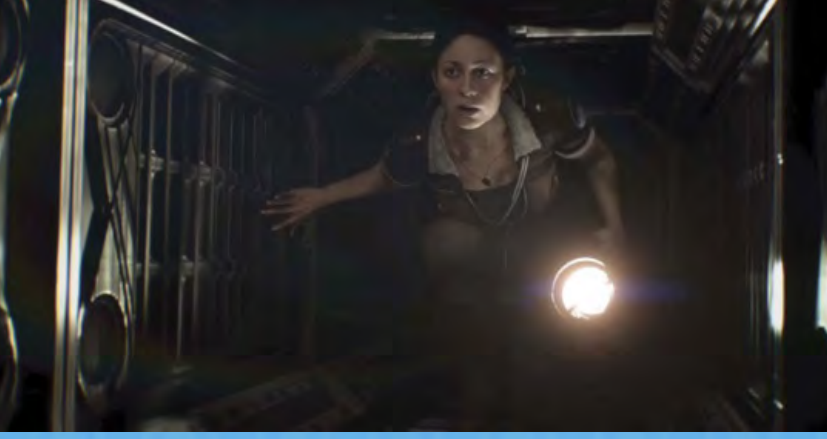
Gök gürültüleri, fırtınalar, kalabalık yollar

Xbox'un sağlam cephelerinden biri olan Forza Xseriesi yola tam gaz devam etmeye yine çok kararlı görünüyor. Yarış oyunlarının ve yarış simülatörlerinin sosyalleşmeyi baz aldığı şu yıllarda Forza serisi de bundan geri kalamayacağı ve Test Driver Unlimited'in, The Crew'un, DriveClub'ın uyguladığı taktiği o da uygulamaya karar vermiş olmalı ki sosyalliğin oyunun önemli bir parçası olduğunu görebiliyoruz. Forza

Horizon 2'de oyuncular 1.000 kişiye kadar desteklenen kulüpler kurabilecekler ama 1.000 kişi bir arada olacak mı, burası halen kesin değil. Bilinense grup olarak türlü türlü aktivitelere katılabilecek olmamız. Hiçbir lobi veya bekleme süresi olmadan katılabileceğimiz bu online yarışlarda, co-op olarak yarışabileceğiz. Şimdiye kadar en sosyal yarış oyununu yaptıklarını da üzerine basarak belirtiyor yapımcılar. Tek kişilik

yarışlarda bile arkadaşlarımızın aktiviteleri görünecek ve interaktif harita sayesinde onların da neler yaptığını görebileceğiz. 200'den fazla araç olacak ve tasarım konusunda oldukça özgürlük sağlanacak. Açık dünya olarak tasarlanan dünyasında yarış alanlarında bolca engeller, zıplama alanları, yokuşlar ve tümsekler bulunacak. İki farklı yarış sistemi bulunuyor oyunda; ilki bir noktadan bir noktaya diğer tüm oyuncularla beraber çıktığımız sistem, diğeri tamamen açık dünya olarak hazırlanmış ve nereye istersek oraya gidebileceğimiz sistem. Kurallar olmadığı söyleniyor bu açık dünya deneyiminde ve ister zamana karşı derece yapmaya çalışacağız, ister yeni insanlarla sosyalleşeceğiz, ister bonus içerikleri ve puanları toplayacağız, tamamen size kalmış yani. ■ Ayça





Yapım **Creative Assembly** Dağıtım **Sega** Tür **FPS** Platform **PC, PS3, PS4, X360, XONE** Çıkış Tarihi **7 Ekim 2014**

Alien: Isolation

Korkunun ecele faydası yok

Filmlerin oyunu yapıldığında başariya ulaşan yapım sayısının az olduğu aşikâr. Alien da önceki oyunlarıyla "Çok kötü!" sıfatını hak etmese de yine de sınıfı zor geçen yapımlarla karşımıza çıkmıştı ve bu yılki Gamescom'da serinin en iyisi olmayı hak edercesine fuarın favorileri arasında yerini aldı. Oyunun baş tasarımcısı Gary Napper ile yaptığımız röportajda, kendisi gerçek Alien'a ilk defa bu kadar çok yaklaştıklarını ve bir aksiyon oyunundan öte oyunun tam bir hayatta kalma / korku oyunu olduğunu özellikle dile getirdi. Sivastopol'de

bulunan uzay istasyonundan kurtulmaya çalışan Ellen Ripley'in kızı Amanda Ripley'yi kontrol ediyor ve Alien'dan köşe buca kaçmaya çalışıyoruz. Garp Napper, Alien'in hareketlerinin tamamen kişinin kendi tercihlerinin bir tepkimesi olarak ortaya çıktığını, asla belirli hareketlerle sizi öldürmeye çalışmayacağını ve onca yapay zekâ karakterin arasından sizin mi, yoksa onların mı peşine düşeceğini asla kestiremeyeceğinizi belirtirken, Alien'in sesleri duyabildiğini ve işığı algılayabildiğini, bu sayede koşmak yerine sessizce ilerleme-

niz gerektiğini, o hayat kurtaran el fenerinin de aslında sonunuzu getirebileceğini söyledi. Elimizdeki hareket sensörüyle Alien'in yörengemizde olup olmadığını anlamak mümkün fakat Alien'in kıvrıklığını ve sizi ters köşeye rahatça yatırabileceğini de belirtelim. Oyunun kapalı kapılar ardında, kulaklıkla oynanırken ses ve efektlerle gerçekten de korkutucu olduğunu hissetmek ve şunca yıldır bu kadar iyi bildiğimiz Alien'in hala bunu başarabildiğini görmek ciddi anlamda oyunun geleceği hakkında umut veriyor. ■ **Ayça**



Yapım **Supermassive Games** Dağıtım **Sony** Tür **Aksiyon, Korku** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **2015**

Until Dawn

Bir grup genç...

Daha önce PS Move ile oynanacak olan bir PS3 oyunu olarak tanıtılan ama iki yıllık sürenin ardından daha sağlam aktörler, kurgu ve grafikler ile bir PS4 oyununa dönüştürülen Until Dawn, merakla beklenen korku oyunları arasındaki yerini aldı.

Sekiz kişinin karlarla örtülü bir dağda, dağın başındaki evde tatil yapmaya çalıştığı ortam elbette ki korkunç maskeli ve eli baltalı bir katilin oyun sahası-

na dönüyor ve sekiz genç hayatta kalmak için büyük bir mücadeleye giriyor. Bu sekiz kişiden istediğimizi kontrol edeceğimiz oyunda başarısız olma ihtimaliniz yok. Gamescom'da yapılan açıklamalara göre sahip olduğunuz karakter ölürse sadece onunla birlikte yaşayacağınız tecrübeler ortadan kalkacak ama oyun, başka bir karakterin kontrolü ele verilerek devam ettirilecek. Dilerseniz sekiz kişiyi birden hayatta tutarak oyunu bitirmeye çalışacaksınız, dilerseniz de sadece bir kişiyi sağ bırakarak; hatta herkes ölse bile bir sona ulaşacağımız belirtiliyor.

Çok uzun bir oyun olmayacak Until Dawn, hatta oyunun ismindeki gibi, gece başlayacak olan hikâye gün doğumuna kadar sürecek; dolayısıyla oyunu 15 saat kadar oynamanız mümkün olmayacak.

Eli baltalı, son derece gerçek bir katille ve bir bebek evinde keşfedeceğiniz hayaletle birlikte doğaüstü olaylar da bünyesinde barındıracak olan Until Dawn, Şefik'i yine korkutmayacak; tek emin olduğumuz şey bu. ■ **Tuna**



Yapım Sumo Digital Dağıtım Sony Tür Platform Platform PS3, PS4 Çıkış Tarihi 19 Kasım 2014

LittleBigPlanet 3

Yeni ve rengârenk karakterler

Sony'nin gözbebeği LittleBigPlanet serisi, PS Vita sürümüyle kitlesini kendine aşık ettikten sonra yepyeni bir LittleBigPlanet oyunu için kollar sıvayacaktı ve nitekim öyle de oldu. Benim de yıllardır büyük fanatığı olduğum serinin üçüncü oyununun tanıtımı da şansıma, bu yılki Gamescom'da girmiş olduğum ilk oyun tanıtımıydı.

LittleBigPlanet serisinin bu kadar başarılı olmasının altındaki en büyük sebep, tamamen kullanıcı dostu olan bir sisteme sahip ve bu sistemi kullanıcılarına yapabilecekleri en basit halyle sunuyor olması. Düşünün, LittleBigPlanet 2'de

8,9 milyon bölüm tasarlanmış ve bunun toplam tasarlanma süresi 42 milyon saat ediyor! Bu kez üç yeni karakterimiz daha bulunuyor ve hepsinin ayrı karakteristik özellikleri var. Oddstock dört bacaklı, Sackboy'dan daha hızlı koşabilen, aynı zamanda duvarlardan atlayabilen bir karakterken. Swoop kuş gibi, katmanlar arasında uçabiliyor ve hafif objeleri taşıyabiliyor. En komiği olan Big Toggle ise kocaman ve hantal bir şey, platformları yerle edebiliyor ve baskı uygulayabiliyor. Oyun içinde bu üç karakter arasında değişim yapabildiğimiz gibi, en sevdiğimiz minnoş olan Sackboy'un

da artık tırmanma yeteneği kazandığını hemen belirtelim. Asıl bomba bölüm yaratma seçeneğinde gizli. 70 yeni tasarım aracı bulunuyor ve LittleBigPlanet 2'den de 29 tasarım aracı geliştirilmiş olarak göze çarpıyor. Bu da demek oluyor ki yeni geliştirme ve tasarım araçlarıyla LittleBigPlanet 2'de yapılmış olan milyarlarca bölüm geliştirilerek tekrardan oyuna adapte edilebilecek. 16 değişiklik yapmaya müsait katman var artık ve bunlara Rail Hook, Layer Laucher ve Fly özellikleri ekleyebiliriz ki Power Creator Tool'larla da yepyeni silahlar yapabilmek artık mümkün. ■ Ayça

Yapım Q-Games Dağıtım Sony Tür Strateji Platform PS4 Çıkış Tarihi 2015

The Tomorrow Children

Sony'nin fuar sürprizi

Sony'nin basın toplantısı listesinde gösterim için adı açıklanmayan ilk oyun The Tomorrow Children'di ve sunum boyunca meraklı gözlerle oyunun bize neler sunacağını izleyen bir avuç basın mensubuyduk. Pastel renklerle döşenmiş bir dünya, mini mini insanlar, oyunun o soğuk hissiyatı gibi öğelerin nereden geldiğini sorguladığımızda oyunun

1960'ların Sovyet dünyasında geçtiğini öğrendik. Marksist ideallerin geçerli olduğu bir dünyada kalan bir avuç insan, bomboş dünyalarını baştan inşa etmeye çalışıyorlar ve bu biraz da açık bir dünyada Minecraft'çılık oynamak gibi bir şey. Koskocaman bir haritada yaşamı tekrardan inşa etmeye çalışıyoruz ve yaptığımız her şey işçi ofisine puan olarak geri

dönüyor, bunlarla da teknoloji geliştikçe daha iyi şeyler yapıyoruz. Mantık basit, ihtiyacımız olan ilk şey kaynakları bulmak ve The Void'den gelen "Izverg" adlı devasa canavarlardan öğrendiğince şehri korumak. Bu kaynaklar da The Void'in ürettiği şeyler ve genellikle geçmişteki canavarların veya hazinelerin şeklinde geliyor. Yaptığımız her şey dünya üzerindeki tüm oyuncularla beraber şekilleniyor ve bazı görevlerde işbirliği olmadan ilerleyebilmemiz imkânsız. Yani ne kadar sosyalsek evrenimizi o kadar çok geliştiriyoruz. Ana görevimiz dünyanın nüfusunu korumak ve saf DNA özü olan Matruşka oyuncaklarını elde etmek. Bu da zaten nüfusu korumaya yardımcı oluyor. Başkanı seçme gibi özellikleri de var oyunun. Bazı başkanlar inşa için %20 az kaynaka seçimlere girerken, diğerleri silahların gelişimi üzerine çalışabiliyor ve bu seçimler belli günlerde gerçekleşiyor. Oyunun konusu ve işleyişi oldukça enteresan görünüyor, değil mi? Açık dünya ve online oyun kafasını sevenleri tavlacak gibi. Bense Sovyet tarihinin nasıl oyuna yansıdığını merak ediyorum... ■ Ayça



Yapım **Slightly Mad Studios** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **Yarış**
Platform **PC, PS3, PS4, X360, XONE** Çıkış Tarihi **Kasım 2014**

Project CARS

Alternatif bir yarış oyunu

Bakalım neler geliyor... PS4'e DriveClub, Xbox One'a Forza Horizon 2. Ve bir de Project CARS. Bu oyunu daha önce duydunuz mu, bilmiyorum ama yapımçı firma Slightly Mad Studios, inanılmaz gerçekçi araba modellemeleri ve görselliğiyle Sony'nin ve Microsoft'un oyunlarının arasında kendine bir yer edinmeye çalışıyor. Project CARS, sahip olmak istediğiniz ama fiyatları 200 bin dolardan başlayan arabaları sanal dünyada sizle buluşturan bir simülasyon oyunu. The Crew, Need for Speed veya Burnout aksiyonu bekleyenler aradıklarını bu oyunda bulamayacaklar. Daha çok Gran Turis-

mo'cular ve bir pistin etrafında en iyi şekilde araba sürmeyi hedefleyenler bu oyundan zevk alacaklar.

Oyunun grafikleri kuşku götürmez bir biçimde inanılmaz, hatta araçlara bakmaktan piste bakmayı unutacağınız anlar da olacak. Ne var ki sanki pistler üzerinde aynı özen gösterilmemiş ya da pistler hâlihazırda sıkıcı yerler olduğu için o güzel arabaların gölgesinde kalmış.

Kokpit görüntüsünün, hava değişimlerinin olacağı ve bu hava değişimlerinin oynanışı birbirine değiştireceği oyuna sanal gerçeklik desteği de gelirse tadından yenmez. ■ Tuna



Yapım **Maxis** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **Simülasyon** Platform **PC** Çıkış Tarihi **4 Eylül 2014**

The Sims 4

Ev tasarlamak artık çok kolay!

LEVEL'in müzmin The Sims yazarı benim, değil mi? Bu habere gerçekten hiç sevinmiyorum, baştan belirtmek istedim. The Sims kariyerimi bitirdiğimi bastıra bastıra söylemem de hiçbir şeyi değiştirmeyecek sanıyorum ki ve Eylül'den sonra çıkacak her şey Şefik'ten bana en az bir sayfa yazı olarak geri dönecek. Durumum madem bu kadar vahim, elbette ki The Sims 4'ün getireceği yenilikleri yakından takip etmek durumunda kaldım, EA basın konferansındaki The Sims 4 sunumunun sıkıcılığına baştan sona şahit oldum ve bizim patates suratlı Sim'lerin neler yapacağını pür

dikkat izledim.

Sim'lerimiz biraz daha fiyakalı görünüyör arkadaşlar, bunu baştan belirtiyim. The Sims 2'deki daha karakteristik görüntülerine ve tasarımlarına bu kez daha yakınız. Modellemeler çok daha fazla detayı içeriyor ve yüzde, kaslarda ve vücut şeklinde değişiklik artık çok daha basit bir arayüzle hallediliyor. Yeni karakter özellikleri de eklenmiş. Sim'inizin yürüyüşünden, huyuna kadar her şeyi belirleyebiliyorsunuz ve eğer toplum içinde birazcık "emo" bir Sim'e sahipseniz, etrafınızdaki diğer karakterler gününün yarısını onu mutlu etmeye

çalışarak geçiyor. Yapay zekâ kontrolünde Sim'ler bizim daha çok farkımızda ve buna göre hareket ediyor.

Tasarım kısmında büyük kolaylıklar bulunuyor. Vakitten tasarruf adına ev tasarımı işleri büyük yol almış. Tek bir odayı evin her hangi bir köşesine veya alan içinde tüm evi tek tuşla başka bir yere taşıyabilmemize olanak verilmiş. Bahçe yapmaya yer mi kalmadı? Evi biraz geri alın ve sağa oynatın, işte size daha geniş alan! Zaman içinde çıkacak ek paketlerle gelecek özellikler sayesinde The Sims 4 yine satış rekorları kıracak nasılsa. Ben hiç beklemiyorum ama elimiz mahkûm, önümüzdeki aydan itibaren sizinleyim!

■ Ayça



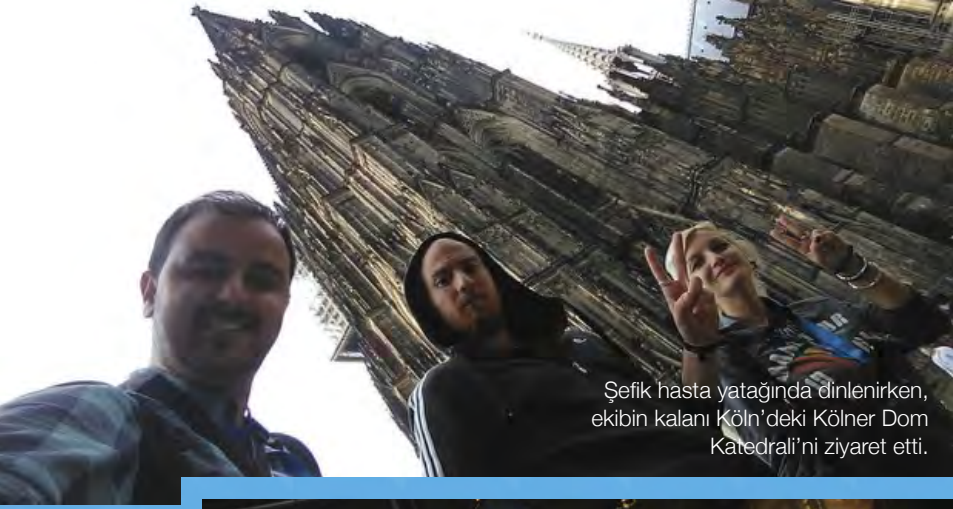
< Yeni oyunda Sim'ler arası etkileşim daha zengin hale getiriliyor.

Galeri

Gamescom'dan objektiflerimize (telefonlarımıza) takılanlar



Sony alanındaki en renkli bölümlerden biri LittleBigPlanet 3'e aitti.



Şefik hasta yatağında dinlenirken, ekibin kalanı Köln'deki Kölner Dom Katedrali'ni ziyaret etti.



Emre'nin ricasını kıramayan Şefik, Blizzard > standındaki bu Grommash heykelini satın aldı

ROCKO@PSİKİYATR

“Ölü oyunlar görüyorum.” - Şefik Akkoç



Another World: 20th Anniversary Edition

Yapım **DotEmu, Eric Chahi**
Dağıtım **Focus Home Interactive**
Tür **Aksiyon, Macera**
Web **www.anotherworld.fr**

Her şey o özel gücümü fark ettiğimde başladı doktor. Yani, aslında sen de biliyorsun, benim sayısız özel gücüm var ve insanların benden uzak durmalarının, senin de beni kabul etmenin başlıca nedenlerinden biri bu. Özel bir insanım, farkındayım. İnsanları korkutuyorum, beni gördükleri an ürküyorlar ama bilmiyorlar ki bu özel güçlerimi insanlığın yararına kullanmak istiyorum. Şimdi neden durup dururken düşünce gücümle etrafı yakıp yıkayım? Canım her istediğinde üfleyerek fırtınalar yaratsam tamam, o zaman korksunlar benden ama hiçbirini yapmıyorum, değil mi? İşte bir diğer özel gücümle de öteki dünyalara gidip gelebilirim, isteyenlere haber de getirebilirim ama yok, istemiyorlar. Peki, öyle olsun madem.



Blue Estate

Yapım **HeSaw**
Dağıtım **Focus Home Interactive**
Tür **FPS**
Web **www.blueestatethegame.com**

Eskiden lunaparklara gidince ilk yaptığım şey çarpışan arabalara binmek olurdu. Neden, bilmiyorum ama çok severdim çarpışan arabaları. Belki de o çarpışma hissiyatını severdim, sonunda başına bir şey gelmeyeceğinin garantisi olan kazaları yaşamak çekici gelirdi bana. Bir de atış oyunlarını severdim ama küçükken boyum yetmezdi, oynayamazdım. Hani eline bir tüfek alırsın, karşında hareket eden şeyler olur, onları tek tek vurmaya çalışırsın, ondan işte. Yıllar geçti, artık pek lunapark kalmadı etrafta ama sahildeki balon vurma oyunlarını deneme şansım oldu. Aldım elime tüfeği, doğrulttum sahile uzanan insanlara, tek tek vurdum hepsini! Sonra adama dönüp ne kazandığımı soracaktım ki gitmiş. Elim boş döndüm eve.

"Bu adamın nasıl sabıka kaydı yok,
hala anlamıyorum!" - Doktor



Spoiler Alert

Yapım **MegaFuzz**
Dağıtım **tinyBuild Games**
Tür **Platform**
Web www.megafuzz.com/spoiler-alert

Bir iş alırsın ya da bir görev, sonra neler yapacağını planlarsın, kendine bir yol haritası çizersin, planına sadık kalarak adım adım ilerlersin ve sonuca gidersin. Herkes bu şekilde davranır, değil mi? Ya ben? Tabii ki farklı yöntemlerim var. Öncelikle ben en sondan başlarım, işin bitmiş halini gözümün önüne getiririm, adım adım başa dönerim. Ha, böyle yapınca işi bitirmiş olur muyum? Hayır. Öyle ki bazen işe bile başlamamış olurum ama hep sonunun nasıl olduğunu bilirim. Böylesine yaratıcı bir yöntemim olmasına rağmen girdiğim her işten kovulmuş olmamaysa bir türlü anlam veremiyorum. Sence nerede yanlış yapıyorum doktor? Neden hiçbir işte bir hafta bile barınamıyorum? Zamanın ilerisinde mi yaşıyorum dersin?



Transformers: Rise of the Dark Spark

Yapım **Edge of Reality**
Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon**
Web www.transformersgame.com

Eskiden ehliyetim vardı, bunu biliyor muydun doktor? Üstelik her sınıf aracı kullanabiliyordum ve bu konuda nam bile salmıştım yakın çevreme, hatta uzak çevreme de, hatta ve hatta tüm dünyaya. Otomobil, minibüs, otobüs, tren, metro, gemi, uçak ve son olarak robot... Sonra baktım ki böylesine kapsamlı bir ehliyetim var, en iyisi bunları bir araya getirmek dedim. Bir gün evde sağa sola bakındım, çer çöp ne varsa bir araya getirip özel bir araç yaptım kendime. Öylesine şahane bir şeydi ki ilk bakışa bir bıçağa benziyor, istediğin zaman tarağa dönüşüyordu. Bu kadar mı peki? Hayır. Bazen bir ızgara, bazen bir televizyon, bazen de bir yastık. Yalnız düşündüm de ehliyeti bağlayamadım konuya ama olsun, anladın derdimi sen.

PCNET'İN EYLÜL SAYISI BAYİLERDE!

ABBY FINEREADER ONLINE'DAN 100 SAYFA HEDİYE!

Fotoğrafını çektiğiniz veya taradığınız sayfalardaki yazıları kopyalayın, kullanın, Word belgesine dönüştürün.

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Eylül 2014 Yıl 17 Sayı 204 Fiyat 790 TL

TANIŞMA UYGULAMALARI

İnternette arkadaş ve sevgili edinme araçları



VPN SERVİSLERİ TESTTE

Gerçek konumunuzu ve internette yaptıklarınızı gizleyin! İnternette at koşturmanız için en iyi 6 servisi test ettik.

DAHA HIZLI İNTERNET

İnternetinizi hızlandırmak için para harcamak şart değil! Hızınıza hız katacak bedava araçları ve püf noktalarını öğrenin.

HER DOSYA HER YERDE

FARKLI SES, VIDEO, RESİM VE OFFICE BELGELERİNİ HER TÜRLÜ CİHAZDA AÇMANIN YOLLARINI ÖĞRENİN.

DVD HEDİYELİ



ANALİZ

ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM

+ Siz ölünce dosyalarınıza ve hesaplarınıza ne olacak?



İNTERNET

ONLINE DEPOLAMA

+ 10 bulut depolama servisini inceledik, en iyileri seçtik



TEKNOLOJİ

ROBOTLARA DOĞRU

+ Evlerimizde girecek robotlar ne kadar yakıнымızda?

NASIL YAPILIR?

Tabletinizin pil ömrünü artırm + Sanal masaüstü oluşturun
Daha iyi video çekin + Fotoğraflarınızı iyileştirin + Kısayollar oluşturun



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

İLK BAKIŞ



Rime

Kime niyet, kime kısmet

Sayfa 62



Darkwood

Ormanın derinliklerinde tuhaf şeyler oluyor

Sayfa 64



The Escapists

Hapishaneden kaçmak istiyorsan hayatta kalacaksın!

Sayfa 65



Yapım **Tequila Works** Dağıtım **Sony** Tür **Macera** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **2015**
Web us.playstation.com/ps4/games/rime-ps4.html

Rime

İssiz adanın tek sahibi

Gamescom 2014'ün en çok beğenilen bağımsız yapımlarından biri olan Rime, PS4'e özel olarak hazırlanıyor ve Journey, Lifeless Planet gibi oyunları sevenlerin ilgisini çekecek gibi görünüyor. Bir dönem Microsoft'a tanıtımı yapılan ve Xbox One'a özel olması teklif edilen oyun, Microsoft tarafından geri

çevrilince firma da Sony'ye başvurmuş ve direkt kabul görmüş. Microsoft da zaten bir hata yaptığını kabul etti daha sonradan. Sonuç itibarıyla bu gizemli ve son derece hoş görünen oyun için sabırsız ama 2015'e kadar beklememiz gerekiyor maalesef.

■ **Tuna Şentuna**



Rime, mistik bir adada geçiyor. Bu ada, görselde de görebileceğiniz gibi cennetten kopma bir yer gibi. Masmavi bir deniz, yemyeşil bir doğa, hayvanlar, kuşlar... Ne kadar büyük olduğunu bilmediğimiz bu adanın istediğimiz kısmını ziyaret edebilecek olmamız da güzel bir haber.



Yapımcılar adada özellikle devasa büyüklükte parçalara yer vermişler ve bu şekilde yüksekliği olabildiğince arttırmışlar. Bu şekilde hem kendimizi zaman zaman önemsiz ve küçük hissedeceğiz, hem de adanın gizemini araştırırken hayranlıkla bakacağımız öğelerle karşılaşacağız.



3
Kahramanımız kırmızı pelerini, siyahi bir genç. Bu adaya nasıl düşmüş, tam olarak neyi amaçlıyor, henüz belli değil. Tek bildiğimiz, insanlığın artık yok olduğu ve bizim de bunun arkasındaki sır perdesini aralamaya çalışmakta olduğumuz...



4
Dokununca dağılan bu insan heykelleri, adada bulunan onlarca gizemden sadece bir tanesi... İşin güzeli, nerede ne gizem var, amacınız tam olarak ne, hangi bulmacayı, nasıl çözmeniz gerekiyor, size alenen söylenmeyecek; çoğu şeyi kendiniz keşfetmek zorunda kalacaksınız.



5
Gamescom'da yayımlanan ve LEVEL DVD'de de bulabileceğiniz fragmandan yer alan bu gizemli kulenin oyunun kurgusuyla yakından bir alakası olduğunu düşünüyoruz. Bu kuleye tırmanmak nihai amacımız olmayacaktır belki ama önemli ipuçları vereceğini tahmin ediyoruz.



6
Oyunda birileriyle çok büyük ihtimalle savaşmamız gerekmeyecek ama vahşi doğayla çok iç içe olacağımız için kendimizi korumak adına bir şeyler yapacağımızı düşünüyorum. Fakat yine de oyun çoğunlukla bulmaca çözüme ve keşfetme alanlarında yoğunlaşacak.



7
Gayet yumuşak ve pastel tonlardan oluşan bir renk paletine sahip olacak olan Rime, görsel açıdan şu anda bile son derece tatmin edici gözüküyor. Belki PS4'ün gücünü sonuna kadar kullanmayacak ama atmosfer çok sağlam olacak.



8
Gece gündüz geçişlerinin olacağı, uzaydan düşmüşe benzeyen garip varlıkların görüleceği, suya girip yüzebildiğimiz, Assassin's Creed misali duvarlara tırmanabildiğimiz Rime'dan gözünüzü ayırmayın. Bu oyun çok iyi olacağına benziyor...

Yapım **Acid Wizard Studio** Dağıtım **Acid Wizard Studio** Tür **Aksiyon, Macera, RPG**
Platform **PC, Mac** Çıkış Tarihi **Belli Değil** Web **www.darkwoodgame.com**

Darkwood

Aman ormancı!

Önüm, arkam, sağım, solum hayatta kalma oyunlarıyla dolup taşı arkadaş. Minecraft ile başladı her şey benim için, ardından Don't Starve'a giriş yaptım, kısa süre DayZ'ye takılıp The Forest'ta buldum kendimi. Yetti mi? Hayır. Başış yaptığım oyunlara bir bakayım dedim ve o da ne? Darkwood'un Steam'de Erken Erişim sürümü çıkmış! Vakit kaybetmeden daldım oyuna ve kendimi ormanın derinliklerinde, zifiri karanlık bir ortamda buldum. Sonra neler mi oldu?

Şimdi, elimizde tepeden bakış açısına ve kapkaranlık temaya sahip bir oyun var. Darkwood'da kendimizi, Sovyet bloğu sınırları içindeki mistik bir ormanda buluyoruz. Burada neler olup bittiği tam bir muamma, amacımızsa bu belirsizlikte hayatta kalmak. Darkwood'un şu sıralar oldukça popüler olan hayatta kalma oyunları arasından sıyrılmasını sağlayan başlıca öğeyse bir hikâyeye sahip olması. Evet, bulunduğumuz bölgede büyük bir belirsizlik var ama en azından çevrede etkileşime geçebildiğimiz karakterler de var ve kendilerinden oldukça ilginç bilgiler elde etmek mümkün.

2013 yılında Indiegogo üzerinden topladığı başışlarla hayata geçen Darkwood, bir süre

önce Steam'de Erken Erişim programına dâhil oldu ve ben de oyunu mevcut alfa sürümünden oynamaya başladım. Yapımcıların sık sık duyurular ve güncellemeler yaptığı alfa sürümü, oyunun senaryosundan ilk bölümü içeriyor. Türün alışlagelen detayı gereği ölünce tamamen öldüğümüz, yani oyunun sonlandığı bir yapı var ama oyuna başlarken bu özelliği kapatmak mümkün. Buna gerek var mı? Oyuna alışana kadar var belki de çünkü oyuna her yeni başladığımızda, rastgele oluşan bir dünyaya düşüyoruz.

Darkwood'un oynanışı gayet rahat ve çoğunlukla etrafı araştırıyor, işimize yarayan şeyleri topluyor ve bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. Özellikle araştırma kısmı oldukça keyifli ve bulduğumuz farklı objeleri birleştirerek daha işe yarar eşyalar yapmamız mümkün. Ne yapıp yapamayacağımız da envanterde net olarak belirtiliyor, bu sayede deneme yanılma yöntemiyle zaman kaybetmiyoruz. Bu eylemlerin yanı sıra karakterimizi geliştirme ve ona yeni yetenekler kazandırma şansımız da var. Gelişmemizi gerektiren şeyse karşımıza çıkan sürpriz düşmanlar. Sadece düşmanlar değil, zararsız NPC'ler de bulunuyor oyunda ve kendileriyle konuşabiliyor, takas yapabiliyor ya

da istersek onları öldürebiliyoruz.

Yapımcıların geleceğe dair yaptıkları açıklamada, oyuna eklenmesi planlanan birçok özellik sıralandı. Pek tabii ki yeni karakterler, yeni düşmanlar, yeni yetenekler, yeni bölgeler ve yeni olaylar başlıca kalemler. Öte yandan alfa sürümünde yer alan ilk bölümün tamamlanması da öncelikli hedefler arasında. Bir diğer madde de karanlık bir dünyaya sahip olan oyundaki en büyük dostumuz ışığın, buna paralel olarak ışıklandırılmaların daha iyi hale getirilmesi. Eğer işler planlandığı gibi giderse Darkwood oldukça başarılı, ürkütücü ama benim için tabii ki korkutucu olmayan bir oyun haline gelecek. Merakla bekliyor ve alfa sürümünde turlamaya devam ediyorum.

■ Şefik Akkoç



TEST
ETTİK!

Working them abs

Work Out

Yapım Mouldy Toof Studios Dağıtım Team17 Tür Aksiyon Platform PC, Xbox One
Çıkış Tarihi 2014'ün üçüncü çeyreği Web www.escapistgame.com

The Escapists

Mağpushaneden çıkış yok!

Hapishaneye düşeniz var mı? Zor iş... Diğer mahkûmlarla mı uğraş, kötü yemeklerle mi, gardiyanlarla mı, yoksa bir yerde kapalı kalma düşüncesiyle mi? (Yıllarımı hapiste geçirdiğimi düşününler?) Ben hapse düşmedim ama şu oyunu denedikten sonra düşmüş kadar oldum; The Escapists bana hapiste olmanın ne demek olduğunu "retro" bir stilde gösterdi.

Hapisteki bir mahkûmu kontrol ettiğimiz oyun, kuşbakışından bozma bir açidan oynanıyor ve ekran-daki piksel boyutları da bezelye tanesi kadar. Yani nedir, bu oyunu yeni nesil grafik meraklıları hiç sevmeyecekler. Fakat oyunun olayı da zaten grafiklerde değil. Her gün düzenli olarak birtakım işler yaptığımız hapishaneden eninde sonunda kurtulmaya çalışıyoruz, esas olay bu. Hızla ilerleyen bir zaman mekaniği kullanılmış ve günün belirli saatlerinde, belirli işler yapıyoruz. Uyanınca -aynı askerdeki gibisabah içtimasına katılmamız gerekiyor. Ardından kahvaltı ediyor ve sonrasında sahip olduğumuz işi yapmaya çalışıyoruz. Öğle yemeği, boş zaman, spor vakti, akşam içtiması derken de yatağı boyluyor ve aynı günleri geçirmeye başlıyoruz.

Aynı geçen günlerde farklılık yaratan olaylar da görevler. Aynı hapishaneyi paylaştığınız bir avuç mahkûmun isimleri belli, amaçları belli. Onlarla iletişime geçerek, sonucunda para veya başka eşyalar kazanabileceğiniz görevler alabiliyorsunuz. Görevler de tabii ki hapishane ortamına uygun görevler. Mesela Martin diyor ki, "Tobias tuvalet kâğıdımı çaldı, alıp getirirsen sana 10\$ veririm". Biz de boş vakitlerimizden birinde Tobias'ın hücreesine sızıyor ve tuvalet kâğıdını çalıp Martin'e veriyoruz, görev

tamamlanıyor.

Görevlerin çoğu gizlilikle yapılması gereken görevlerden oluştuğu için ortalıkta gardiyanlar dolaşırken bu tip işleri yapmamanız gerekiyor. Aslında yapabiliyorsunuz fakat gardiyanlara herhangi bir şekilde itaatsizlik ettiğinizde, sol üstte yer alan gardiyan yüzdesi artıyor. Bunu Grand Theft Auto'daki polis yıldızlarına benzetebilirsiniz; yüzde ne kadar çoğalırca gardiyanlar da o kadar saldırganlaşıyorlar. Gardiyan yüzdesinin yanında bir de stres yüzdesi var. Spor yaptıkça, bir işle uğraştıkça da bu yüzde artıyor ve çok yükseldiğinde karakterimiz iflas ediyor. Bunu azaltmak için ya hiçbir şey yapmadan dolanıyor, ya duşa giriyor ya da yatıp uyuyorsunuz. Sahip olduğunuz işi (Çamaşır, ahşap işleme ve benzeri.) düzgün yapamazsanız işinizden kovuluyor ve yeniden iş sahibi olmak için de o işi yapmakta olanların işine çomak sokmaya çalışıyorsunuz. Başarılı olursanız iş, lobide boş olarak gözüküyor ve isminizi yazdırabiliyorsunuz.

Spor yapmanın da büyük bir önemi var zira güçlenmek ve hızlanmak, özellikle dövüşmeyi gerektiren görevlerde bir hayli işinize yarıyor.

Tabii ki nihai amacımız da bulunduğumuz hapishaneden kaçmak. Bu kolay değil. Yavaş yavaş kendimizi geliştirip yavaş yavaş gardiyanların içine sızıyor, anahtarları çalıyor, gerekli malzemeleri bulup istediğimiz eşyaları oluşturuyor ve kaçış planımızı uygulamaya sokuyoruz.

Sabır gerektiren bu enteresan oyun, büyük ihtimalle beğenilecek. Steam'de Early Access'te olduğunu hatırlatıp sizi LEVEL DVD'deki fragmana davet ederiz... ■ Tuna Şentuna

Kimin, Nesi Var?

Bir karakterin ne özellikleri olduğunu bilmek büyük önem taşıyor. Ona saldırmadan önce ne kadar güçlü olduğunu, ne silah taşıdığını bilmelisiniz. Bunun için de karakterlerin üzerine gelip sağ mouse tuşuyla basıyor ve birçok bilgiye ulaşabiliyorsunuz.



CHIP'TEN HERKESE

"YOUTUBE İÇİN VIDEO REHBERİ" EĞİTİMİ

Kendi videolarınızı hazırlayın, düzenleyin, time-lapse & stop motion videolar çekin



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VIDEO EĞİTİM



3 TAM SÜRÜM yazılım



CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com



İNCELEME



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

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

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

The Last of Us Remastered

Joel ve Ellie artık daha yüksek çözünürlüklü!

Sayfa 72



Diablo III

Hem ana oyun, hem de Reaper of Souls
ek paketi bir arada konsollarda

Sayfa 68



Hearthstone

Oyunun monotonlaşmaya başladığını
düşünenlere yepyeni bir macera

Sayfa 74



Plants vs. Zombies

Bitkilerin zombilere karşı mücadelesine
bir kez de PC'de tanıklık ettik

Sayfa 77



Yapım **Blizzard Entertainment**
Dağıtım **Blizzard Entertainment**
Tür **RPG**
Platform **PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web **www.diablo3.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Diablo III - Ultimate Evil Edition ★

Tristram'ın kapıları yeni nesle açılıyor!

Diablo III, çıktığında dünyada büyük bir yankı uyandıran, ülkemizde de insanları özel sürüm alma uğruna kuyruklarında bekleten, oyun tarihinin tozlu sayfalarında kendine ön sıralarda yer edinmiş köklü oyun serisinin oyun dünyasına yaptığı üçüncü çıkarmaydı. Bunu zaten biliyorsunuz. Çıktığında neredeyse mükemmel puanlarla taçlandırılmıştı fakat beraberinde sıkı ve köklü oyuncuların gazabına uğramıştı. Bu gazap, oyunun daha canlı bir renk paletine ve -sözde- daha basitleştirilmiş bir oyun görünümüne sahip olmasından kaynaklanıyordu. Fakat neticede oyun oldukça beğenilmişti. Derken günlerden bir gün,

bilgisayar ortamıyla bir bütün haline gelmiş olan fakat PSone döneminde boy gösteren oyun, geçtiğimiz nesil için duyurulmuştu ve çıkışında da oyun dinamiklerinden fazla feragat edilmeden konsollara aktarıldığı için övgü üstüne övgü almıştı. Geçtiğimiz nesil konsollarına 2013 yılının Eylül ayında gelen oyun, yeni nesil sürümüne neredeyse bir yılın ardından kavuştu ve eski nesilde yapamadığı güç gösterisini yeni nesil konsollarda yapmak ve şanına yakışır bir gövde gösterisiyle yeryüzüne ayak basmak için kendini yeni nesil konsollarda gösterdi. Diablo III - Ultimate Evil Edition gerçekten bomba gibi bir paket. İçerisinde orijinal Diablo

III'ü, ilk ek paket olma niteliğini taşıyan Reaper of Souls'u, bilgisayar sürümünde yapılan çeşitli düzeltmeleri ve konsola özel bazı içerikleri barındırıyor. Öncelikle bir noktada anlaşalım. Diablo III'ün incelemekte olduğum PS4 sürümü bildiğiniz Diablo III. Hikâye anlamında normal sürümden hiçbir farkı yok. Oyun olarak da bir fark yok. Oyunun konusunu sizlere tekrar tekrar anlatmaktan çok, PS4 sürümünün PS3 sürümüyle arasındaki farklardan ve genel olarak sahip olduğu öne çıkan özelliklerden bahsedeceğim. PS4 gamepad'inin o rahatlığı, 1080p ve saniyede 60 karenin verdiği o haz... Anlayamazsınız!

Her platformda (PC, konsol vesaire.) oyun oynamayı sevsem de konsol her zaman ağır basan yanımdır. Oturma odasındaki dev ekranlı televizyonda, kanepeye kurularak oynamak bana oldukça keyifli geliyor. Bu nedenledir ki Diablo III'ün PS4 sürümünü uzun zamandır merakla bekliyordum. Beklentim, Blizzard'ın PS3 sürümündeki düşük çözünürlüklü kaplamaları, 720p çözünürlüğü ve diğer grafiksel detayları aşmış olabileceğiydi. Öyle de olmuş. Oyunun PS4 sürümü grafiksel anlamda gerçekten kaliteli ve akıcılık anlamında da saniyede 60 kareyle gerçekten göz dolduruyor. Oyuna kapılıp gittiğinizde grafikleri fazla umursamasanız da akıcılık deneyimi anlamında PS4'e yakışan yerine getirilmiş. (Olması gereken.) Grafikleri övüyorum, gerçekten hoşlar ama beraberinde şunu da belirtmek istiyorum:





Oyunun grafikleri bilgisayarla karşılaştırıldığında en yüksek ayarlardan ziyade ortalama ayarlara denk geliyor. Bunu anladığım yer, "Options" tuşuna bastığımda karakterimin karşıma çıkan görüntüsü oldu. Zırh ve kaplamaların düşük çözünürlüklere sahip olduğunu görünce biraz kızır gibi oldum ama yapımcılara da hak verdim. Saniyede 60 kare karşısında böyle bir fedakârlık yapılmalıydı zaten.

Çoğunuz belki kızacak ama ben Diablo'nun en başından beri konsola ait olduğunu düşünüyorum. PSone döneminden günümüze kadar hislerim bu yöndeydi. Nedeniyse gamepad desteğinin oyuna çok ama çok yakışması. Bunu, Diablo III'ün PS3 sürümüyle de doğrulamıştık zaten. Oyunun hack 'n' slash türündeki oynanış stili, gamepad'in ele hâkim yapısıyla birleşince şahane bir karışım olmuştu. DualShock 4'ün ergonomik yapısı, oyundan alacağınız keyfi en son noktaya taşımış. Dokunmatik panel ve rahat tetikler Diablo keyfinizi katlıyor da katlıyor. PS3'te L2 ve R2 düğmelerinin kullanımı oldukça zordu, aşığıya doğru kavisli yapıları vardı ve bu nedenle uzun oynanış sürelerinde parmaklarınız ağrıyabiliyordu. Bu, analog kollar için de geçerliydi. Artık

oyunun konsol sürümünden oldukça keyif alıyorsunuz. Öyle ki bir oturuşta üç Act birden bitirdiğimi fark ettim. O derece sürükleyici yani. Gamepad ile Diablo oynamak, oyuncuya sanki izometrik bir God of War veya Devil May Cry oynuyormuş hissi de yaşıyor. Sol analog kolla kontrol ettiğiniz karakterinizle sağ analog kolu kullanarak gelen saldırılardan kaçınıyorsunuz. Orta kısımda bulunan dokunmatik paneller beceri ve envanter sekmelerinizin bulunduğu bölme açılıyor. "X" düğmesi düz saldırı formatının yerini almakla birlikte R1, R2, Üçgen, Daire ve Kare gibi düğmelere de atanan çeşitli fonksiyonlarla becerilerinizi tam teşekküllü şekilde kullanıyorsunuz. Sağlık iksiri L1 tuşuna atanmış durumda. Tuşların birbirine yakın ve entegre yapısından ötürü kombolar esnasında zorluk çekmeden rahat bir biçimde oynuyorsunuz. Oyunun eşya ve altın toplama sistemini merak edenler için de durumu şöyle izah edeyim: Altınlar zaten bilgisayar sürümündeki gibi otomatik olarak geliyor. Eşyaları da yaklaştığınızda "X" düğmesine basarak arka arkaya topluyorsunuz. Çok yoğun loot'ların bulunduğu yerlerde pek hassas olmadığınızdan ötürü genelde her şeyi almayı tercih edip daha sonra envanterden gerekli düzenlemeleri yapıyorsunuz. Genel anlamda kontroller gerçekten başarılı. Diyeceğim şu ki PS4 gamepad'yle mükemmel bir Diablo III deneyimi karşımızda. Tutmayın beni!

Rahatça ve huzurla söyleyebilirim ki Diablo III beklenildiğine değmiş. Oynayacak oyun bulamadığımız konsola böyle uzun soluklu ve çevrimiçi odaklı bir oyunun gelmesi biz oyuncuları biraz hareketlendirecektir. Diablo III'ü bilgisayarda veya konsolda bitirmiş olsanız dahi ek paketin ve çeşitli içeriklerin süsle-



diği bu paket aklınızı çelebilir. Göz atmanızı içtenlikle tavsiye ederim. Sonbahar döneminde yaşanacak oyun tufanına daha vakit var. Yazın rehabetini üzerinizden atmak ve uzun zamandır elinizde hakkıyla tutamadığınız DualShock 4'ü kombo yaparken parçalamak istiyorsanız kaçırmayın sakın! ■ **Arda Can Coşkun**

Diablo III - Ultimate Evil Edition

- ⊕ Destansı bir macera
- ⊕ Kontroller
- ⊕ Dopdolu bir paket
- ⊖ Bazı düşük çözünürlüklü kaplamalar

9,3

Alternatif **Diablo II**



İNCELEME

PI LVL 3

1000 Damage x 2

5 / 5 waves survived

Arena Fight

More!

P1

P2



Yapım **Keen Games**
 Dağıtım **Deep Silver**
 Tür **Aksiyon, RPG**
 Platform **PC**
 Web **www.sacred-world.com**
 Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**

Sacred 3

Biz onu çok bekledik, peki ya o ne yaptı?

Yıl 2004, hatırladınız mı? Kimileri için çok geçmiş, kimileri içinse hatırlanmayacak kadar yakın bir zaman. Yine de aradan 10 yıl geçmiş, hey gidi... Bundan tam 10 yıl önce ilk defa aramıza katılmıştı Sacred serisi ve daha önceki yıllarda beğeni toplamış olan hem klasik RPG, hem de hack & slash yapısını bir arada sunmuştu bizlere. Akabinde ikinci oyun çıkageldi ve bu sefer kendini bir hayli yenilemişti. Onu seven de oldu, sevmeyen de ama şu bir gerçek ki her iki taraftaki oyuncu grubu da üçüncü oyunu büyük bir heyecanla bekliyordu ve işte artık kendisiyle karşı karşıyayız!

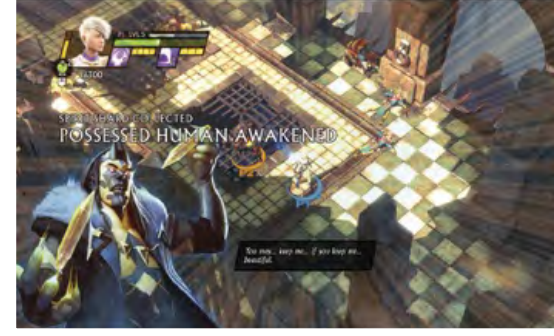
Geçmişten, günümüze

Sacred 3 bizleri yine, artık ziyadesiyle tanıdığımız "Ancaria" isimli fantastik dünyaya ışınıyor. Bu sefer ki düşmanımız Ashen Empire ki kendileri "Heart of Ancaria" isimli bir cihazın peşinde. Bizim amacımızsa bu ekibi durdurmak. Evet, senaryo olarak çok da zengin bir yapım olmadığına ben de farkındayım ama dilerseniz biraz da oyun içi detaylara bakalım, ne dersiniz? Belki oradan kurtarırız... Marak the Safari Warrior, Vajra the Khukuri Archer, Claire the Seraphim Paladin ve Alithea the Ancarian Lancer olmak üzere dört farklı sınıfa karşılaşıyoruz. Bu sınıflardan ikisi ağırlıklı olarak yakın dövüş odaklıyken, üçüncüsü menzilli, dördüncüsü de her iki yapıyı beğenimize sunuyor. Tabii ki burada ilk göze çarpan sorun, ilk ve ikinci Sacred oyunlarında bulunan yedi adet farklı sınıftan, bir anda dörde düşmüş olmak. Ayrıca önceki oyunlarda karakterlerimiz üzerinde envaiçeşit oynama yapabiliyorduk. Sacred 3

ise bize her şeyiyle hazırlanmış bir karakter sunuyor. Yani anlayacağınız "odun" gibi başlıyoruz oyuna... Oyunun genel yapısı hack & slash türüne güzel bir örnek. Yeni oyunla birlikte birbirinden farklı düşman modelini hunharca yok ediyoruz. Genel geçer hack & slash oyunlarının aksine, ilerleyiş konusunda kesinlikle kaliteli bir yapım olmuş Sacred 3. Özellikle harita tasarımları fazlasıyla beğenimi kazanmayı başardı. Yeraltında, ormanda, daha renkli ya da daha karanlık birçok farklı yerde bulunuyor olmak çok güzel bir duygu. Tabii ki bu noktada kullanılan grafik motorunun ve tasarımcıların da payı büyük... Efendim, gelelim savaş kısmına. Dediğim gibi hack & slash oynuyoruz ve oyun hızlı şekilde ilerliyor. Karakterimizin bir adet ana saldırısı, bir adet ikincil saldırısı ve harici olarak kullanabildiği iki adet özelliği bulunuyor. Dodge, yani "Space" tuşuyla işaret edilen yöne kaçmak oyunun temelini oluşturuyor. Tüm bu özellikleri kullanabilmek içinse pek tabii ki önce karakterimizi ne şekilde ayarlayacağımıza karar vermemiz gerekmekte. Sakın öyle ahım şahım bir şey beklemeyin, aman diyeyim. Ana menüde karakterimizin detaylarına girebiliyor ve buradan Combat Arts, Skills, Equipment ve Weapon Spirits sekmeleri arasında oynama yapabiliyoruz. Combat Arts kısmında karakterimizin özel yeteneklerini ayarlayabiliyoruz ki genelde hafif ve ağır olmak üzere iki adet yetenek grubumuz bulunuyor. Her biri de kendi arasında üç ila dört farklı yetenek barındırıyor. Her yeteneği açmak için gerekli bir seviyeye ulaşmamız ve gerekli miktarda paraya sahip olmamız lazım. İşin güzel kısmı, mevcut yeteneklerin beş - altı seviye ka-



◀ Hem gemilerle,
hem adamlarla savaştım!



Görevler

Sacred 3'te iki tip görev yapısı bulunuyor. Bunlarda ilki, ana görevler ve ancak bölüm sonundaki boss'u geçerek tamamlanabiliyor. Bir de yan görevler var. İki versiyonu olan yan görevlerin ilki hayatta kalma modu, ikincisi de haritanın tamamını temizleme modu.

dar geliştirilebilmesi ki yine seviye ve para olmadan pek bir şey yapamıyoruz. Skills kısmında pasif ve savunmaya yönelik yeteneklerimizi geliştirebiliyoruz. Misal, dodge ile belirli büyüklükteki düşmanlara zarar verebilmek gibi ilginç yenilikler kazanmamız işten bile değil. Equipment kısmıysa beni en çok üzen bölüm. Ne yazık ki bu oyunda "drop" diye bir şey yok. Daha doğrusu var ama belli eşyalar, belli başarılar sonunda görüçüye çıkar ve direkt menüme ekleniyor. Ancak ana menüden değiştirebildiğimiz silahların birbirinden farklı güçleri oluyor. Aynı bölümde bulunan zırhlarsa seviye atladıkça yenileniyor. Son olarak Weapon Spirits çıkıyor karşımıza. Burada Battle Mage, Elf, Possessed Human ve Dryad olmak üzere dört farklı güç bulunuyor. Her birinin farklı avantajları ve dezavantajları var ve ne şekilde kullanıldıkları çok önemli.

Değişen yapı

Sacred serisi her zaman multiplayer olarak oynanan yapımlar arasında olmuştur. Bir dönemler evden eve bilgisayara taşıyıp LAN üzerinden oynadığımız eski yapımlarına kıyasla Sacred 3 ile geliştirilmiş olan online sistem yüzümü güldürmeyi başardı. Oyuna girdiğimiz anda karşımıza çıkan harita üzerinden, seviyemizin yettiği ana ya da yan görevleri seçebiliyoruz. Biz bir göreve başladığımız anda başka bir oyuncunun bize eşlik edebiliyor olması harika bir seçenek. Aynı şekilde gerekirse biz de hâlihazırda açık oyunlara girip başkalarıyla Sacred 3 deneyim edebiliyoruz. Dört kişilik partiler halinde dolaşmak pek tabii ki daha fazla yetenek puanı ve altın kazanmamızı sağlıyor,

zorlandığımız görevleri anında geçmemize önyak oluyor.

Yine de Sacred 3 benim beklediğimden çok ama çok kötü bir yapım olmuş. Hani itiraf ediyormuşum gibi oldu ama durum bu. Bir defa dodge, yani takla atarak kaçma seçeneği oyunun resmen bug'ı olmuş. Sadece dodge ederek tüm oyunu bitirmek işten bile değil. Zaten normal mod çok kolay, bir de sağa - sola hiçbir kısıtlama olmadan takla atabiliyor olmak tüm dengeleri altüst etmiş. Tüm oyunu bitirdiğimiz zaman açılan "Deity" zorluk seviyesi haricinde, bu oyunda ilerlemek çok kolay. İşin daha da kötüsü, çok kısa oyun süresine sahip olmasın. Toplamda 15 adet ana görevi içinde barındıran Sacred 3'ü, tüm yan görevleriyle 12 saatte bitirebilirsiniz. Hele bir de yan görevleri sallarsanız, kaldı size sekiz saatlik oyun deneyimi. Az önce de bahsettiğim üzere, RPG oynayan biri olarak oyunda "loot" bulunmamasını resmen vücudum kabul etmedi, anlamadım bildiğin. Hani ne bileyim, insan silah bulmak ister, karakterini yenilemek ister; RPG'nin zehri bu değil midir? Peki, tüm bunları yapmayı uygun görmeyen Sacred 3 ekibi ne yapmış biliyor musunuz? Komik olsun diye birçok abuk sabuk repliği oyuna eklemiş. Yani tema esprili olsa anlayacağım ama hem ciddi bir oyun yapıyor sun, hem de arada "Oh sexy!" falan diyen karakterler kullanıyorsun. Bu nedir arkadaş? Son anda mı aklınıza geldi bu fikir? Biriyle tuttuğunuz iddiayı kaybettiniz de o yüzden mi eklediniz bu özelliği? Anlayacağınız bu oyun oynanabilir bir yapı üzerine kurulu, kötü bir Sacred örneği. Özellikle kendi tarzı olan bir seriyi bu şekilde harcamalarından dolayı yanında ve yapımda olan herkese öfkeli yüz gönderiyorum! Bu nedir arkadaş ya; aaa! ■ Ertuğrul Süngü



Sacred 3

- ⊕ Rengârenk dünya
- ⊕ Yeni sınıflar
- ⊖ Az sınıf seçeneği
- ⊖ Dodge ile sonsuza kadar hayatta kalma
- ⊖ Aynı düşmanlardan "bö" gelmesi

6,0

|| Alternatif Diablo III



Bu oyunda saklanmadan bir şey başarmanız imkânsız.



The Last of Us Remastered ★

Joel ve Ellie ile yeniden...

“PS3’ün en iyi oyunlarından biri, The Last of Us PS4’e dönüş yaptı.” gibi klişe bir giriş mi tercih edersiniz, yoksa “Bence Joel, Ellie’ye âşık.” tarzında, olağanüstü bir düşünce mi? Hangisini tercih ederseniz edin, ortada büyük bir gerçek var ki o da PS4 sahibi olup da PS3’ün bu mükemmel oyununu oynamak için PS3’ü almayı düşünenlerin rahata kavuştuğu. The Last of Us, “Remastered” takısını alarak PS4’e adını attı, oyunu oynamış olanlar bayram etti, Left Behind DLC’sine göz atamamış olan benim gibi şahane kişiler de oyunun bu kısmını değerlendirme fırsatına kavuştu. Vatana, millete hayırlı olsun!

Farkı hisset

Kısaca konudan bahsedip olayın farklılık yaratan kısimlarına geçmeyi planlıyorum. Şimdi bildiğiniz veya bilmediğiniz üzere, bu oyun Joel ve Ellie adındaki iki kişinin arasındaki gizli aşkı... (İnat ediyorum.) Joel ile Ellie’nin ilişkisini konu ediyor, arka planda da dünyanın bir salgın neticesinde çökmüş olduğu gerçeği var. Çoğu filmde, yapımda gördüğümüz gibi burada da ortaya çıkan bir salgın medeniyetin yok olmasına neden olmuş ve hayatta kalanlar da az bir kaynak ve hala var olan salgınla birlikte bir yaşam sürmeye çalışıyor. Yıllar önce kızı ölen Joel, artık bu dünyanın şartlarına ayak uydurmuş bir karakter portresi çizerken, genç kızlığa adım atmaya gözüne kestirmiş olan Ellie ise neşesi, duygusallığı ve zaman zaman ortaya çıkan olgunluğu ile dikkat çekiyor. Oyunun büyük bölümünde Joel’i kontrol ediyor ve büyük bir maceraya adım atıyoruz. İçerisinde bolca düşman bulunan oyunda, birçok insan düşmanımız. Herkes yağmacılığa soyunmuş birer suçlu portresi çiziyor ve onlarla sürekli bir savaş halinde oluyoruz. Elbette ki bize yardımcı olan, bir derdimizin olmadığı kişiler de ortaya çıkıyor ama oyunun özünde bir aksiyon oyunu olduğunu da unutmamalıyız.

İnsanlardan daha beter düşmanlarımız var ki onlar da Runner’lar, Stalker’lar, Clicker’lar, Bloater’lar, lar, lar, lar... Salgın yüzünden zombileşmiş olan insanlara verilen bu isimler, başlı başına birer kâbus. Bu zombi tiplerinin bazıları çok korkutucu olmasa da özellikle “Clicker” adındaki lanet olasıca varlıklar çileden çıkarabiliyor. Yakalandığınız an sizi hakkın rahmetine kavuşturan bu yaratıklar görmüyor ama en ufak sesteyenizi tespit edip üzerinize atıyor. Bloater ise bambaşka bir konu... Devasa, güçlü ve dayanıklı olan bu yaratıkları öldürmek için çok uğraşacağınızı şimdiden söyleyeyim.

Bir makas, bir koli bandı...

Yokluk içinde geçen bir oyun olmasından mütevellit, oyunda bolca araştırma yapmak, her yeri karıştırmak ve bulduğunuz her şeyi envanterinize eklemeniz gerekiyor. Sağlık paketleri sınırlı; çoğu zaman kendi sağlık paketinizi oluşturmanız gerekiyor ve bunun için de birtakım parçalara ihtiyacınız oluyor. Yeterli öğeye sahip olduktan sonra da istediğiniz eşyayı ortaya çıkarabiliyorsunuz. (“Crafting” adını verdiğimiz...) Oyunda ufak bir RPG öğesi de var ki o da karakterinize yeni özellikler ekleyebilmeniz. Oynayıp tarzınıza göre yöneleceğiniz yetenekleri dikkatle



Doğa manzarası PS4’te göz kamaştırıyor.



Yapım **Naughty Dog**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PS4**
Web www.thelastofus.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**

Clicker'lar (Tıkırdayanlar)
gerçek birer baş belası.



seçmelisiniz zira oyunda başarılı olmanın bir yolu da bu yetenekleri doğru seçmekten geçiyor.

Yeni nesil

Oyunun PS4 için de hazırlanmakta olduğu haberi geldiğinde aklımdan şu geçmişti: "Bence bu oyunu asıl PS4 için hazırladılar ama sonradan PS3'e uyarladılar." Bu konuda yanılmışım meğer. The Last of Us Remastered'ın, The Last of Us'tan birkaç tane önemli farkı var. Bunlardan bir tanesi 60 fps desteği, bir diğeri daha iyi kaplamalar ve ışıklandırmalar ve sonuncusu da Left Behind DLC'sini ve multiplayer için sunulan haritaları direkt olarak içerisinde barındırması. 60 fps'den başlayalım. Evet, oyun çoğu zaman 60 fps desteği veriyor ama aksiyon sahnelerinde, ekranda bir şeyler yoğunlaşınca bu düşüyor, tökezlemeler de asap bozuyor. Zaten Naughty Dog bunun olacağından şüphelenerek oyuna bir "30 fps kilidi" eklemiş. Dilerseniz bu özelliği açıp oyunu gelişmiş grafiklerle ama 30 fps hızında oynayabiliyorsunuz. Bu sayfalardan anlamanız zor fakat oyunun grafiklerinde de bir gelişme söz konusu. PS4 her anlamda PS3'ün önünde olduğu için görsellikte de bu gelişim fark ediliyor ama düşündüğümüz gibi muazzam bir fark da söz konusu değil. The Last of Us, PS3'te zaten harika gözüktüğü için ve Naughty Dog gerçekten oyunu önce PS3 için hazırladığından, kaplamalardaki keskinlik, aydınlatmalardaki gelişim kendini çok da hissettirmiyor. Yalnız yeşilliğin, doğanın baskın olduğu kısımlardaki farkı direkt olarak görmek mümkün zira bu

kısımlar PS3'te gerçekten sönükmüş meğer. Eğer oyunu bir kez de PS4'te, daha gelişmiş grafiklerle oynamayı düşünüyorsanız, bunu yapmanızı tavsiye etmem zira dediğim gibi fark çok az. (İnternette bu farkı gösteren videoları izleyin derim.)

Büyük arkadaşlık

Left Behind DLC'siyse bambaşka bir konu. Bu DLC'nin içeriğinden bihaber olduğum için kendimi ayıplıyorum zira olayın duygusal boyutunu çok daha yükselten, Ellie'yi daha da yakından tanıtmaya olanak veren bir DLC'ymiş meğer. Bu DLC aksiyon yüklü değil, aksine tamamıyla bir "arka plan" hikâyesi. Ellie'yi kontrol ettiğimiz DLC'de, Clicker ve Runner'larla uğraşmıyor, sadece Riley ile olan dostluğumuza göz atıyoruz. Riley, Ellie'nin siyahi arkadaşı ve bu ikili, iki küçük kız ne yapıyor-sa onu yapıyor. Birbirleriyle şakalaşıyor, maskeler takıyor, arabaların camlarına tuğla atıyor, fotoğraf kabinine girip komik pozlar veriyor ve tüm bunları yaparken de sizin yüzünüzü gülmsetiyor. Gerçek hayattan bir parça gibi olan Left Behind, olayın duygusal boyutuyla ilgilenenler için çok iyi düşünülmüş ve kurgulanmış bir DLC. Aksiyon meraklılarıysa bu DLC'ye hiç göz atmasalar da olur. Multiplayer kısmında da yine kâmp'ta hayatta kalma mücadelesi devam ediyor. Amaç karşı takımı öldürmek değil, kâmpınıza bolca insan toplayıp bir yaşam sürmeye çalışmak. Facebook'la da bağlantıda olabilen oyunu eğer arkadaşlarınızla oynarsanız, bu hayatta kalma işi çok daha eğlenceli hale geliyor. Nihayetinde The Last of Us Remastered, önceki halindeki mükemmeliyeti devam ettiriyor. Eğer oyunu daha önce hiç oynamadıysanız, mutlaka PS4'te tercih edin ve kesinlikle, hemen satın alın. Oyunu PS3'te oynayanlarsa paralarını bir başka oyuna saklasınlar. ■ **Tuna Şentuna**

The Last of Us Remastered

- ⊕ Yenilenmiş grafikler, 60 fps desteği
- ⊕ Left Behind DLC'si
- ⊕ Mükemmel hikâye ve oynanış
- ⊖ 60 fps'deki tökezlemeler
- ⊖ Bazı kurgu hataları

9,2

|| Alternatif **Uncharted 3: Drake's Deception**

DualShock 4

DualShock 4'ün nimetlerinden bir tanesi, hedef alma ve ateş etme tuşlarını R2 ve L2'ye ayarlayabilmeniz. Bir diğeri de ses kayıtlarını ve bazı ses efektlerini gamepad'in hoparlöründen duyabilmemiz. Her ikisini de yapmanızı tavsiye ederim.





Yapım **Blizzard Entertainment**
Dağıtım **Blizzard Entertainment**
Tür **Kart**
Platform **PC, Mac, iPad**
Web **www.battle.net/hearthstone**

Tekrar,
Tekrar...

Bir düşmanı yenemediğinizde üzülmeyin; hiç rank veya başka bir şey kaybetmeden istediğiniz kadar aynı düşmanla dövüşebilirsiniz. Tavsiyem tek bir sınıfı denememeniz; bir düşmanda Warlock işe yarar, bir başkasında Mage işleri çok daha kolaylaştırıyor.

Hearthstone: Curse of Naxxramas

Kel'Thuzad'ın âlemi...

Hakkında yazıp çizip durduk ve sonunda Curse of Naxxramas, beş haftalık bir süreçte, tüm içeriğiyle yayına girdi. "Naxxramas" adındaki kocaman metropolis'in içinde dolandığımız ve farklı farklı boss'larla karşılaştığımız oyun, Hearthstone'a resmen yepyeni bir soluk getirdi.

Birer haftalık aralarla sunulan Naxxramas bölgelerinin her birinde, belirli sayıda karakterle karşılaşıyor, onları yendikçe de yeni kartlar kazanıyoruz. Örneğin, ilk kanatta üç tane karakter çıkıyor karşımıza ama son kanatta sadece iki tane düşmanla uğraşyoruz. Dördüncü haftanın düşmanlarıysa tam dört zorlu boss'tan oluşuyor. Karşılaştığınız her karakter, aynen sahip olduğumuz karakterler gibi bir sınıf özelliğine sahip. Bir tanesi bir yaratığınızı direkt yok ediyor, bir diğeri sizi dondurup iki puanlık hasar veriyor, bir başkası tüm yaratıkların sağlık ve saldırı puanlarını ters çeviriyor vesaire. Üstelik düşmanlarınız bu özelliklerin bazılarını bedavaya ve sıra onlara geçtiğinde, her defasında yapıyor. Düşmanlarımızın bu karakter özelliklerinin dışında, farklı savaşma şekilleri de oluyor. Mesela "Patchwerk" adındaki boss sadece sahip olduğu silahla saldırıyor, hiç kart çekmiyor. Silahını yok ederseniz de silah kartı çekiyor bir tane ve size vurmaya devam ediyor. Bir başka boss'un çok az canı olmasına rağmen Mahşerin Dört Atlısı tarafından korunduğu için ona vurmak imkânsız oluyor. Ancak ve ancak bu atlıları yok edince onunla savaşılabiliyorsunuz. Curse of Naxxramas'ın teması, "Naxxramas" adındaki zindanın atmosferinden ve içeriğinden yola çıkarak "zombiler ve türevi korkunç yeraltı yaratıklar" olarak belirlenmiş. Örümcekler, hayaletler, yaşayan ölümler... Bu bağlamda da kartların da bir teması olmuş ve o da Deathrattle'dan başkası değil. Oyunun tamamını bitirdikten sonra bir Deathrattle destesi yapmak isteyeceğinizden emin olabilirsiniz zira bolca Legendary kartla birlikte, yepyeni bir deste yaratma şansı çıkıyor karşınıza. Kazandığınız kartları var olan destelerinize eklemek de olası. Mesela "Spectral Spider" adında bir Beast buluyorsunuz ve bunu Hunter'ın Beast Deck'ine koymak iyi sonuç verebiliyor. (Rastgele bir Beast çağırmanıza neden olan bir kart veren örümcek de var ve o da çok iyi işliyor.) Peki, bu bölgelere nasıl ulaşıyorsunuz? Şu anda tüm bölgeler satın alınmaya açık. Dilerseniz oyunda kazandığınız altınlarla bu bölgeleri açıyorsunuz,

dilerseniz de gerçek para vererek. Bir araştırma okumuştum; buna göre booster alabileceğiniz kadar altın, bölgeleri açmak için harcayacağınız altınla kıyaslandığında daha karlı. Dolayısıyla eğer paraya kıymak isterseniz bu bölgeleri parayla alın, oyunda kazandığınız altınları da kartlara yatırınız. Her bölgedeki düşmanları temizledikten sonra ne oluyor, onu da söyleyeyim. Bir tane Legendary kartı kaptıktan sonra "Class Challenge" ve "Heroic mode" adında iki seçenek daha açılıyor. Class Challenge'da bir karakterin, belirlenmiş bir destesiyle, yine belirli bir karakteri yenmeye çalışıyorsunuz ve bunu yapabilirseniz yine yeni kartlar kazanıyorsunuz. Heroic mode ise tam deli işi: Aynı düşmanlar, çok daha zorlu bir biçimde karşınıza çıkıyor ve onları yenmek için gerçekten çok sağlam bir desteye sahip olmalısınız. Genel anlamda çok başarılı bir eklenti olduğunu söyleyebilirim Curse of Naxxramas'ın. Tema ve Deathrattle özellikli kartlar herkese hitap etmeyebilir ama biraz monotonlaşmakta olan oyuna yeni bir nefes geldiği de kesin. Zaten oyunu denemesi bedava; bence hemen bir göz atın... ■ **Tuna Şentuna**

Hearthstone: Curse of Naxxramas

- ⊕ Yepyeni kartlar
- ⊕ İyi seslendirmeler
- ⊕ Atmosfer
- ⊖ Heroic mode saçma derecede zor

9,2

|| Alternatif **Magic 2015**



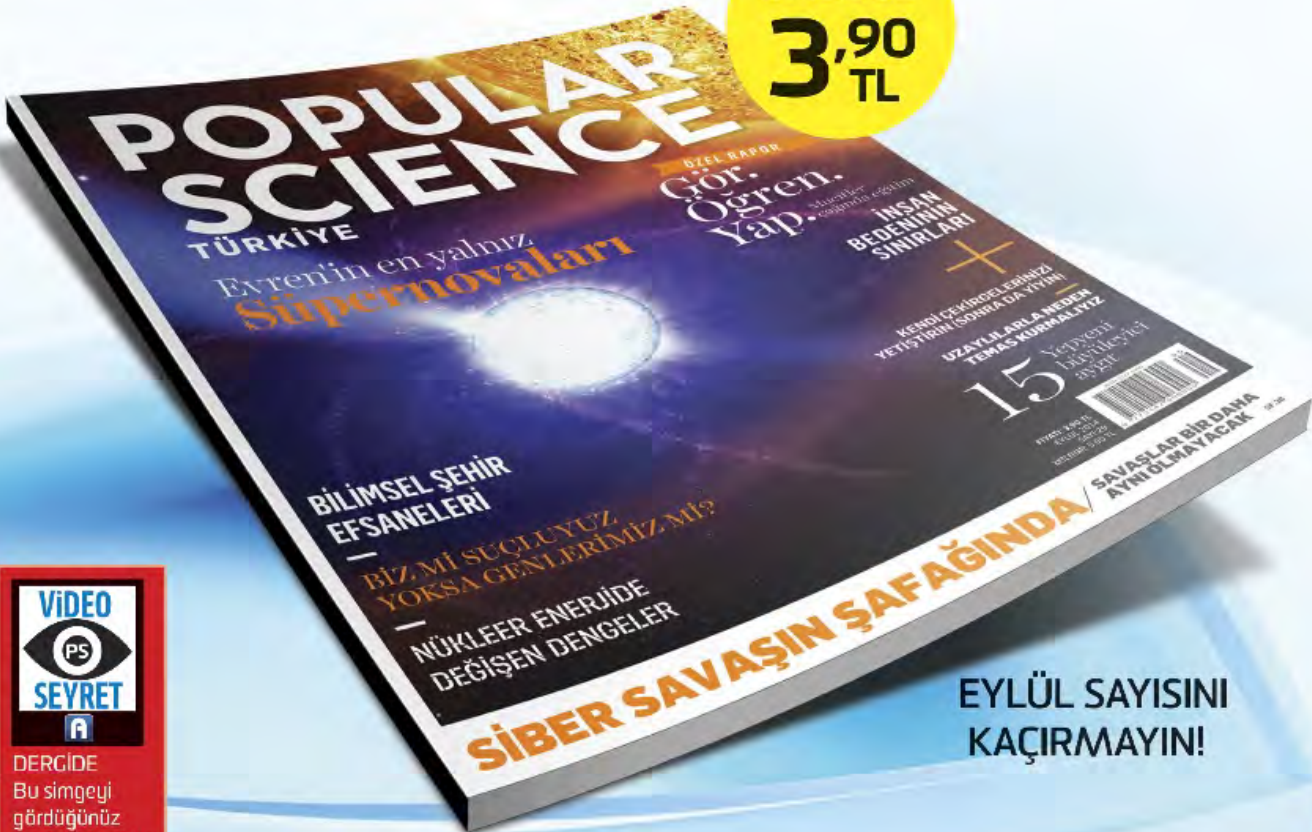
POPULAR SCIENCE EYLÜL SAYISINDA

SİBER SAVAŞLARIN ŞAFAĞI

- ▶ Gör. Öğren. Yap.
- ▶ Bill Nye'ın rövanş maçı
- ▶ Nükleer enerjide değişen dengeler
- ▶ İnsan vücudunun fiziksel sınırları
- ▶ Suçlu genler
- ▶ Bilimsel masallar
- ▶ HIV'i durduran hap
- ▶ Ölümün öpücüğü: Venom

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

SADECE
3,90
TL



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

EYLÜL SAYISINI
KAÇIRMAYIN!





Yapım **10tons**
Dağıtım **10tons**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4**
Web **www.crimsonland.com**

Yuvayı Yok Et

Bazı bölümlerde ekranın bin tane düşmanla dolmasını önlemek için savaş alanında beliren yaratık yuvalarını yok etmek gerekiyor. Aynı şekilde bu yuvaları Survival modunda yok ederseniz de sağlam tecrübe puanı alıyorsunuz.

Crimsonland

Bol silah, bol heyecan!

Geçtiğimiz ayların bir tanesinde "Bardbarian" adlı oyunu incelediğimi belki hatırlarsınız. Sürpriz bir oyun olmuştü Bardbarian benim için zira başından kalkmak bir hayli zor oldu. Aynı şey bu ay da başıma geldi, Crimsonland'i bir yükledim, bir daha da bilgisayarın başından ayrılmadım. Amacım sadece birkaç tane görev yapmayı ama bölümler birbirini ardını takip etti, her şey bitti, bu defa da Survival kısmında hayatta kalmaya çalıştım, durdum. Crimsonland feci biçimde bağımlılık yapan bir oyun arkadaşlar, söylemedi demeyin...

Amacımız çok basit. Quest modunu oynarken art arda önümüze serilen bölümlerde, önümüze atılan tüm yaratıkları öldürmeye çalışıyoruz. Oyun kuş bakışı bir görüntüden oynanıyor, kahramanımızı W, A, S, D tuşlarıyla yönlendirip mouse ile de hedef alıp ateş ediyoruz. Neredeyse her bölüme bir tane tabancayla başlıyoruz. Bir - iki tane düşmanı öldürdükten sonra da daha güçlü bir silah düşüyor ve şenlik başlıyor. Ekranın dört bir yanından gelen düşmanları en hızlı ve en etkili biçimde öldürmek, hayatta kalma şansımızı yükselttiği için sürekli hareket halinde olup düşmanları hızla yok etmeye çalışıyoruz. Bu sırada yeni silahlar düşüyor, güçlendiriciler beliriyor ve yerler tamamıyla kanla örtülene kadar vurmaya devam ediyoruz.

Oyunda çok fazla silah var, öyle böyle değil. Ne var ki silahlar "eğlenceli" silahlardan biraz uzak. Misal, Saints Row IV'te Dubstep Gun vardı, kullanmak için can attık. Buradaysa makineli tüfekler, çeşit çeşit pompalı tüfek, roketatarlar, tetikçi tüfeğini andıran Gauss Gun'lar, plazma silahları, alev püskürtücüler ve benzeri silahlar bulunuyor. En eğlenceli silah Jackhammer bana sorarsanız; seri biçimde ateş edebilen bir çeşit pompalı tüfek. Ion Cannon gibi ağır hasar veren silahlar da iş görüyor, Mean Minigun adındaki seri makineli de bir hayli iyi

performans sergiliyor. Silahlar rastgele düştüğü için de favori silahınız düşsün diye düşmanları öldürüp duruyorsunuz.

Silahlardan öte, hayat kurtarıcı nitelikte olan güçlendiricilerin oyunda büyük bir ehemmiyeti var. Mesela Fire Bullet, kısa bir süreliğine de olsa atışlarınızın çok güçlü olmasını sağlıyor. Freeze düşmanlarınızı olduğu yerde donduruyor, Plasma Spinner çevrenizden plazma mermilerinin dönerek çıkmasını sağlıyor, Reflex Boost zamanı yavaşlatıp sizin daha rahat hareket etmenize yarıyor ve Shield da ölüme bir saniye kala sizi kurtarabiliyor.

Quest modunu oynadıkça elde edeceğimiz perk'ler ise Survival ve türevi, Quest modu dışındaki Challenge'larda işe yarıyor. Bu perk'ler ancak seviye atladıkça seçilebilir hale geliyor ve her seviyede bir tane perk seçebiliyorsunuz. Zaten Survival'da hayatta kalmak inanılmaz zor ve bu da perk'lere pek sırt dayayamayacağınız anlamına geliyor.

Her ne kadar bağımlılık yapan bir oyun olsa da Quest modundaki tüm görevleri bitirdikten sonra iş tamamıyla skor mücadelesine kalıyor. Dünya çapındaki lider tablolarıyla da desteklenen bu skor paylaşımında bulunmak istiyorsanız, Crimsonland'i derhal alın ama eğer skor olayı sizin işiniz değilse aklınızdaki diğer oyunları gözden geçirdikten sonra buraya göz atın. ■ **Tuna Şentuna**

Crimsonland

- ⊕ Eğlenceli oynanış
- ⊕ Bolca silah, güçlendirici ve perk
- ⊖ Silahlar orijinal değil
- ⊖ Bölüm tasarımlarında çeşitlilik olabiliirdi

8,3

|| Alternatif **Shadowgrounds Survivor**



Yapım **PopCap Games**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web www.ea.com/garden-warfare
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**

Plants vs. Zombies: Garden Warfare ★

Bitkiler zombi istilası karşısında canlandı!

“Garden Warfare” deyince size de biraz tuhaf geldi, değil mi? Şaşırmakta haklısınız. Plants vs. Zombies: Garden Warfare karşımıza TPS ve “tower defense” türlerinin bir karışımı olarak çıkıyor. Uğruna bir sürü film yapılan, kitaplar yazılan zombiler rotasını bitkilere doğru çevirdi. Tarihin en tuhaf savaşına tanık olacak, farklı modlarda bitkiler ya da zombilerle oynayarak bölgeleri korumaya ya da yağmalamaya çalışacaksınız.

Oyunda dördü bitki ve dördü zombi olmak üzere toplam sekiz karakter bulunuyor. Her karakterin kendine özgü bir mekaniği var ve farklı silahlar kullanıyor. Bitkiler Peashooter, Sunflower, Chomper ve Cactus olarak karşımıza çıkıyor. Eğer oyun sırasında takım arkadaşlarınıza yardım etmekten hoşlanıyorsanız, Sunflower tam size göre! Oyun içinde arkadaşlarını iyileştirmenin yanı sıra saldırı özellikleri de mevcut; Sunbeam (UT3'teki Laser Turrets mantığıyla aynı.) yeteneğiyle düşmana büyük ölçülerde hasar verebiliyor. Düşmana yakın olmaktan hoşlanıyorsanız Chomper'ı seçebilirsiniz; düşmanlarına yeraltından sinsice yaklaşmaları güzel midesine indiriyor. Zombiler Foot Soldier, Engineer, Scientist ve All-Star olarak ayrılıyor. Scientist karakterinin Zombie Heal Station yeteneğiyle takım arkadaşlarınızı iyileştirebilir ya da Foot Soldier ile uzak mesafelere kadar zıplayabilirsiniz.

Öte yandan bitkiler, saksılara seçtiği çiçekleri ekebiliyor ki bunları paketlerden temin edebiliyorsunuz. Seçtiğiniz çiçek sizi iyileştirebiliyor ya da düşmana otomatik ateş

çatabiliyor. Zombilerde de buna benzer bir özellik mevcut; özel toprak alanlardan yeni zombiler çıkarılabiliyor.

Oyun co-op ya da multiplayer şeklinde oynanıyor ki bir hayli fazla oyun modu bulunuyor: Garden Ops, Welcome Mat, Team Vanquish, Vanquish Confirmed, Suburbination, Gardens & Graveyards, Gnome Bomb, Classic Team Vanquish, Classic Gardens & Graveyards, Mixed Mode. Farklı oyun mekanikleri üzerine yapılmış modları farklı haritalarda oynama olanağınız bulunuyor.

Sticker Shop bağımlılığı!

Oyunda bir Sticker Shop bulunuyor ki zamanımızın çoğunu burada harcıyoruz. Oyunlardan elde ettiğimiz coin'lerle Sticker Shop'tan paketler alabiliyoruz ve asıl eğlenceli kısım da işte burası zaten! Paketlerden çıkan parçaları birleştirerek yeni karakterler açabiliyor, özel bitkiler toplayabiliyor ve karakterimiz için dövme ya da aksesuar alabiliyoruz.

Paketlerden çıkan gözlükler, dövmeler ve şapkalar oyuna daha da renk katıyor. Her oyunda olduğu gibi, bu oyunda da istenmeyen öğeler var elbette ki. Bir oyuna girdiğinizde zombi ya da bitki taraflarından birini seçiyorsunuz ve sorunsuzca eğer karşı tarafın karakter limiti dolmuşsa istediğiniz tarafı seçemiyor olmanız.

Bir başka sorunsuzca oyuna girdiğinizde bütün oyuncuların mikrofonlarının açık olması; kimisi farkına bile varmıyor! Özellikle bunu kapamanız gerekiyor çünkü bazı insanların konuşmalarını, seslerini

duymak sinirinizin bozulmasına neden oluyor. Garden Warfare, vakit geçirmek ve eğlenmek için mükemmel bir oyun. İtiraf etmeliyim ki karakterlerin görünüşleri ve sesleri o kadar tatlı ki bazen insanın onları yiyesi geliyor! Bazen de gülmekten duramıyorsunuz. Haritalardaki çeşitlilik, renklerin ve atmosferin uyumu oyuna çok güzel bir şekilde yansıtılmış. Açıkçası oyun sırasında kendimi etrafa bakınmaktan alamadım. ■

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

- ⊕ Karakter özelleştirmeleri
- ⊕ Harita ve mod çeşitliliği
- ⊕ Grafikler ve renk paleti
- ⊖ Karakterler arası dengesizlik

8,0

Alternatif Guns and Robots





Yapım **Crunching Koalas**
Dağıtım **Crunching Koalas**
Tür **Bulmaca**
Platform **PC, PS3, PS4, PS Vita**
Web **www.mouse-craft.com**

Shard'lar

Her bölümde fareleri çıkışa ulaştırmanın yanında, bölümde yer alan mavi kristalleri de toplamamız bekleniyor. Bunları toplamak bir yerde gerekli oluyor zira harita değişimi olabilmesi için belirli sayıda kristale sahip olmanız isteniyor.

MouseCraft ★

Tetris ve Lemmings birleşirse...

Bu ay ne bağımsız oyun yaptırı yine... Hepsini de ben topladım sanırım, birini kapatıp diğerini açtım ay boyunca. Daha önce dergide bahsetmiş olduğumuz MouseCraft de kendini bu oyunların arasına sıkıstırdı ve önüme düştü; ben de hâlihazırda oyunu zaten merak ettiğim için anında oyunun içine daldım.

İlk bakışta beni mutlu eden şey görsellik oldu. Grafiklerde bir sulu boya esintisi de var, bir el çizimi durumu da, bir 3D desteği de. Bunların hepsi o kadar güzel bir araya getirilmiş ki oyunun görselliğini beğenmemek imkânsız.

Schrödinger'in kedisinin testlerini konu eden oyunda, direkt olarak olmasa da bu kedinin kontrolü bize veriliyor ve farelerle birtakım deneyler yapıyoruz. Meğer kedi dostumuz peynirlerle birçok deney yapmış fakat başarısızlıklar yüzünden de peynirleri bitmiş. Elindeki son parasıyla biraz daha peynir alarak son bir deney turuna çıktığı anda da biz devreye giriyor ve deneylerin başarıyla geçmesi için çaba sarf ediyoruz.

Lemmings'i umarım oynamışsınızdır zira oynanış Lemmings'le çok benzer bir tarzda. Her bölümde üç tane faremiz oluyor ve bu fareleri peynire ulaştırmaya çalışıyoruz. Aynı Lemmings'deki ve Flockers'daki gibi fareler önlerinde ne var, ne yok bakmadan dümdüz ilerliyor, bir kare zıplayabiliyor ve düşünmeden hareket ediyor. Bizim görevimiz de bu başıboş farelere bir yön, nizam öğretmek. Fareler sadece bir blok zıplayabildiği için zaman zaman daha yükseklerle ulaşmaları gerekebiliyor. Veya bir yere geliyorlar, büyük bir boşluk yüzünden aşağı düşüp ölüyorlar. Burada da Tetris-vari oynanış devreye giriyor. Bölümlerde belirli sayıda ve şekilde blok veriliyor elimize ve bunları uygun yerlere koyarak farelerin peynire ulaşmasını sağlıyoruz. Blokları bir kez koyduktan sonra kaldırmak mümkün olmadığı için hareketlerimizi planlamamız gerekiyor; neyse ki sonsuz "geri alma" seçeneği-

miz var ki yanlış hareketlerimiz sonumuzu getiriyor. Ancak üç fareyi de bir şekilde öldürmeyi başarsak oyun sonlanıyor ki bunu yapmak pek de kolay değil.

Oyunda ilerledikçe farklı olaylar da görülmeye başlıyor. Mesela mekanize fareler geliyor, bizim fareler onlara değdiği an ölüyor. (Üstlerine Tetris bloklarından koymak fareleri öldürebiliyor.) Daha sonra bomba gücüne kavuşuyor ve bölümlerde bize sağlanan bombalarla, etraftaki blokları patlatabiliyoruz. Bunun ardından da jölemsi bloklar elde ediyor ve çok yüksekte düşse bile farelerimize zarar gelmemesini sağlıyoruz. Back to Bed'in aksine, anladığınızı üzere oyun sizi yeni özelliklerle monotonluktan da uzak tutuyor. Art arda, sürekli aynı şeyleri yaparak fareleri çıkışa ulaştırmak gerçekten sıkıcı olurdu ama bu haliyle çok güzel olmuş. Başlardaki bölümlerle elbette ki bayağı bir kolay fakat ilerleyen bölümlerde kafa patlatmanız gerekiyor. Hele ki hem blokların olduğu, hem bombaların, hem de diğer özelliklerin devreye girdiği bölümlerde tam olarak ne yapmanız gerektiğini iyice düşünmeniz ve bolca deneme yapmanız gerekebiliyor. Bazı bölümlerde fareleri saldıktan sonra oyunu durdurarak da kararlar vermeniz şart oluyor ki oyunun bu durdurma özelliğini bolca kullanmanızı tavsiye ederim.

Bu ay dergide yer alan en eğlenceli bulmaca oyunu sanırım MouseCraft oldu. Çizgi film tadında görselleri ve bulmaca türünü seviyorsanız bu oyunu kaçırmayın. ■ **Tuna Şentuna**

Mousecraft

- ➕ Mükemmel görsellik
- ➕ Eğlenceli oynanış
- ➕ Akıllıca tasarlanmış bulmacalar
- ➖ Bazı bulmacalar çok yorucu

8,9

|| Alternatif **Flockers**



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



The Walking Dead S02E04 Amid the Ruins ★

İnsan mı daha tehlikeli, yoksa zombi mi?

The Wolf Among Us cephesinde harika şeyler yaşamamıza ön ayak olan Telltale Games, bir benzeri durum için kendini The Walking Dead tarafına atmış durumda. Bildiğiniz gibi firma, her iki oyunda da aynı tarzı kullanıyor ve düzenli olarak yeni bölümlerle karşımıza çıkıyor. Tıpkı dizi şeklinde ilerleyen Telltale Games oyunlarında, verdiğimiz kararlar sonucunda ortaya çıkan senaryoyu deneyim ediyoruz. Beşinci bölümüyle final yapacak olan The Walking Dead'in ikinci sezonu için şüphesiz dördüncü bölümün önemi büyüktü. Malum, finalin akıllarda kalıcı olması lazım ki üçüncü sezon için duvarları tırmalayalım...

Yeni bölüm, yeni heyecanlar

Bir önceki bölümü bilenler biliyorlar; bir anda çok zor kararlar vermek zorunda kalmış, kimin ne olduğunu biraz daha iyi anlamıştık. Biraz vahşet, biraz suçluluk duygusuyla tamamladığım üçüncü bölüm öyle bir yerde bitmişti ki öylece kala kalmıştım. Nitekim dördüncü bölüm tam da kalan yerden başlıyor... İçinde bulunduğumuz binaya zombilerin akın etmesini takiben oyuna dalyoruz. Her yanımız zombi ve aralarında fark edilmeden dolaşmaya çalışıyoruz. Herkesin bir anda dağıldığı noktada bir yandan hayatta kalmaya çalışıyor, bir yandan kaçış yolu arıyor, bir diğer yandan da ekibin dağılan üyelerinin peşinden koşuyoruz. İşte tam bu noktada Jane devreye giriyor ve onunla bölüm boyunca sürecek yakın bir ilişki içine giriyoruz; hatta birçok görevi onunla yaptığımızı söylersem çok da abartmış olmam. Pek tabii ki Jane'in işlere karışması, son üç bölümdür süre gelen karakter etkileşimlerini farklı bir noktaya getiriyor. Aslında hem grubun dağılması, hem de Jane ile olan ikili ilişkimiz sayesinde oyun biraz daha rahatlıyor, genel geçer klişeler kısa süreliğine de olsa ortadan kalkıyor.

Jane ile olan yolculuğumuza başlamadan önce,

yani oyunun henüz başında Rebecca'yı da yanımıza alıyoruz ve yola koyuluyoruz. Bu arada Rebecca'yı hatırlıyorsunuz, değil mi? Hani bebek bekliyordu? Mutlu haberi hemen vereyim; bebek dünyaya gözlerini açıyor ama Rebecca'nın durumu iyi değil. Ne mi oluyor? Onu da dördüncü bölümün finalinde görün isterim...

Her dakikası karmaşa dolu dördüncü bölümde, bir noktadan sonra eski ekipten kimilerinin zombi olduğunu, kimilerinin de çoktan öldüğünü görüyoruz. Luke'ü bulmamıza gidişatı büyük oranda değiştiriyor. Tabii ki Kenny'nin girdiği depresyondan çıkması esas dönüm noktası. Önceki yapımları deneyim edenlerin hemen anlayabileceği üzere, Kenny ile uğraşmak ve onu birçok konu hakkında ikna etmek bize düşüyor.

Serinin genelinde olduğu gibi olaylara dâhil olmak hep bizim elimizde ama şunu da belirtmek isterim ki karakterimizin oyuna vereceği yön, özellikle bu bölümde büyük önem taşıyor. Tamam, bu zamana kadar şöyle olsun, böyle olsun falan diyorduk ama işler bir hayli ciddiye bindi. Deneyim ettiğim kadarıyla Amid the Ruins, yani dördüncü bölüm harika bir final öncesi yaşatmayı garanti ediyor; hatta bu bölümün finali bile nihai son olabilirdi, o derece! Böyle bakakaldım arkadaş. Seriyeye başlayanların tez elden bitirmesi, henüz elini sürmeyenlerin de başlamaları gerektiğini açık ara ortaya koyan bir bölüm olmuş. Ellere, kollara sağlık! ■ Ertuğrul Süngü

Sorumluluk

Tüm Telltale Games oyunlarında, sonradan sorumlulukları sırtımıza bindirecek birbirinden farklı kararlar alıyoruz ve oyun mekanikleri bunu gayet iyi bir şekilde hissettiriyor. Yine de dördüncü bölümde yakın zamanda zombiye dönüşmüş insanların ceplerini -kullanılabilir herhangi bir obje var mı diye- aramak gerçekten "hayatta kalma" temasının ne demek olduğunu bir defa daha gözler önüne seriyor.

The Walking Dead S02E04

- ⊕ Yeni karakter etkileşimleri
- ⊕ Giderek yükselen tempo
- ⊕ Merak uyandıran gelişmeler
- ⊕ Harika bölüm finali
- ⊖ Kontrolsüz ağız yüz hareketleri

9,0

|| Alternatif The Wolf Among Us

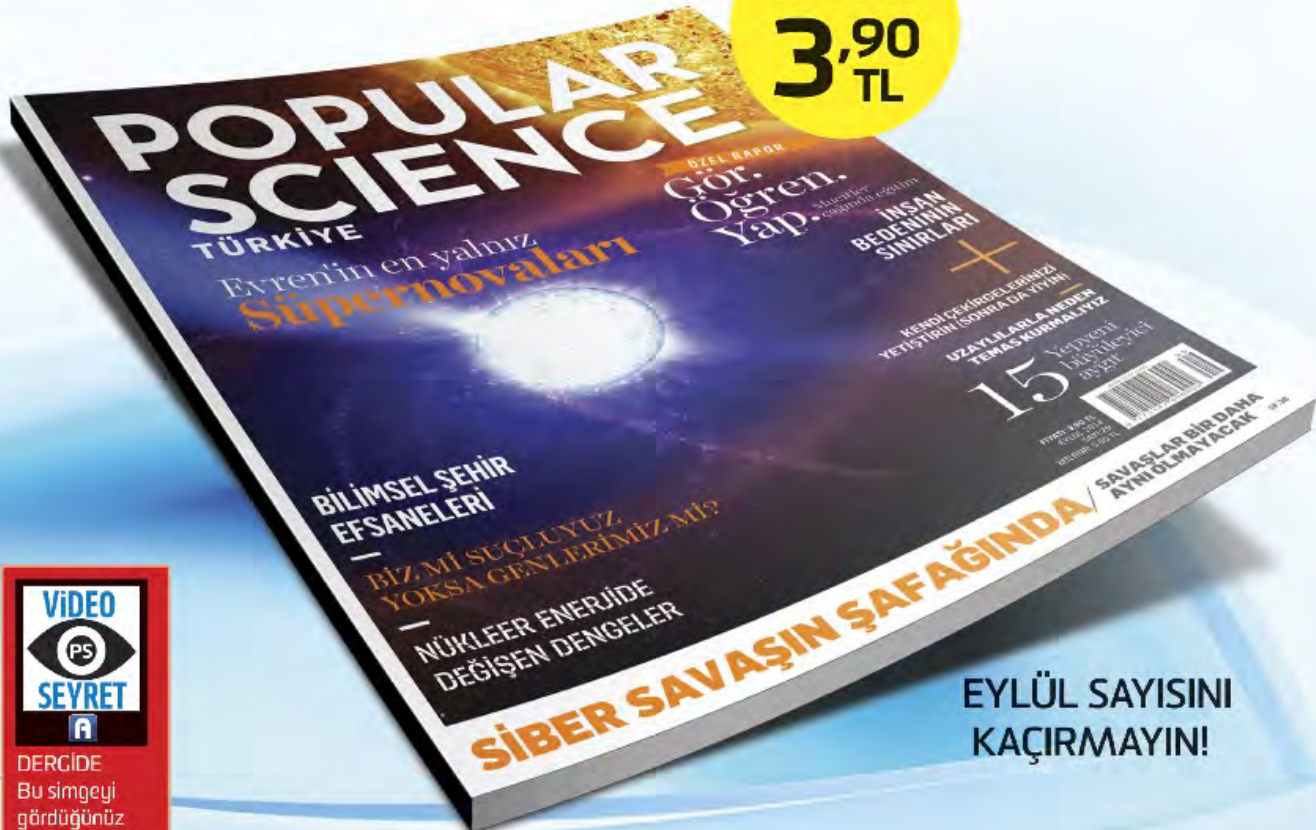
POPULAR SCIENCE EYLÜL SAYISINDA

SİBER SAVAŞLARIN ŞAFAĞI

- ▶ Gör. Öğren. Yap.
- ▶ Bill Nye'ın rövanş maçı
- ▶ Nükleer enerjide değişen dengeler
- ▶ İnsan vücudunun fiziksel sınırları
- ▶ Suçlu genler
- ▶ Bilimsel masallar
- ▶ HIV'i durduran hap
- ▶ Ölümün öpücüğü: Venom

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

SADECE
3,90
TL



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

EYLÜL SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



Yapım **Just Add Water**
Dağıtım **Oddworld Inhabitants**
Tür **Macera**, Platform **PS4**
Web **www.oddworld.com**



Oddworld: New 'n' Tasty! ★

Yeni nesle lezzetli bir dokunuş!

Oddworld, ilk oyunu Abe's Oddysee ile PSone ve PC platformlarına çıkış yapmış bir seri. Kendi hayran kitlesine ve diğer popüler oyunlara oranla nispeten daha zor bir yapıya, komplike bir evrene sahip olan Oddworld oyunlarından eski platformlara çıkışını gerçekleştirip günümüz konsollarına gelen Stranger's Wrath oldukça başarılı bir şekilde port edilmişti ve bünyesinde yeni geliştirmeleri barındırıyordu. PS Vita'da oynarken oldukça keyif almıştım. Fakat Abe's Odyssey'nin farkı şurada ortaya çıkıyor: 1997 senesinde çıkış yapmış oyun, aynı konsept ve hikâye korunarak neredeyse baştan yaratıldı ve PS4'e yakışır şekilde konsoldaki yerini aldı. Yenilenmiş çevresi, yepyeni çehresi ve bıraktığımız gibi duran Abe'i ile karşımızda Oddworld!

Oddworld, eski macera oyunlarında olan ve hepimizin ara sıra iç çekip özlemle andığı orijinal havaya sahip bir oyundu. (Belki de özlediğimiz için bize öyle geliyor.) O dönemde görülmemiş diyebileceğimiz stratejik mekanikleri ve platform öğeleri dönemine göre gerçekten bir başarı öyküsüydü. PS4 sürümünde de orijinal oyunun içeriği birebir korunmuş durumda fakat ortada grafikleri ve ışıklandırmaları ile oldukça etkileyici ve şirin görünen bir yapım var. Bazen oyun esnasında durup ne kadar yol kat edildiğini görmek için şahane ışıklandırmalara ve arka plandaki detaylara bakabiliyorsunuz. Yapımcı stüdyo bu hamleyle böyle bir klasiği başarılı bir şekilde yeni nesle kazandırarak övgüyü baştan hak etti diyebilirim. İncelemede bahsedeceğim

noktalar fark ettiğiniz üzere yeni sürümdeki yenilikler olacak ama seriye giriş açısından bazı temel mekanikleri de değerlendireceğim. Oyun, RaptureFarms'ta çalışan "Abe" isimli işçinin, kendi irkinin sıradaki lezziz turta olma yolunda olduğunu gizlice öğrendikten sonra tesislerden kaçış macerasını anlatıyor. Orijinali de zaten böyleydi, bu noktada değişen bir şey yok. Oyunun esas dinamiklerinden bahsetmem gerekirse Abe'in işçileri kurtarma yöntemiyle başlayabilirim. Abe kaçışında yalnız gitmiyor. Sahip olduğunuz "takip et", "bekle", "merhaba" komutlarıyla karşılaştığınız arkadaşlarınızı yanınıza alıyor ve yol üzerinde gördüğünüz daire çizen kuşları R2 ve L2 tuşlarını birlikte kullanarak portal açtıktan sonra bu işkenceden kurtarıyorsunuz. Fakat oyunun kendine hayran bırakan stratejik noktası, bu kişilerin verdiğiniz komutları harfiyen takip etmeleri ve eğer biraz savsak oynuyorsanız çoğunu öldürebileceğiniz veya arkanızda bırakabileceğiniz gerçeği. New 'n' Tasty bu bağlamda orijinalindeki gibi biraz acımasız bir oyun ama bunun da lezzeti burada. Oyunu zor kılan nokta, yer yer zorlayan platform öğeleri ve planlama gerektiren düşman karşılaşmaları. Çünkü bu oyunda elinize silahı alıp önünüze geleni öldüremiyorsunuz.

(Zihin kontrolü hariç!) Oyunun eksik noktası olarak gösterebileceğim tek kısım ara ara değişiklik gösteren saniyedeki kare (fps) oranları olmuş.

Orijinal iki boyutlu oyuna üçüncü bir boyut kazandırılmış hissinin harika bir şekilde veren yapım, orijinal kurgusu, klasik platform öğeleri, grafikleri ve stratejik elementleri ile grafiksel ve ruhsal anlamda bu nesilde bulunmayı hak eden yapımlardan biri olmuş. Abe o şirin sesi, yürüyüşü ve tavırları ile beni yeniden büyüledi diyebilirim. Ayrıca oyunu oynamayı düşünmüyorsanız, sizi oldukça hoş bir sürpriz bekliyor: Türkçe menü ve altyazı desteğine sahip oyun, ufak tefek hatalar dışında güzel bir yerleşmeye sahip ve böyle bir klasiği kendi dilimizde oynamak da oyuna bir artı daha katıyor. Bence mutlaka oynayın! ■ **Arda Can Coşkun**

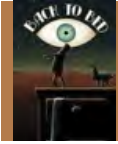
Oddworld: New 'n' Tasty!

- Düzletilmiş kontroller
- Harika bir yeniden yapım
- Yer yer değişkenlik gösteren fps

8,8

|| Alternatif **Oddworld: Munch's Oddysee**





Yapım **Bedtime Digital Games**
Dağıtım **Bedtime Digital Games**
Tür **Bulmaca**
Platform **PC, Mac**
Web www.bedtimedigitalgames.dk



Nightmare

Kısa sürede tamamlayacağınız oyun size bunun ardından bir de Nightmare modu sunuyor. Daha zorlu bulmacalara sahip olan bu modu denemek ister misiniz, gerçekten emin değilim...

Back to Bed

Uykudan sonra...

Bir uyurgezer olmak vardır, bir de uykuda gezmek. Uyurgezer kalkar, evde dolaşmaya çalışır, belki konuşur, belki gider bir işini halleder ve sabaha bunların hiçbirini hatırlamaz. Uyurgezerleri aniden uyandırmanın onlar için tehlikeli olduğu da bilimsel araştırmalar sonucunda kanıtlanmıştır. Uykuda gezenlerse bir çeşit rüya görüyorlardır fakat rüyalarında belirli bir bilinç seviyesinde olduklarından, yaptıklarında bir yere kadar kontrolleri de vardır.

Bir de Back to Bed'deki adam (Bob) var. Bu adam hem uyurgezer, hem de uykuda gezer. Bilinç falan hak getire; adam rüyasında bile uyurgezerlik yapıyor. Bu yüzden de bir dakika bile düzgün hareket edemiyor, yardım istiyor.

Escher'in eserlerinden, Salvador Dali'nin tablolarından (Salvador Dali'nin adını hatırlayana kadar Monet, Cervantes falan gibi saçma noktalara gittim.) esinlenerek hazırlanmış olan görsellik, ilk bakışta gerçekten hayranlık uyandırıyor. Hem Escher'in uyguladığı göz yanılsamalarına yer verilmiş, hem de Dali'nin tablolarındaki sürreal öğelere. "İlk başta" dememin sebebiyse yapımcıların bu görselliğin üzerine resmen yatmış olmaları. Bir kere o göz yanılsaması olayı tam anlamıyla fos olmuş, hiç de öyle akıllıca düşünülmüş bulmacalar oluşturulamamış. Biraz ortadan girdik, oyunu anlatmadık. Şimdi olay şu ki uyurgezer arkadaşımızı her bölümde yatağına ulaştırmalıyız. Bunu da dümdüz yürüyen adamımızı yönlendirerek yapıyoruz ki biz de köpekten bozma garip bir rüya yaratığını (Subob) kontrol ediyoruz. Bu yaratık bölümlerde yer alan çeşitli elmaları tutup kaldırabiliyor ve uyurgezer arkadaşımızın yolunu

değiştirmek üzere kullanıyor. Eğer uyurgezer arkadaş aşağı düşerse tekrar, ilk ortaya çıktığı yerden bölüme dönüyor. Oyunda hem hızlı olmak gerekiyor, hem de kahramanımızı yatağa döndürmenin yolunu kestirmek. Bazen çok kısa alanda, birkaç elmayı kullanarak adamımızı yönlendirmek gerekiyor ve burada eliniz ayağınızı dolaşabiliyor. Elmalar da bazen yerde duruyor, bazen de duvarda. İlerleyen bölümlerde geçit kaplarına benzeyen kapılar da ortaya çıkıyor ve bu yüzden yolumuzu kestirmemiz de zorlaşıyor.

Bölümleri birkaç denemeden sonra geçmek işten bile değil. Çok daha zor ve akıllıca hazırlanmış olmasını beklediğim bölümlerde pek bir numara yok maalesef. Elmayı al, yönü değiştir, devam et... Ortada güzel bir hikâye olsa diyeceğim, o da görünürde yok.

IGF 2013'te ödülü kaptıktan sonra tam bir oyun haline getirilmek üzere hazırlık aşamasına alınan oyun, bu süre zarfında geliştirilmemiş gibi duruyor. Güzel bir fikir ve hoş bir grafiksel tarz vardı ortada, ötesine de geçilememiş. Yapımcı Bedtime Digital yatmış da yatmış anlaşılır.

Eğer bu oyunu illa deneyeceğim diyorsanız, Steam üzerinden oyunu alabileceğinizi belirteyim. Fakat bunu yapmadan önce gerçekten iyi düşünün. Büyük bir bulmaca oyunu açlığınız mı var? Dünyadaki tüm oyunları mı tükettiniz? Sıkı bir Dali hayranı mısınız? Bunların hepsine "evet" cevabını veremiyorsanız, bu oyunu da denemek durumunda değilsiniz...

■ Tuna Şentuna

Back to Bed

- ⊕ Hoş görsellik
- ⊖ Sıkıcı bölümler
- ⊖ Tasarımın bulmacalara katkısı yok
- ⊖ Hikâye yok

5,6

Alternatif **The Bridge**

Bölümleri birkaç denemeden sonra geçmek işten bile değil. Çok daha zor ve akıllıca hazırlanmış olmasını beklediğim bölümlerde pek bir numara yok maalesef

Yapım **Spry Fox LLC**
Dağıtım **Spry Fox LLC**
Tür **Bulmaca**
Platform **PC, PS4, Mac**
Web **bit.ly/1pMNxh0**



Road Not Taken ★

Overlokçu, pardon, korucu ayağınıza geldi!

Hiç küçükken korucu olmak istediniz mi? Korucu olmayı kim istemez ki! Koca bir orman sizden soruluyor, dağ bayır hükmünüzde ve kırsal kesimde yaşayan çocukların gözünde siz bir süper kahramansınız. Kulağa hoş geliyor, değil mi? Road Not Taken tam da bu noktaya geçiyor. Bir kasabada her yıl kar fırtınası sonrası ormanda çocuk kayıpları yaşanıyor. Yetişkinlerin arama kurtarma çalışmaları yetersiz kalıyor ve bir gün yolunuz bu kasabaya düşüyor. Belediye başkanı sizi kasabanın korucusu olarak görevlendirip kasabalılara çocuklarını bulmalarında yardımcı olmanızı istiyor. Ardından meşaleniz ve kapüşonunuz ile küçük çocukları bularak onların gözünde bir süper kahraman olmaya çalışıyorsunuz.

Basit bir hikâyeye, karışık haritalara ve detaylı mekaniklere sahip, sıra tabanlı hareket edebildiğiniz, "rougelike" bir bulmaca oyunu Road Not Taken. Size 15 yıllık bir kariyer vaat ediyor ve kariyeriniz boyunca her yıl kaybolan çocukları bulmanız halinde, kariyer basamaklarını hızla çıkıp kasabada da belli bir popüleriteye erişiyorsunuz. Envanterinizde altın, pirinç, dut, tavşan ve şurup haneleri var. Bunları görevlerde gösterdiğiniz performansa dayalı olarak belediye başkanı ve kasaba halkından elde edebiliyorsunuz. Bu eşyalar kasaba halkına sunarak aranızdaki ilişki bağını kuvvetlendirip arkadaş olabilirsiniz, hatta ilişki boyutunu bir üst aşamaya taşıyıp evlenebilirsiniz. Karşılığında haritalarda işinizi kolaylaştıracak materyallere sahip olabilirsiniz. Harita çok fazla bölmeden oluşuyor ve bir bölmeden diğerine geçebilmeniz için geçiş kapısını açacak malzemeleri bulup istenen miktarı yan yana getirmeniz gerekiyor. Oyunda bir enerji barına sahipsiniz. Kapalı bölmelerde bir nesneyi taşıırken kare başına -1 enerji kaybediyorsunuz. Fırtınalı bölmelerdeyse adım attığınız kare başına enerji kaybettiğiniz gibi, açık bölmelerde nesne taşısanız dahi enerji kaybetmiyorsunuz. Enerjiniz bittiğinde ekran kararıyor

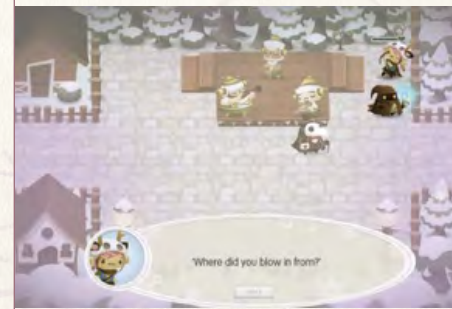
ve online skor tablosundan puanınızı, kaçınıcı sırada olduğunuzu görebiliyorsunuz. Öldükten sonra oyun sıfırlandığı için ölmekten önce bir kayıt noktasına ulaşmalısınız. Böylelikle ölmeniz bile kaldığınız yıldan devam edebilirsiniz lakin tüm eşyalarınız yok olmuş ve insanlarla olan ilişkileriniz sıfırlanmış olacaktır. Kaybolan çocuklardan yarısını kurtarmış olmanız, bir sonraki yıla sorunsuzca geçmenizi sağlayabilir fakat hiç çocuk kurtarmadıysanız veya yarıdan azını kurtardıysanız, bir defaya mahsus bir sonraki yıla geçmenize izin veriliyor, tekrarlanması halinde oyuna sıfırdan başlamanız gerekiyor. Oyunda 200'e yakın keşfedilecek gizem bulunuyor. Bu gizemleri haritadaki nesnelere elde edebiliyorsunuz. Bazı gizemler içinse nesnelere bir araya getirmeli ya da birden fazla nesneyi birbiriyle çarpıştırıp formül elde etmelisiniz. Bu da oyun mekaniklerinin ne denli geniş kapsamlı olduğunu gösteriyor. Haritaların sabit kalmaması, öldükten sonra aynı haritanın farklı içerikle sizi karşılaması, sıfırdan bir deneyim sunmakla birlikte görevi bitirmenizi de zorlaştırıyor. Oyunun tek kolay yanı, uyanık çocukların sizi takip ederek rahatlıkla çıkışa ulaşabilmeleri. Genelde çocuklar soğuktan uyuyakalmış halde oluyorlar ve onları tutup götürmeniz gerekiyor. Sade atmosferi, bitmek bilmeyen haritaları, göze hitap eden karakter ve eşya tasarımları, tekrar oynanabilirliğinin yüksek olması sebebi ile korucu olma düşüncesi hiç bu kadar benimsememişti. Bir halk kahramanı olmanın sırası geldi! ■

Road Not Taken

- ⊕ Tekrar oynanabilirlik
- ⊕ Göze hitap eden grafikler
- ⊕ Zengin oyun mekanikleri
- ⊖ Oynayış yapısındaki zorluklar
- ⊖ İçinden çıkılmaz hâl alan haritalar
- ⊖ Fonda müziğin yetersiz kalışı

7,5

Alternatif **The Binding of Isaac**



K N I G H T

⊕ N L I N E ⊕



45 TL
Değerinde
Promo Kodu

45 TL
Değerinde
Promo Kodu

Haberler

Knight Online dünyasına dair
en güncel haberler

Rehberler

Hem yeni, hem de mevcut
oyuncular için detaylı rehberler

Röportajlar

NTTGame CEO'sundan,
GM ekibine kadar röportajlar

Knight Online Özel Sayısı Bayilerde!

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

LEVEL

DB
DİĞER BİRDİRİCİ



Yapım Elefantopia
Dağıtım Elefantopia
Tür Aksiyon, Strateji
Platform PC, Mac
Web www.mcdroidgame.com

McDROID

Yeni bir yüz!

McDROID, kendi üssümüzü inşa ettiğimiz, kuleler dikip onları kontrol ettiğimiz, bitkiler ekip meyveler topladığımız, bir yandan uzaylı mutant'lara karşı koyarken diğer yandan doğayı iyileştirmeye çalıştığımız farklı bir kule savunma oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Bölümler boyunca dalgalar halinde gelen uzaylı mutant'ları durdurmaya ve bölüm sonunda üç yıldız kazanmaya çalıştığımız McDROID, bağımsız yapımcısı Elefantopia'nın ilk oyunu olma özelliğini taşıyor. "McDROID" isimli, eklem bacaklı bir robotun ve arkadaşı uzay mekiği SHUTTLE'in kendi evlerine dönmek için çıktıkları uzay yolculuğu, bir kaza sonucu Gezegen M'nin yörüngesinde sona erer. Gezegen M'nin uzaylı mutant'lar tarafından işgal edildiğini gören McDROID ve SHUTTLE da evlerine dönmeye önce gezegeni bu mutant'lardan kurtarmaya ve gezegenin yaralanan kalbini iyileştirmeye karar verir. McDROID her ne kadar bir kule savunma oyunu olsa da bölümler esnasında kulelerimizi silahlarımızı inşa edeceğimiz alanların önceden belirlenmiş olması, oyunun bizlere stratejiden ziyade aksiyona dayalı bir oynanış sunmasına neden oluyor. Dahası, inşa ettiğimiz kuleleri sırtlayıp uzaylı mutant'lara doğrudan saldırabiliyor ve yakınımızdaki kuleler için hedef de belirleyebiliyor. Bu şekilde bazen mutant sorununu çözerken, bazen de hedef belirlemediğimiz mutant'ların tam sağlıkla SHUTTLE'in yanına ulaşmasına neden oluyor. Neyse ki McDROID, yakınında bulunan SHUTTLE veya kuleler gibi mekanik şeyleri tamir edebiliyor. SHUTTLE'i savunmaya çalıştığımız bölümler boyunca doğayı iyileştiren ve mutant'lara saldırarak olmak üzere iki farklı tipte kule bizleri bekliyor. Doğayı iyileştiren kuleler, savunma kulelerine ek özellikler kazandırdığı gibi çileklerimizde daha hızlı büyümesini sağlıyor. Evet, diğer kule savunma oyunlarının aksine bölümler boyunca yetiştirmemiz ve toplamamız gereken çilekler bulunuyor. Bu çilekleri yakıt olarak kullanan SHUTTLE sayesinde yeni kuleler inşa edebiliyoruz. Her bölümün son düşman dalgasında çilek bitkilerimizin kullanılmaz hale gelmesi, onları harcamadan önce iki defa düşünmemizi sağlıyor. Çilekler haricinde para birimi olarak öldürdüğümüz büyük mutant'lardan ve iyileştirdiğimiz ağaçlardan kazandığımız elmaslar bulunuyor. Bu elmaslar sayesinde bölümlerde anlık çözümler sunan patlayan variller ve belirli bir alanı iyileştiren ağaç fideleri gibi eşyaları satın alabiliyoruz. Ayrıca araştırma merkezine giderek kazandığımız

elmaslarla kuleler ve McDROID için yeni özellikler satın alabiliyoruz. Bu özellikler arasında kulelerin atış hızlarını arttırmak, kulelerin tamir sürelerini kısaltmak ve hem kulelerin, hem de McDROID'in savunmasını güçlendirmek gibi seçenekler bulunuyor. Yeni kule planlarını ve McDROID için kişileştirme seçeneklerini bulunduran kasalara da bölümler esnasında erişiyoruz. Bölümler esnasında son olarak uzaylı mutant'lar tarafından tutsak edilmiş ruhları topluyoruz. Kurtardığımız ruh sayısı da bu oyunu oynayan arkadaşlarımız arasında bir sıralama oluşturulmasında kullanılıyor. Oyunun platform fark etmeksizin kooperatif bir şekilde dört oyuncuya kadar birlikte oynanabilmesi, özellikle normal zorluk seviyesinin ardından açılan Challenge ve Nightmare seviyelerinde oyuncuların işine yarıyor. Çizgi film tarzı grafikleriyle 5 Eylül'de çıkışını gerçekleştirecek olan McDROID, bir şans verilmesini kesinlikle hak ediyor.

■ Ahmet Rıdvan Potur

McDROID

- ⊕ Düşünmeye zorlayan oyun mekanikleri
- ⊕ Mekanik mizah anlayışı
- ⊖ Mutant çeşitliliğini az olması
- ⊖ Önceden belirlenmiş inşaat alanları

7,0

|| Alternatif Sanctum 2

∨ Uyarı için teşekkürler!



GODS WILL
BE WATCHING

Yapım **Deconstructeam**
Dağıtım **Devolver Digital**
Tür **Macera**
Platform **PC, Mac**
Web **www.deconstructeam.com**



Gods Will Be Watching

Her karar bir sorumluluk getirdiğinde...

Bir dakika, konu neydi, bir hatırlayayım. Şimdi Çavuş Burden var. Sakallı, Amerikan filmlerindeki, işini bilen askerlerden... Uzayda yer alan bir devlet var. Bunlar galaksideki uzaylıları köleleştirmiş. "Xenolifer" adında da bir isyancı grup var ki Burden da bu grubun önemli üyelerinden biri. Xenolifer'in amacı, devletin köleliğe son vermesi ve bu yüzden de devletin canını sıkacak eylemler yapıyorlar, biz de tam olarak bunun içinde bulunuyoruz. Eski tip bir görselliğe sahip olan oyun, bir çeşit macera oyunu. Sağa sola tıklayıp çeşitli eşyaları bulmaya ve bunları birleştirmeye çalışıyoruz. Bir şekilde bölümlere ayrılmış olan bir senaryoyu takip edip her senaryo parçasında hayatta kalmaya uğraşıyoruz. Size hemen ilk bölümü anlatayım...

Burden'ı kontrol ettiğimiz bölüm, isyancıların, devletin bilgisayarlarından bir tanesini kırmaya çalıştığı ve dört tane bilim adamını esir aldığı bir sahne olarak karşımıza çıkıyor. İsyancıardan bir tanesi veri toplamaya çalışıyor, bir diğeri kapıda, askerlerin içeri girmesini engelliyor, bir başkası da kırma işlemine destek veriyor. Biz de Burden olarak bu üç işe yardımcı oluyoruz. Kapıyı koruyan arkadaşımıza destek verebiliyor, esir aldığımız bilim adamlarının psikolojik durumunu kontrol altında tutabiliyoruz ve kırma işleminin ucundan tutabiliyoruz. Diyelim ki kapıyı koruyan arkadaşımıza destek verdik; bu, tek tıklamayla gerçekleştirdiğimiz hareket zamanı bir tık ileri atıyor ve kırma işlemi biraz daha ilerliyor, kırma işlemine engel olması gereken alarm aktif olmaya biraz daha yaklaşıyor ve esirler biraz daha panikliyor. Bir sonraki adımda esirleri sakinleştirmek iyi olabilir zira bunlardan bir tanesi kalkıp kaçmaya çalışabiliyor. Onları konuşarak sakinleştirmek bir çözüm ama bunu fazla yaparsak da çok rahat-

layıp sizi etkisiz hale getirmeyi düşünebiliyorlar. Kırma işlemine destek vermek de gerekiyor ama bunu da art arda yaparsak içeri bir bomba düşüyor ve görev sonlanıyor. Bir sonraki bölümde de esir düşen biz oluyoruz. Arkadaşımızla birlikte birer sandalyeye bağlı bir biçimde günlerce işkeneye maruz kalıyor ve bu durumdan sağ kurtulmaya uğraşıyoruz. İsyancıardan birisi bizi buluyor ama kurtarmayacağı için bize günlük olarak sağlık paketi, ağrı kesici veya bilgi sağlıyor. Burada da ölümler burun buruna gelip bir sonraki gün nasıl hayatta kalacağımızın hesabını yaptığımız birçok karar vermemiz gerekiyor ve nihayetinde bir hata yapıp ölüyoruz. Evet, her senaryo parçasında ölümler karşışmak çok kolay ve her bölümü tekrar tekrar oynamanız gerekebilir. Oyunun en kolay modunu seçseniz bile bir bölümü tek seferde geçebilmek bayağı bir şans gerektiriyor. İşin kötü tarafı, özellikle biraz uzun süren bölümlerin ilerleyen safhalarında ölüncü her şeye yeniden, en baştan başlamak biraz can sıkabiliyor.

Bir macera oyunu olmasından ötürü oyunun iyi bir İngilizce gerektirdiğini de belirteyim. Bu hem oyunda başarılı olmak, hem de oyundan zevk alabilmek için şart. İlgilic bir oyun olmasına rağmen oyunun fazla katı kuralları olması ancak macera oyunu tutkunlarının ve sağlam sabra sahip kişilerin bu oyundan zevk alabilmesine neden olmuşa benziyor. Açıkçası ben bir bölümü art arda oynayacaksam hikâyeden de daha fazlasını beklerim. Merak uyandıracak çok fazla senaryo ögesinin olmamasıyla birlikte, az önce dediğim gibi oyun ancak türün meraklılarına hitap edecek bir tarzda olmuş... ■ **Tuna Şentuna**

Gods Will Be Watching

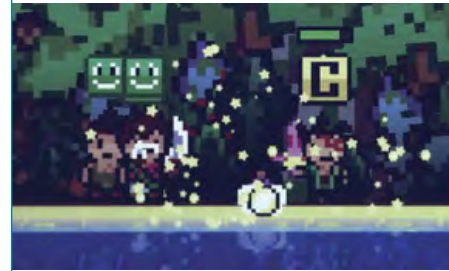
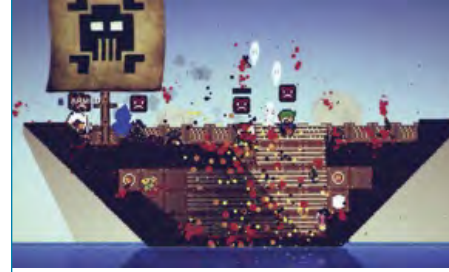
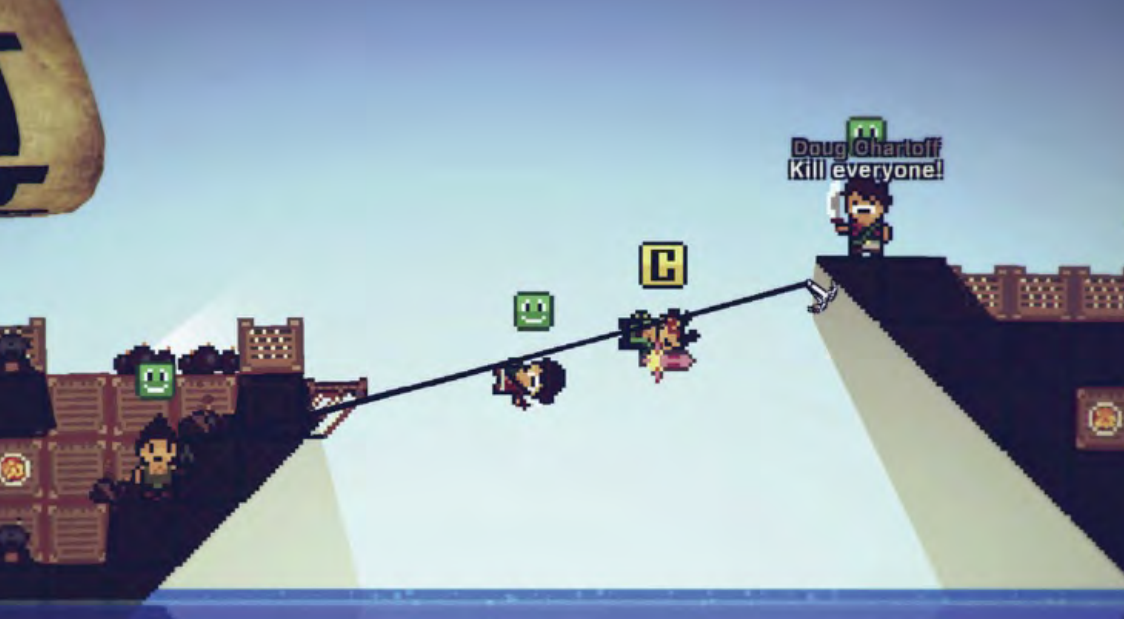
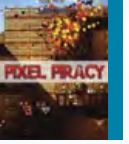
- ⊕ Atmosfer ve grafikler
- ⊕ Bir yere kadar eğlenceli oynanış
- ⊖ Senaryo iyi değil
- ⊖ Oyun gereğinden fazla zor

6,0

Alternatif **Broken Sword 5**



Yapım **Quadro Delta**
Dağıtım **Re-Logic**
Tür **RPG, Simülasyon**
Platform **PC, Mac**
Web www.piracysim.com



Pixel Piracy

İhanetin bedeli!

Korsanların hüküm sürdüğü döneme geri dönüyoruz ve macera henüz yeni başlıyor! İsminden de anlaşıldığı gibi, bir korsan oyunu olan Pixel Piracy'de gerçek yaşamın ne olduğunu anlayacağız! Türlü zorluklardan geçeceğiz ve ihanetlere uğrayacağız. Kendi başımıza çıktığımız bu yolda, yeni tayfalarla tanışıp birçok savaşa tanık olacağız. Kaptan olarak başladığımız oyunda asıl amacımız hayatta kalmak. Küçük bir gemiyle başlıyoruz maceraya, ilk durak da satıcıların ve hanların bulunduğu bir ada. Elinizdeki parayla yemek ihtiyacını giderebilir ya da handan geminize bir adam alabilirsiniz. Hedefimizse boss niteliğindeki devasa düşman gemisini ele geçirmek. Oyunun başında karşınıza seçenekler sunuluyor, nasıl biri olacağınızı ve ileride ne türlü sorunlarla karşılaşabileceğinizi seçebiliyorsunuz, her şey tamamen size kalmış. Oyunda bir sürü farklı ada bulunuyor, buralara gidip yengeç ve tavuk benzeri hayvanları kesip deneyim puanı ve çeşitli eşyalar kazanabiliyoruz. Bazı adalarda hazine sandıkları da bulunuyor. Tabii ki bunlara ulaşmak o kadar kolay değil. Ya bir başka gemi bu adada bulunuyor ya da adanın yerlileri tarafından korunuyor hazineler. Zaman geçtikçe tayfamız daha büyüyor tabii ki, yoksa hayatta kalamayız. Fakat bir geminin kaptanı olmak her yiğidin harcı değil. Herkesin farklı ihtiyaçları bulunuyor; açlık ve moral gibi. Gemimizde yeterli miktarda yemek bulundurmamak gerekiyor, yoksa açlıktan hem siz, hem de tayfanız ölüyor. Eh, tabii ki bir de moral bozukluğu da olabiliyor gemide. İşte o zaman ihanetlerden ihanet beğenin! Gemi tam anlamıyla Dallas'a dönüşüyor! "Yol arkadaşım" dediğiniz kişiler sizi sırtınızdan bıçaklıyorlar. Bu yüzden dikkatli olmalısınız.

Oyun menüsünden satın aldığımız malzemelerle gemimizi büyütebiliriz. Bunun yanı sıra dükkânlarda çeşitli beceriler de satılıyor. Tayfamıza balık tutmayı, temizlik ve yemek yapmayı öğretebiliriz. Adalardan

düşürdüğümüz silahları ve çeşitli eşyaları da kullanabiliyoruz. Oyunun ismi Pixel Piracy olunca görsellik de pikselli oluyor tabii ki; böylece oyuna nostaljik bir hava katılmış. Müzik ve sesleri de tamamen kendine özgün. Oyun sırasında neşeli korsan müziklerini dinleme şansı yakalıyor ve daha da bir kaptan moduna giriyoruz! Gemimizde tayfaların bizle konuşmaları da ayrı bir eğlence kaynağı; komik, geyik muhabbetler havada uçuşuyor. Adalardaki hanlara girdiğimizde elimizdeki kılıcı hemen bir kenara koyup elimize bir içki alıyoruz ve çalsın han müzikleri. Ambiyans o kadar gerçekçi yapılmış ki insanın handan çıkması gelmiyor gerçekten.

Seçtiğimiz adalara giderken gemimizle yol alıyoruz ve adanın uzaklığına göre seyahatimiz aynı oranda uzun sürüyor ki bu biraz can sıkıcı işte. Güneş batıyor, sabah oluyor, biz hala yollardayız. Yol alırken karşımıza bir düşman gemisinin çıkması da an meselesi! Ya küçük bir ihtimalle kaçacak ya da saldırı yapacaksınız. Herkesi öldürdüğümüzde gemiyi ele geçirebiliriz ya da patlatabiliriz.

Pixel Piracy'yi oynarken gayet keyifli zaman geçirebiliriz. "Zoru severim ve sabırlıyım." diyorsanız denemenizi tavsiye ederim. ■

Pixel Piracy

- ⊕ Müzikleri ve sesleri çok hoş
- ⊕ Gerçek yaşam tadı vermesi
- ⊖ Uzun süren gemi yolculukları
- ⊖ Çok güçlü düşmanlar

7,0

Alternatif **Rogue Legacy**





Yapım **Piranha Bytes**
Dağıtım **Deep Silver**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **risen3.deepsilver.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**



ACIV
Hayranlarına...

Sonuçta bir korsan olduğumuz için korsan gemilerine binme şansımız da oluyor ve ACIV'tekilerden iyi olmasın, burada da gemi savaşlarına girebiliyoruz. Bu eklenti gayet ilginç olmuş ve oyunun genel yapısından uzak olsa da hiç de fena durmuyor.

Risen 3: Titan Lords ★

Ölümden sonra, büyük bir macera

Bu oyunla normalde ilgilenmeniz gerekmiyordu. BRPG evreninde bir başka yapım olarak yer alacaktı. Fragmanlarını izlemek istememeniz gerekirdi, oyun hakkında bir şey bilmek istememeniz... Ne var ki bir grup vardı; Gothic'in üzerlerinde yaptığı etkiden kurtulamayan ve son Gothic oyunuyla da tatmin olmayan... İşte o grubun bir üyesi olan ben, Risen 3'ü merakla bekledim, bekledim ve muradıma erdim. Risen 3, belki Gothic kadar etkileyici bir oyun değildi ama "RPG'lerde gerçek anlamda özgür olmalıyız" kavramını bir kez daha güzel bir şekilde önümüze getirmeyi başardı.

Bu oyun, sinematikler ve birbirine bağlı sahane ara sahnelerle bezeli, her kısmı inanılmaz detaylıca düşünülmüş bir oyun değil. Bu yapım daha gerçeğe yakın, daha belirsizliklerle dolu, sizi daha çok düşünmeye ve keşfetmeye iten, doğal bir süreç.

Kahramanımız bir korsan ve "Patty" adındaki arkadaşıyla bir hazinenin peşine düşüyor. Eğer oyunla ilgili hiçbir şey bilmiyorsanız, bir süre sonra olan olaylara biraz şaşırsınız zira kahramanımız hazineye yaklaşmışken bir geçit kapısından gelen zebani tarafından öldürülüyor. Birkaç hafta sonraysa bir yerli tarafından diriltiliyor, asıl macera başlıyor. Şimdi Patty'yi bulmalı ve yavaş yavaş içi boşalan ruhunuzu geri kazanmanın yollarını aramalısınız. Bu diriliş olayı gerçekleştiikten sonra ilk fark edeceğiniz şey ne kadar özgür olduğunuz ve ne kadar İngilizceye ihtiyaç duyduğunuz. NPC'lerle olan

diyaloglarınızdan birçok bilgi elde edebildiğiniz gibi, diyalogları sürdürerek de bolca görev alabiliyorsunuz. Bu görevleri nasıl yapacağınız da tamamıyla size bırakılıyor. Mesela bir adam sizden, bir başkasının çaldığı eşyayı getirmenizi istiyor. Bunu yapabilir veya eşyayı kendinize saklayabilirsiniz; hatta diğer adama, size görevi veren adamı ispiyonlayıp aralarını da bozabilirsiniz. Bundan daha güzeli, içinde bulunduğunuz dünyada özgürce dolaşmanıza izin veriliyor. Size kimse, "daha oraya gidemezsin, o yaratık çok güçlü, ona dokunma" demiyor. Herkese saldırmak, her yere gitmekte serbestsiniz. Yine Gothic'te olduğu gibi burada da çatal, bıçak, tabak, ot, et, paslanmış silah, ne bulursanız toplayabiliyorsunuz. Her şeyi toplayın ki hepsini satıp para kazanın, daha güzel ekipmanlar alın. Savaşlar gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor elbette ki ve yine karakterinizin yay kullanan bir Ranger mı olacağına, yakın dövüşte usta bir Savaşçı mı olacağına, yoksa büyüleriyle korku salan bir Büyücü'ye mi dönüşeceğine siz karar veriyorsunuz. Savaşlarda da görevlerden kazanacağınız Glory puanlarınızı yeteneklerinize yatırarak geliştireceğiniz karakteriniz, savaş kısmı yanında konuşma, akıllı olma gibi alanlarda da uzmanlaşabiliyor. Silahlarla olan yeteneklerinizi veya bir yaratığın derisini nasıl yüzeceğinizi de yine, Gothic'teki gibi bazı NPC'lere para vererek geliştirebiliyorsunuz.

Risen 3'ün grafiksel durumu da göz kamaştırıcı bir seviyede bana sorarsanız. Vahşi doğa çok güzel resmedilmiş ve animasyonlar da gayet iyi kotarılmış. Yalnız oyunun kontrastı çok yoğun geliyor oyunu açtığınızda ve size tavsiyem onu biraz düşürmeniz. Bir The Elder Scrolls V: Skyrim kadar başarılı olmasa da gayet iyi bir oyun olduğunu düşünüyorum Risen 3'ün. Özellikle şu sıralar bir RPG arayıyorsanız Risen 3'ün. Mutlaka deneyin. ■ **Tuna Şentuna**

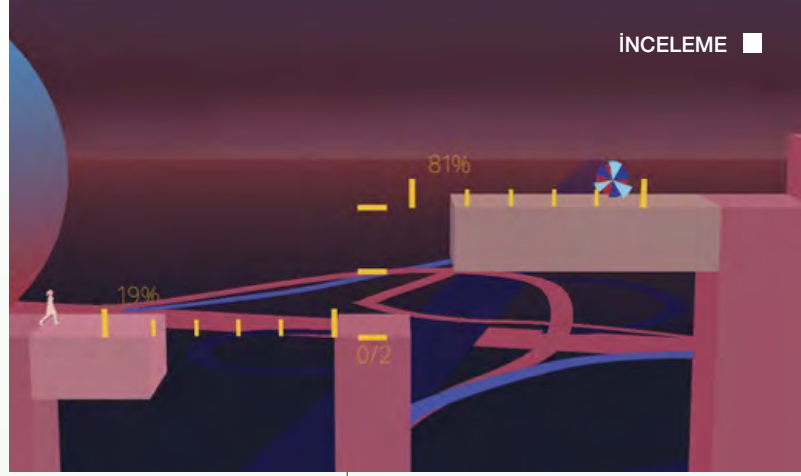


Risen 3: Titan Lords

- ⊕ Özgür oynanış
- ⊕ Atmosfer
- ⊖ Birçok bug
- ⊖ Savaş sistemi daha iyi olabilirdi

8,4

|| Alternatif **Divinity: Original Sin**



Metrico

Renk bul, ışık bul, çözümlü bul!

PS Plus sayesinde tanıştığımız bazı oyunlar oluyor. Misal, Metrico. PS Plus'ta bedavaya sunulmasa belki de hiç haberini bile alamayacağız. (O kadar çok bağımsız yapım var ki artık, biz oyun editörleri bile zor takip ediyoruz.) İddialı bir bulmaca oyunu olarak hazırlanan oyunun görsel anlamda da bir çabası var ve oyuna adım attığınız an bunların hepsi önünüze sunuluyor.

Özünde bir bulmaca oyunu olan Metrico, size neyi, nasıl yapmanız gerektiğini söylemiyor. Oyuna başladığımız an, daha ilk dakikada ufak bir engelle karşılaşılıyor ve bunu nasıl aşmanız gerektiğini de kendiniz deneyerek buluyorsunuz. Amacınız, her bölümde kahramanımızı çıkışa ulaştırmak ve öndeki engelleri aşmasını sağlamak.

İlk bölümlerde sadece zıplayabilen kahramanımız, zıplama ve yön tuşlarıyla verdiğimiz hareket ile birlikte çeşitli platformları kaldırıp indirebiliyor. Örneğin, geriye yürümek bir platformun yükselmesini ve yolumuzun açılmasını sağlıyor ama ileriye yürüdüğümüzde bu platform aşağıya iniyor. Biz de ileri gitmek yerine, ileri doğru zıplıyor ve bu platformun aşağı inmesini engelliyoruz. Bir sonraki bölümde bir çeşit ışınlanma gücüne kavuşuyor kahramanımız. Işınlanma da değil aslında; belirli iki nokta arasında geçiş yapabiliyor ve bu sırada hareket etmiş platformlar da sıfırlanıyor. Böylece yine engelleri aşarak çıkışa ulaşıyoruz.

Bir noktadan sonra oyun, "PS Vita'nın tüm özelliklerini kullanmalıyız!" diyor ve sizi saçma sapan şeyler yapmaya itiyor. Mesela bir bulmacada, etrafta ışık bulmanız ve onu PS Vita'nın kamerasına göstermeniz isteniyor. Bu kolay. Bir başka bulmacada, renkler mevzu bahis oluyor, bu defa ışık yerine kameraya belirli renkleri göstermeye çalışıyoruz. Evdesinizdir, butiktesinizdir (Butikte PS Vita qeyfil),

işiniz kolay o zaman ama belediye otobüsünde, sırf yeşil rengi göstereceğim diye PS Vita'yı yandaki teyzenin üzerine döndürmeniz hoş karşılanmayacaktır. İşin daha da kötüsü, bu bulmacalar o kadar yapay olmuş ki ne kurguya oturuyor, ne de başka bir şeye. Durup dururken ışık bulmaya çalışıyor, PS Vita'nın hareket algılayıcılarını devreye sokuyor, renk kartelasıyla gezmek için uğraş veriyoruz. Üstelik bir engelin ne yöntemle geçileceği söylenmediği ve oyunda bu pek de kolay anlaşılmadığı için bir engeli normal bir yoldan geçemeyince hemen kamerayı sağa sola çevirmeye başlıyor ve nihayetinde yoruluyoruz. Kahramanımızın ateş etme gücüne kavuşması ve bunu yapmak için arka dokunmatik paneli kullanması gereken yerler de maalesef baş ağrısı olmuş...

Metrico güzel bir çabaya girmiş, değişik bir bulmaca oyunu olmak istemiş, bir yerde bunu başarmış ama fikirler biraz zorlama bir biçimde oyuna entegre edilmiş. Kamera olayları daha az yerde, daha akıllıca kullanılmış olsaydı gayet hoşumuza gidebilirdi ama buradaki haliyle çok zorlama bir durum yaratılmış. Pek de kötü sayılmayan bir oynanış süresine sahip olan oyun PS Plus sahiplerine bedava olarak sunulduğu için para derdiniz de yok ama bu oyuna para vermeyi düşünüyorsanız bir kez daha düşünün derim. Etrafta daha iyi bulmaca oyunu bir hayli çok...

■ Tuna Şentuna

Metrico

- ⊕ Yaratıcılıkla dolu bir oyun
- ⊕ Infografik temalı görseller
- ⊖ Uzun yükleme süreleri
- ⊖ PS Vita'nın özelliklerini kullanmak için gereksiz bir çaba var

7,2

■ Alternatif **Escape Plan**

Yapım **Digital Dreams**
Dağıtım **Digital Dreams**
Tür **Bulmaca**
Platform **PS Vita**
Web www.metrico-game.com



Yükleme Süreleri

Son derece basit grafiklere sahip olan oyunda çok fan-tastik bir biçimde, inanılmaz uzun yükleme süreleri bulunuyor; hatta oyunu ilk defa çalıştırmak istediğimde oyun kilitleti ve açılmayı reddetti. Bir sonraki bölümün yüklenmesi için 30 - 45 saniye arası beklemek gerçekten hiç anlamlı gelmedi...



Gerçekten
Ücretsiz!

Sözde ücretsiz oyunların aksine Only If'e Steam üzerinden ve hiçbir ücret ödmeden erişebiliyoruz. Ayrıca oyunda yaşananların iç yüzünü merak ediyorsanız, bit.ly/1BR52Se adresinden oyunun yapımıcısının açıklamalarını da okuyabilirsiniz.

Only If

Bu neyin kafası?

Only If, bağımsız yapımcılar arasında kendi adını çok rahat bir şekilde duyurabilecek ve farklı fikirleriyle adından sık sık söz ettirebilecek Creability tarafından geliştirilen, bulmaca çözmeye dayalı bir macera oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Tamamen ücretsiz olarak oyunculara sunulan bu yapım, yapmak istedikleri ve ara ara yapabildikleriyle yılın en iyi macera oyunu olmaya aday olabilecekken, maalesef yanlış kararların ağırlığı altında eziliyor. Her şey Anthony'nin bir gece önce arkadaşı Sam'in daveti üzerine bir ev partisine katılmasıyla başlıyor. Tükettiği alkollü içeceklerin ve kullandığı uyuşturucu maddelerin etkisiyle Anthony, gece yaşananlara dair hiçbir şey hatırlamadan ve daha önce hiç görmediği bir odada, hiç görmediği bir yatakta uyanır. Bu uyanış aynı zamanda Anthony için gerçek ile düş arasındaki ince çizginin de kaybolması anlamına gelmektedir. Baş dönmesi, kararın gözler ile geçen bir - iki dakikalık mücadelenin ardından uyandırdığı odadan çıkmayı başaran Anthony, zifiri karanlığın ortasında mavi, küresel bir fenomenle karşılaşır. Bu fenomeni kovalamasıyla kendini bir çalışma odasında, ilginç bir radyoyla baş başa bulur. Kendini "Vinny" olarak tanıtan radyodaki ses, Sam'in kaybolduğunu ve bunun sorumlusunun da Anthony olduğu söyler. Dahası Far Cry 3'ün delisi Vaas tadında konuşmaya devam eden Vinny, Anthony'ye bir ders vereceğini söylemektedir. Bir süre sonra bir satranç tehtasının başında bizden seçim yapmamızı isteyen Vinny, kendimizi kurtarmak için -siyah piyonu seçerek- her şeyi feda edebileceğimizi ya da -beyaz piyonu seçerek- kendimizi feda edip her şeyi kurtarabileceğimizi söyler. Beyaz piyonu seçtiğimizde -Creability'nin söz verdiği gibi- kendi beklentilerimizle, gerçeği düştürmeye çalışarak ilerlediğimiz, her an zekice hazırlanmış bulmacalarla karşı karşıya geldiğimiz ve çoğu zaman hayretler içerisinde kaldığımız bir devam bizi bekliyor. Ne yazık ki beyaz piyon seçeneği ne kadar iyi bir oyun sunuyorsa siyah piyon seçeneği bir o kadar, hatta daha da kötü bir oyun sunuyor. Sıradan bulmacalar, Amnesia serisinden alınmış benzeyen gizlilik öğeleri ve büyüsunü kaybetmiş bir çevrede geçen

Ne kadar huzurlu
bir gün değil mi?



oynanış, "Oyunun bu kısmını başka bir yapımcı mı hazırladı?" sorusunu dahi akıllara getiriyor. Oynanışa dönecek olursak bulmacaları çözmeme yardımcı olacak eşyalarla bulmacaları çözmeye göre bir etkileşime girebildiğimizi görüyoruz. Örneğin, bir bölümde duvarlardaki tabloları toplayıp şöminede yakmamız gerekiyor ama bütün tabloları toplamadan tek tek şömineye yerleştiremiyoruz. Bu gibi basit detaylar Creability'nin gösterdiği yolda yürüdüğümüz hissini yaratabiliyor. Zaman zaman klavye yardımıyla Vinny ile konuşmamız gerekmesi de ilginç bir detay olarak oyundaki yerini alıyor. Oyunda ilerlememizi kaydedebildiğimiz bir mekanik olmaması, bölüm içindeki bütün ilerlememizi çöpe atabiliyor. Neyse ki ana menüde son kaldığımız bölümün adını yazarak bütün bir oyunu baştan oynamak yerine sadece o bölüme en baştan başlayabiliyoruz. Bu arada oyunda Inception'dan, Alice Harikalar Diyarında'ya kadar farklı yapımlara yerli ve zaman zaman eğlenceli göndermeler yapıldığı görüyoruz. Bu göndermeler, başarılı seslendirmelerle birleşince "Keşke siyah piyon bölümü oyunda hiç yer almasaydı." demeden edemiyoruz. İlginç bir tecrübe yaşayacak birkaç saatiniz varsa ücretsiz Only If'in beyaz piyonu sizleri bekliyor!

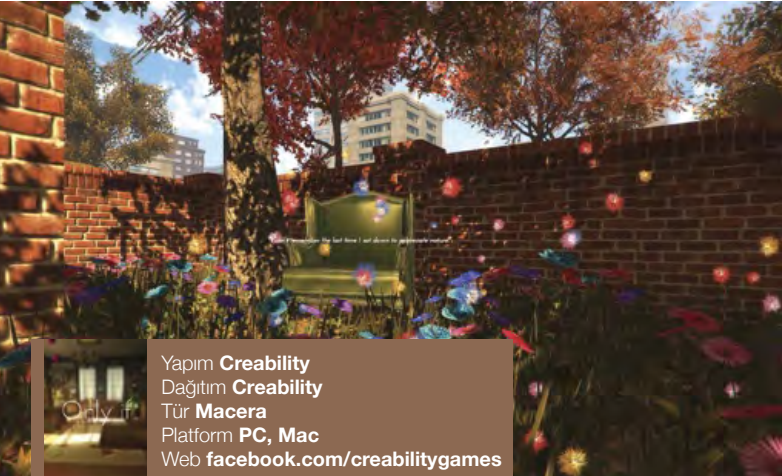
■ Ahmet Rıdvan Potur

Only If

- ⊕ Beyaz piyon hikâyesi
- ⊕ Yerinde göndermeler
- ⊕ Oyunun sonunda yaşananlar
- ⊕ Seslendirmeler
- ⊖ Geriye kalan her şey

5,0

Alternatif Serena



Yapım **Creability**
Dağıtım **Creability**
Tür **Macera**
Platform **PC, Mac**
Web facebook.com/creabilitygames



Hohokum

Sürreal bir yolculuk

Hohokum, siz daha sayfadaki görsellere ilk bakış attığınız andan itibaren anlayacağınız üzere civil civil renklerle bezeli farklı bir oyun. Oyunu ilk gördüğümde aklıma gelen seri, PSP’de kendini eğlenceli ve sanatsal yönden farklı yapısıyla kanıtlamış olan LocoRoco oldu. Neredeyse aynı grafiksel yapıda olan oyun, İngiliz oyun geliştirici Honeyslug tarafından geliştirildi ve başarılarını tes-cil etmiş bir oyun stüdyosu olan Santa Monica’nın da yardımlarını aldı. Sony, “exclusive” olarak bildiğimiz özel oyunlarda çok farklı ve eşsiz bir vizyona sahip olduğunu zaten kanıtlamıştı. Sony bünyesindeki stüdyolar, bu tür oyunlarla da bizi haklı çıkarmaya devam ediyor. Hohokum, Journey ve fIOW türveleri gibi sanatsal ve düşünsel yönü ağır basan farklı bir yapım.

Keşif ve bulmaca öğelerini ön planda tutuyor ve son dönemdeki tipik oyun algısını kırıyor Hohokum. Oyunu oynarken kendinizi oyun formundaki bir meditasyonun içinde buluyorsunuz. Dingin müziklerle, sakin ve parlak atmosferde çeşit çeşit yaşam formunun ekranda yüzdüğüne tanık oluyorsunuz. Oyun bu noktada kendini geleneksel oyun algısından kurtarıp daha çok kişisel bir macera içinde yönlendiriyor oyuncuyu. Ve oynarken tıpkı bir masal dinlermişçesine kapılıp gidiyorsunuz oyuna. Hohokum, oyuncuyu sahip olduğu sanatsal yapıyla oyun boyunca yönlendiriyor ve başarı veya tamamlama üzerinde baskı kurmayarak serbest bırakıyor. Demek istediğim şu ki oyunu bitirmek için değil de anın tadını çıkarmak için oynuyorsunuz. Dillendirebileceğim tek eksik nokta, başlarda başarılı bulduğumuz bu formülün daha sonralarda merakımızı basamak basamak aşağılara çekmesi. Aynı oyun mekaniğinin ve müziklerin döngüsel bir düzende önünüze sunulması,

oynanışın bazı kısımlarının oyuna olan ilginizin az da olsa azalmasına sebep oluyor.

Hohokum PS3, PS4 ve PS Vita sistemlerinin hepsine birden çıkışını gerçekleştirdi. İncelediğim sürüm PS4 olduğu için bu sürüme özel gördüğüm bazı farklılıklardan bahsedebilirim. Kontrol ettiğiniz yılanım benzeri varlıkla çevredeki nesnelere dokunduğumuz ve etkileşime geçtiğimiz zaman gelen sesleri DualShock 4’ün hoparlöründen duyabiliyoruz. Aynı zamanda DualShock 4’ün ön tarafında bulunan ışık da sahip olduğumuz renklere göre değişebiliyor. Böyle canlı ve renkli bir oyun için yerinde özellikler kullanılıp oyuna çeşit katılmış. Çoğu oyunda görsek de bunlar herkesin hoşuna giden detaylar.

Hohokum, başta da bahsettiğim gibi oyundan çok bir terapi ve dingin bir tecrübe. Canınız bir aksiyon oyunu oynamak istediğinde alternatif olarak seçebileceğiniz bir oyundan çok Journey kıvamında dikkate değer bir bütünlükte. Aynı şekilde hafta içi işten veya okuldan döndüğünüzde de oynanacak bir yapım değil. Hohokum daha çok Pazar sabahları içilen bir çay veya kahve eşliğinde gidebilecek bir oyun. Size yapmanız gereken şeyleri liste halinde verip dopamin tufanı yaşatmıyor belki ama düşünce seline kapılmanızı sağlıyor. Övgüye değer gördüğüm atmosferik bütünlüğü de oyunun en büyük başarısı. ■ Arda Can Coşkun

Hohokum

- ⊕ Sanatsal tarz
- ⊕ Keşfe açık oyun alanı
- ⊖ Belirli bir süre sonra tekrar etmesi

7,0

■ Alternatif fIOW



Yapım **Honeyslug**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS4, PS3, PS Vita**
Web **www.hohokum.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**





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 30 Eylül 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



MSI

Termal tasarım ve yüksek performans

Sayfa 96



Monster

R9 M290X ekran kartlı bir
oyun canavarı

Sayfa 95



Kingston

Kolay konfigürasyon ve
arttırılabilir hız

Sayfa 97



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltas,
dertlere derman oluyor...

Sayfa 98



Playstore'da bir canavar

Oyun alarak bilgisayar kazanma şansı

1 5 Eylül'e kadar Playstore'dan oyun satın alan dört şanslı kullanıcı, Monster Abra A5 oyuncu dizüstü bilgisayarı kazanma şansını yakalayacak. Kampanya kapsamında kullanıcılar, tek seferde 10 TL ve üzeri alışverişlerle çekilişe katılma hakkı kazanacaklar ki her 10 TL, bir çekiliş hakkı anlamı taşıyor. En çok oyunu alan kullanıcıların da "oyun canavarı" Monster Abra A5 oyuncu dizüstü bilgisayarı kazanma şansı yükselecek. ■



Google'dan müjde

Modüler telefon ucuzluyor

Google'ın modüler telefon projesi Project Ara'da önemli bir adım atıldı. Telefonun işlemcisinin dâhili mi, yoksa değiştirilebilir mi olacağını uzun süre tartışan Google, değiştirilebilir ve güncellenilebilir modüler bir işlemci kullanmaya karar verdi. Bunun için de Rockchip firmasıyla çalışan Google hem ekonomik, hem de modüler bir işlemci yaratmak üzere faaliyete başladı. Böylece telefonun işlemcisi piyasadaki mobil işlemcilerden daha ucuza mal olacak ve bu düşük maliyet, modüler telefonun fiyatının düşmesine de yardımcı olacak. Rockchip tarafından üretilecek olan işlemci 2015'ten önce hazır olmayacağı için telefonu da bu tarihten önce piyasada görmek mümkün olmayacak. ■



USB'de 3.1 dönemi

İnce uçlu USB gerçek oluyor

1 0 Gbps veri transfer hızını destekleyecek olan bu küçük USB'ler, aynı zamanda 100 Watt'a kadar enerji transferi sağlayacak. Dolayısıyla artık USB üzerinden çok daha hızlı ve verimli şarj dolumu yapmak mümkün olacak. Elbette

ki eski ve yeni uçları birbirine bağlamak için dönüştürücüler de üretilecek ancak önümüzdeki dönemde ortaya çıkacak PC ve mobil cihazlarda yeni Type-C arayüzlerin çok sık kullanılacağını tahmin etmek zor değil. ■



AMD'den yeni oyun kartı

Radeon R9 285 duyuruldu

Bir zamanların işlemci üreticisi AMD'de, ATI'yi satın aldığından beri başarılı ekran kartlarıyla dikkat çekiyor. Geçtiğimiz günlerde düzenlenen bir etkinlikte AMD'nin yeni ekran kartı Radeon R9 285 tanıtıldı. R9 285, 190 Watt'lık bir PCI Express 3.0 kartı ve çalışmak için 6 pinli güç bağlantısı-

na ihtiyaç duyuyor. Kartın öncülü olan R9 280 ise 250 Watt güç çekiyordu. AMD, yeni kartının NVIDIA GTX 760'tan daha hızlı olduğunu iddia ediyor ancak elbette ki bu iddianın gerçekliğini testler gösterecek. 2 Eylül'de piyasaya çıkacak olan yeni ekran kartının fiyatı 249\$ olacak. ■



Ekran 17.3 inç boyutunda ve Full HD

Tulpar T7, ekran kartının değiştirilebilir olmasıyla fark yaratıyor.

Monster Tulpar T7 ★

Monster'ın oyun canavarı

Farklı konfigürasyonlara göre farklı model isimleri alan Tulpar T7, Monster'ın diğer dizüstü bilgisayarları gibi kullanıcı isteğine göre konfigüre edilebiliyor. Elimizdeki model Haswell işlemci ve güçlü teknik öğeler ile oldukça dikkat çekici bir model. Özellikle AMD Radeon R9 M290X ekran kartına sahip ve bunun dilediğinde değiştirilebilir olması Tulpar T7'yi oldukça ilgi çekici bir model haline getiriyor.

Tulpar T7, 17,3 boyutunda geniş bir ekranın sahibi. Elbette ki ekranın büyüklüğü, cihazın taşınabilirliğini büyük sekteye uğratıyor. Neyse ki böylesi bir dizüstü bilgisayarı almayı düşünecek olan kullanıcılar bunu hesaba katacaklardır. Kalın bir gövdeye ve yaklaşık 4 kg ağırlığı sahip olan Tulpar T7, beraberinde getirdiği güç adaptörüyle de bir hayli yer kaplıyor. Bu noktada "taş yerinde ağırdır" desek abartmış olmayız sanırsanız zira az önce de söylediğimiz gibi Tulpar T7, oldukça güçlü bir model. Zaten bunu az sonra hep birlikte göreceğiz.

Tulpar T7'nin tuş takımı nispeten rahat bir dizilime sahip. Tuşlar büyük kullanılmış ancak üzerinde numerik tuş takımının da bulunması nedeniyle tuş takımı biraz sıkışık kalmış. An-

cak kısa bir alışma sürecinden sonra klavyeyi yazışmalarınızda akıcı kullanabiliyorsunuz. Klavyenin üst kısmında herhangi bir dokunmatik alan yok, yalnızca bildirim LED'leri bulunuyor. Ayrıca touchpad'in orta kısmındaysa bir parmak izi okuyucu görüyoruz.

Tulpar T7'nin hoparlörleri dizüstünün altında yer alıyor. Ayrıca bir subwoofer'in da bulunduğu söyleyelim. Açıkçası biz kullanım süresince gerek oyun oynarken, gerek film izlerken ses kalitesini başarılı bulduk. Sizin için çok elzem değilse Tulpar T7 ile herhangi bir ses sistemine ihtiyacınız yok.

Dizüstü bilgisayarda Watch_Dogs'u tüm detaylar en üst seviyede ve Full HD çözünürlükte bitirdiğimizi söyleyelim. Oyun süresi boyunca gayet akıcı performans gösteren dizüstü, elbette ki beklenebileceği gibi yer yer fan sesini arttırabiliyor. Fakat dizüstünde herhangi bir ısı sıkıntısının olmadığını belirtmemizde fayda var. Çift fanla çalışan dizüstü, sıcak havayı stabil şekilde arkadaki havalandırma kanallarından dışarı atıyor.

Tulpar T7 ile ayrıca son dönemin bir başka gözde oyunu Thief'i de oynama şansımız oldu. Yine Full HD çözünürlükte en üst detaylarda 50 - 60 fps arası performans aldığımızı

söyleyelim. Öte yandan Metro: Last Light ve Need for Speed: Rivals'ta da deneyimlediğimiz Tulpar T7, Need for Speed'de 30 fps'ye sabitlenirken, Metro: Last Light'ta da tatmin edici performans sergiledi. Dar mekânlarda aksiyon içinde 40 fps ortalamasını aldığımız oyunda, geniş ve görselliği zengin mekânlarda ortalama 30 fps'yi gördük. Elbette ki bu sonuçlara yine üst grafik değerlerinde ulaştık. Toparlayacak olursak Tulpar T7, oyuncular için sıkı bir model. Oyun performansı ile gayet beğendiğimiz açık. Son dönemin popüler oyunlarını rahatlıkla oynatabilen dizüstü, gelecekteki oyunlar için de sistem güncellemesinin yapılabilmesini sağlamasıyla yatırımı korumanıza olanak tanıyor. ■ Ercan Uğurlu

Monster Tulpar T7

İthalat: Monster

Web: monsternotebook.com.tr

Artı: Yüksek performans, değiştirilebilir ekran kartı, ses kalitesi, yedi ışıklı klavye, Full HD ekran, iki yıl garanti

Eksi: Windows işletim sistemi dâhil değil

8,8

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



MSI Radeon R9 280X ★

Termal tasarımı ekran kartı

AMD Radon R9 280X'i referans alan MSI Radeon R9 280X Twin Frozr Gaming, aslında temel olarak Radeon HD 7970 GHz Edition'dan pek de fark yaratmıyor. Öte yandan Radeon R9-290X'in de piyasada olduğunu göz önünde bulundurursak oyun severlerin Radon R9 280X'i tercih etmesi için geriye bir tek fiyat avantajı kalıyor diyebiliriz. Evet, 290X'lerin piyasaya çıkmasıyla birlikte Radon R9 280X'in fiyatı oldukça makul bir seviyede. O nedenle sistemini revize etmek isteyen oyun severler için MSI Radon R9 280X'e hala ilgi çekici bir ekran kartı olarak gelebilir. Tahiti GPU'sunu kullanan Radon R9 280X, hız aşırımlara için uygun yapıda bir ekran kartı. Tasarımıyla MSI'in güçlü teknolojileriyle donatılan kart, özellikle ses ve ısı anlamında geliştirilmiş. Böylece referans tasarım olduğu kadar benzer özelliklerdeki Radeon HD 7970 GHz Edition'a göre de fark yaratan MSI Radeon R9 280X Twin Frozr Gaming'e şimdi biraz daha yakından bakalım. Radeon R9 280X Twin Frozr Gaming, alışkın olduğumuz gibi büyük boyutta bir ekran kartı. 269 mm'lik boya sahip olan kart, bu nedenle ferah kasalar için tercih edilmeli. Üzerinde yaklaşık 10 mm boyutunda iki adet fan bulunduran kart, özel tasarıma sahip. Karta

da adını veren Twin Frozr IV termal tasarımı kullanan MSI Radeon R9 280X, SuperPipe ve AirFlow teknolojileriyle ısıyı hızlı bir şekilde karttan atıyor. Bu noktada kartın fazla ses çıkaracağını düşünmeyin. Şöyle söyleyelim ki kart boştaiken yaklaşık 27 dbA fan sesi ölçümledik. Tam yükteyken ise bu seviye 34 dbA'e yükseldi. Bu değerler de benzer kart olan HD 7970 GHz Edition'a göre oldukça düşük zira o kartta tam yükte alınan ses 50 dbA seviyesinde.

Kartın arka yüzünde bir HDMI görüyoruz. Öte yandan bir DVI ve iki adet de mini port karşımıza çıkıyor. Kutu içeriğinde bulunan dönüştürücülerle D-Sub ile DisplayPort bağlantıları elde etmek mümkün.

PCI Express x16 3.0 arabirimini kullanan kart, fabrika çıkışında hız aşırımlara uğramış durumda. 1000 MHz GPU Base Clock'un yanı sıra Boost Clock olarak 1050 MHz'i görebiliyor. MSI Gaming App yazılımını kullanarak bu hızı 1100'lü seviyelere çekebilmeniz de mümkün. 3 GB bellek kapasitesinde olan kart, 384b veri yoluna sahip. Ayrıca kartın 6000 MHz Memory Clock frekansında çalıştığını da söyleyelim. Kartın harcadığı güç miktarı 250 Watt seviyesinde. Ancak güç kaynağınızın 500 Watt'lık olması öneriliyor.

Peki, kartın oyunlardaki durumu nedir? Her zamanki gibi ekran kartlarını en çok zorlayan oyunlardan biri olan BioShock Infinite ile başlayalım. Full HD'de 120 fps'yi gördüğümüz kartta, çözünürlüğü 2560x1600'e çıkardığımızda 60 fps'de sabitleniyorsunuz. GRID 2'de de durum pek farklı değil. Full HD'de 95 fps civarında çalışan kart, yine 2560x1600 pikselde 70 fps'yi görebiliyor. Far Cry 3'te ise Full HD'de 40 fps ortalamasını görmek mümkün. Güçlü bir oyun sistemi kurmak isteyen oyun severler Radeon R9-290X'i tercih etmek isteyebilirler. Bu kartın MSI tarafında da güçlü modelleri mevcut durumda. Ancak uygun fiyat ve iyi bir oyun performansı almak isteyenler de MSI Radon R9 280X'i tercih edebilirler. Kart, sağladığı performansla tatmin edici sonuçlar üretiyor. ■ Ercan Uğurlu

MSI Radeon R9 280X

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Artı: Başarılı performans, yazılım desteği, termal tasarım, uygun fiyat

Eksi: Yeni nesillerin gerisinde

9,1

Kingston HyperX Impact ★

Mobil platformlar için

Daha yüksek frekansta çalışan RAM tercihi yapmak ve düşük gecikme sürelerine terfi etmek isteyen kullanıcılar tarafından tercih edilebilecek olan HyperX ailesinin Impact modeli, oyunlarda fps artışına da direkt katkıda bulunabilecek bir RAM.

Şık ve termal etiket içeren tasarımıyla dikkat çeken Impact, gayet küçük boyutta. Böylece kolaylıkla dizüstü bilgisayarlara takılabilecek olan RAM, incelediğimiz modeliyle 8 GB'lık kit halinde. İki adet 4 GB'lık birim olarak elimize ulaşan bellek, 8 GB'lık tekli olarak da tercih edilebilir. Ayrıca daha yüksek performans arayan kullanıcılar için yine 16 GB'lık kit olarak da Impact bulunabiliyor.

Çift kanallı yapıda olan Impact, otomatik hız aşırma sağlıyor, tak & çalıştır işleviyle BIOS üzerinden herhangi bir ayar yapmanıza gerek bırakmıyor. Elbette ki frekans değişikliği yapmak isterseniz o zaman başka. Impact, 2133 MHz hızında çalışan bir bellek ama dilerse-niz bu hızı optimize edebiliyorsunuz. 1600 ila 2400 MHz arasındaki hızlarda rahatlıkla frekans değişikliği yapmak mümkün.

Elbette ki konu mobil olunca, enerji tüketimi de önem arz eden konular arasındaki yerini alıyor. Impact, çevre dostu tasarımıyla hem düşük güç tüketimiyle çalışıyor, hem de serin kalabiliyor. Bu arada Impact'in HM65, HM67, HM70, HM75, HM76, HM77, HM86, HM87, QM67, QM87, QS67, UM67 ve UM77 Intel yonga setleriyle uyumlu olduğunu da söyleyelim.

Dizüstü bilgisayarlarında yüksek performans gözeten kullanıcıların tercih edebilecekleri bir RAM kiti olan Impact, özellikle oyunculara yüksek performans sağladığı gibi stabil kullanımıyla da tercih edilebilecek bir model.

■ Ercan Uğurlu

Kingston HyperX Impact

İthalat: Kingston

Web: www.kingston.com/tr

Artı: Yüksek performans, kolay konfigürasyon, düşük voltaj, artırılabilir hız

Eksi: -

9,6



Asus ZenFone 6 ★

Dev ekranlı cep

Asus'un ilk defa CES'te gösterdiği, tasarımıyla öne çıkan ZenFone 5'le birlikte piyasaya sürülen 6.0 inçlik ZenFone 6'nın ekranı ve boyutları bir hayli büyük, böylece "phablet" kategorisinde yer alıyor. Cebin ekranı IPS. 720p çözünürlük sunan ekran gayet iyi görünüyor. Ayrıca Corning Gorilla Glass 3'le korunuyor olması onu bir hayli dayanıklı kılıyor. ZenFone 6'nın teknik birimlerine baktığımızda Intel Atom Z2580'i görüyoruz. Çift çekirdekli bu işlemci 1.6 GHz'lik hız sunuyor ki bu da cep için bir hayli yeterli. Telefonun RAM hanesinde 2 GB'ı görüyoruz. Ayrıca depolama kapasitesi olarak da 16 GB bulunuyor. Bu alanı microSD kartla birlikte 64 GB'a kadar arttırılabilmek mümkün. Android 4.3 işletim sistemine sahip ZenFone 6 gayet akıcı çalışıyor. Telefonun Android 4.4.2 güncellemesi

alacağını da söyleyelim. ZenFone 6, özellikle kamerasıyla fark yaratıyor. Ön yüzünde 2.0 mega piksellik bir ön kamera taşıyan cep, arka yüzündeyse tam 13 mega piksellik bir lens bulunduruyor. LED flaşla desteklenen kamera, özellikle gece ve ışığın yetersiz olduğu ortamlarda net fotoğraflar çekebilme başarısı gösteriyor. ■ Ercan Uğurlu

Asus ZenFone 6

İthalat: Asus

Web: www.asus.com/tr

Artı: İdeal performans, ZenUI ve uygulamalar, uygun fiyat, kamera ve gece çekimi

Eksi: NFC yok, 4G yok

9,1



TEKNİK SERVİS

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

S: 2006'dan kalma Machintosh var. Artık oyunları kaldırmıyor, hem de oyun kitiği var. İnternette ilgimi çeken bir oyun görünce Windows'a uyumlu olunca üzülüyorum. 1.500 - 2.000 TL arası, masaüstü en uygun ne alabilirim? Bana güzel bir sistem çıkarabilir misiniz? Hakan Örün

C: Şöyle bir sistem alabilirsin sanırım: Intel Core i5-4460, Asus H81M-PLUS anakart, Asus R9 280 DirectCU II TOP ekran kartı, G.SKILL Ripjaws 4 GB 1600 MHz bellek, Seagate Barracuda 1 TB 7200 RPM sabit disk, AOC 23 inç E2370Sd monitör, Logitech MK120, XIGMATEK Asgard 382 Pure Black Edition 600 Watt kasa... Toplam 2.200 TL tutuyor bu sistem.

S: 3.500 TL bütçem var. İki dizüstü arasında karar vermedim. Biri MSI GE60, diğeri MSI GX703BE. Sizce hangisini almalıyım ya da farklı bir öneriniz var mı? Yiğit Can Özgül

C: Bu fiyata GTX 850M ekran kartlı MSI GE60 2PC-400XTR Apache alabilirsin. Ekran kartı Maxwell mimarilidir ve az ısınmaktadır.

S: Ben yaklaşık bir yıl önce bir sistem topladım. Bileşenleri Asus 7850 1 GB ekran kartı, AMD FX 6300 işlemci, Corsair Vengeance 2x4GB DDR3 bellek, Asus M5A97 EVO R2.0 anakart, Corsair Carbide 300R kasa. Genelde DayZ Standalone, DayZ mod, Arma III ve Arma II gibi oyunlar oynamaktayım ve sistemim bu tür oyunlarda çok düşük performans veriyor. Kasayla birlikte gelen fanları

kullanıyorum. Sistemimde bir değişiklik yapmak istiyorum ve Asus GTX 770 2 GB 256bit alma düşüncesindeyim. Eğer bu ekran kartını alırsam işlemcimi değiştirmek zorunda kalır mıyım? Bu problemime başka çözüm ne olabilir? Teşekkürler. Altay Çakmak

C: GTX 770 epey fark edecektir var olan HD 7850'ye göre. Yine bahsettiğin oyunların orijinal, güncel Steam sürümlerini oynayan da performans epey etki edecek. Tabii ki buna ek olarak tavsiyem işletim sistemi olarak Windows 8.1 kullanman ve ekran kartı konusunda da her daim en son beta sürücüyü yüklemen. GTX 770 için de işlemcini değiştirmene gerek yok. Herhangi bir darboğaz sorunu yaşamazsın. Tabii ki stok soğutucu kullanıyorsan harici bir soğutucu al. Hyper 212 EVO iyidir mesela.

S: Merhaba abi. Ben yeni bir dizüstü veya masaüstü bilgisayar alacağım. Dizüstü için bir model söyler misiniz? Bu arada bütçe en fazla 2.000 TL. Masaüstü alırsam bir kaç parça sayabilir misiniz? Serkan Dağlı

C: GT 840M ekran kartlı modellere bakabilirsin. Mesela Asus X550LN olabilir. GT 840M, Maxwell mimarilikte, az ısınan ve birçok oyunu rahatlıkla oynatabilecek bir ekran kartı. Masaüstü olarak ise Core i5 işlemcili ve GTX 750 ekran kartlı bir sistem toplayabilirsin.

S: Yakın zamanda bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum. Ailemin verdiği limit 2.500 - 3.000 TL civarı çünkü bir de telefon alacağım. Birinci sorum telefon için Samsung Galaxy Note 3 istiyorum. Genellikle müzik dinleyip oyun oynaya-

cağım. Sizce uygun bir telefon tercih ettim mi? Bildiğiniz üzere bir de Gear'ı var şu Note 3'ün. Bu saati almaya değer mi? Babam istersem alabileceğimi söyledi. İkinci sorumsa dizüstü bilgisayara karar verememiş olmam. Aslında bir oyun bilgisayar istiyorum ancak 3.000 TL civarına bu pek mümkün değil. Yazın çalışıp yaklaşık 2.000 TL para biriktirme şansım var. Toplamda 4.500 - 5.000 TL limitim olacak. Genellikle oyun ve müzik için kullanacağım yine. Battlefield 4 ve League of Legends gibi oyunları sıkıntısız, ultra ayarlarda açabilecek bir sistem için para biriktirmeli miyim ya da 3.000 TL'lik limitimi kullanıp daha düşük seviye bir bilgisayar mı almalıyım? Eğer "paranı biriktir" dersanız 5.000 TL civarına bir bilgisayar önerir misiniz? Benim gönlüm MSI GS70'ten yana. Siz ne düşünüyorsunuz? Tüge Demircioğlu

C: Telefon olarak LG G3 veya Galaxy S5 alabilirsin. Note 3 biraz büyük bir cihaz. Dizüstü olarak ise Battlefield 4'ü ultra ayarlarda oynamak istiyorsan MSI Dominator Pro SuperR GT60 2PE-637TR modeline bakmanda fayda var.

S: Benim şöyle bir bilgisayarım var: Foxconn G31MXP anakart, 1 GB NVIDIA GeForce GT430 ekran kartı, Pentium Dual-Core CPU e6300 @ 2.80 GHz, 2x2 G.SKILL bellek, 300 W güç kaynağı. Sorum şu: Ben bu sistemi tamamen çöpe mi atmalıyım, yoksa üstünde bazı değişiklikler mi yapmalıyım? Eğer yapmam gerekiyorsa nereden başlamalıyım? Ulaş Nasir

C: G31 yonga setine sahip bir sisteme yatırım yapmanın bir anlamı yok açıkçası. Sistemi tamamen değiştirmen yerinde olacaktır. Haswell

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
İŞLEMCI	AMD FX-6300	Intel Core i5 4670K	Intel Core i7 4930K
İŞLEMCI 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

Refresh bir sistem toplayabilirsiniz.

S: Bilgisayarımı toplarken epey ilgiliyim ancak güncel olarak hiç takip edemedim donanımdaki gelişmeleri ve şu anda da önerilerinize ihtiyacım var. GIGABYTE GA-MA770T-UD3, AMD Phenom II X6 1055T, Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme-Music, Sapphire ATI HD6870, Cooler Master RC-692, Seasonic G-750 80Plus Gold 750W, Samsung 1 TB HD103SJ, GeIL Plus 2x4 GB DDR3 1333 Mhz CL9 Low Voltage bellek. Kasamı toplarken bütçeden dolayı anakartı düşük tutmak zorunda kalmıştım. Şu anda da pek memnun değilim, USB slot'larında bazen kendiliğinden güç kesiliyor ve USB aygıtları bazen duruyor. Bu sistemle bir - iki sene daha idare edip tamamen yeni bir sistem mi toplamam daha iyi olur, yoksa anakart değişikliğiyle ileriye dönük bir geliştirme yapma imkânım var mı? Veya tamamen başka bir öneri de olur, eminim ki benim aklıma gelmeyen pek çok şey vardır. Not: Şu anda hala yeterli geliyor aslında sistemim bana, oyunlarda gölge efektleri gibi çok performans gerektiren özellikleri normal seviyede tutman yeterli oluyor. Ancak mesela Guild Wars 2'de WvWvW savaşlarında çok fazla sayıda oyuncu ve efekt oluyor ve sistemim resmen saniyelerde kilitleiyor. Bunu tür sıkıntıları giderebilmek çok iyi olurdu. Belki ileriye dönük bir anakart ve ikinci bir HD 6870 SLI? Erman Gülenadağ

C: Eğer iki sene sonra değiştirmeyi düşünüyorsan bu doğru bir zaman. AMD, 2015'e kadar yeni mimari duyurmayacak. Bu bağlamda bu sisteme şu anda yükseltme yapmak uygun olmayacaktır. Bu arada USB sorunları için tavsiyem, BIOS'u en son sürüme güncel-



lemen. İki sene idare etsin diye ekran kartını değiştirmek isterseniz de GTX 770 ya da R9 280 önerebilirim.

S: Benim Acer Aspire 8951G bir bilgisayarım var. Intel Core i5 2430M 2.40 GHz, 8 GB DDR3 bellek, NVIDIA GeForce GT 555M ekran kartı, Windows 7 Ultimate 64-bit bir sisteme sahip. Ben bu bilgisayarda ekran kartını değiştirebilir miyim? (Ekran kartı anakarta gömülü mü?) Değiştirirsem hangi ekran kartını almalıyım yeni nesil oyunları yüksek ayarlarda oynayabilmek için? Ya da eski bir masaüstüm var. Intel Pentium 2.00 GHz, AMD Radeon HD 2600 Pro

“Her ne kadar GTX 765M en hızlısı olsa da Maxwell mimarili GTX 850M hem daha az ısınıyor, hem de daha düşük güç tüketiyor”

ekran kartı, Asus anakart (Modelini unuttum.), 4 GB bellek, Windows 8.1 64-bit. Hangi bilgisayar sizce geliştirmeliyim? Bütçem 700 TL İlker Burak Ünlüselek

C: GT 555M anakarta gömülüdür ve değişmesi mümkün değildir. Pentium sistemse miadını doldurduğundan yükseltme yapmaya değmeyecek bir hale gelmiştir. Yeni bir PC toplayabilirsiniz.

S: Yaz tatilinde bir bilgisayar almayı düşünüyorum ve MSI'nin üç bilgisayarı arasında kaldım. Birinde NVIDIA GTX 765M, birinde GTX 840M ve diğerinde de GTX 850M var. Bir keresinde “soldan ikinci rakam önemlidir” ancak Mayıs sayasındaysa “800 serisine yönelin” demiştiniz. Sizce hangisi yeni nesil oyunları en iyi şekilde oynatabilir? Not: Hepsinin bellek miktarı aynı. Barış Uçarkuş



C: Her ne kadar GTX 765M en hızlısı olsa da Maxwell mimarili GTX 850M hem daha az ısınıyor, hem de daha düşük güç tüketiyor. Üstelik sürücü desteği konusunda da daha avantajlı zira yeni sürücüler Maxwell optimize olacak. Tercih senin.

S: AGP Shader Model 3.0 bir ekran kartı anyorum. Eski girişli olduğu için bulunması zor oluyor. Yardımcı olur musunuz? Mustafa Erdi Ezici

C: Shader Model 3.0 destekli AGP ekran kartını satın aldığınızda, oynamadığınız

o oyunu oynayabileceğinizi sanıyorsanız yanılıyorsunuz. AGP sistemler için yapılması gereken en iyi şey sistemi komple çöpe atmak olacaktır. Bir akrabanıza hediye etmeye kalkmayın, hakaret olarak algılayabilirler.

S: Yeni bir bilgisayar alacağım ve bir sistem topladım. Kaç sene beni götürür, merak ettim. Cooler Master HAF 912 Advance GX 80 Plus 750 Watt kasa, G.SKILL (2x4) 8 GB 2133 Mhz bellek, AMD FX 8350 4.0 GHz işlemci, Seagate 1 TB sabit disk, Sandisk 128 GB SSD ve GTX 770 2 GB 256bit ekran kartı. Sizce nasıl? Yoksa R9 280X mi almalıyım? Ömer Ekeryılmaz

C: Bu sistem sizi rahatlıkla dört yıl idare edecektir. GTX 770 güzel tercih fakat bellekler konusunda 1866 Mhz yeterli. 2133 Mhz için bilgisayarınızı overclock etmeniz gerek. ■

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



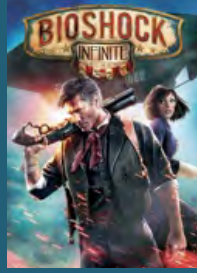
Battlefield 4

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

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

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

Yapım Irrational Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2013



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



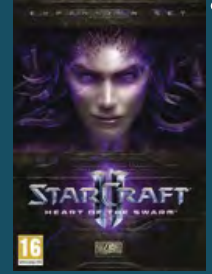
South Park

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

AĞUSTOS 2014

Battlefield 4: Dragon's Teeth 90

BloodBath 50

Child of Light 79

Divinity: Original Sin 90

Drakengard 3 42

EA Sports UFC 70

GRID Autosport 80

Magic 2015: Duels of the Planeswalkers 80

Magcite 80

Pro Cycling Manager 2014 80

Ratchet & Clank HD Trilogy 77

Second Chance Heroes 80

Shovel Knight 90

Sniper Elite III 80

The Wolf Among Us: Episode 5 - Cry Wolf 90

Transformers: Rise of the Dark Spark 50

Xenonauts 89

TEMMUZ 2014

Ace Combat Infinity 70

Among the Sleep 75

Distant Worlds: Universe 95

DreadOut 60

Entwined 68

Lemmings Touch 70

Lifeless Planet 70

Memento Mori 2: Guardian of Immortality 70

Space Run 70

The Incredible Adventures of Van Helsing 2 85

The Wolf Among Us: Episode 4 80

Ultra Street Fighter IV 91

Valiant Heroes: The Great War 90



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 sürüklledi.

Yapım Ubisoft

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2012



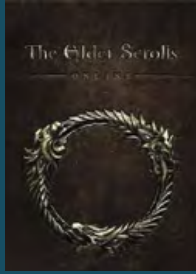
Grand Theft Auto V

San Andreas ruhunu geri getiren, oyuncuya sınırsız özgürlük tanıyan ve seriyi yeniden oyun dünyasının zirvesine taşıyan yapıımı 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



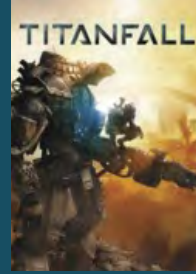
The Last of Us

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

HAZİRAN 2014

Bound by Flame	60
Circuits	85
Dark Souls II	89
Outlast: Whistleblower	75
Stick it to The Man	80
The Walking Dead S02E03	84
Titanfall: Expedition	70
Transistor	90
Tropico 5	88
Watch_Dogs	88

Wolfenstein: The New Order

86	
MAYIS 20014	
2014 FIFA World Cup Brazil	80
Age of Wonders III	81
Bardbarian	86
Battlefield 4: Naval Strike	85
Child of Light	79
Contagion	85
Football Manager Classic 2014	80
Goat Simulator	75

Kinect Sports Rivals

71	
LEGO The Hobbit	72
Luftrausers	84
Mercenary Kings	90
The Elder Scrolls Online	90
The Last Federation	81
The Sly Trilogy	85
Trials Fusion	90
War of the Vikings	75
Wargame: Red Dragon	74
Warlock II: The Exiled	80

KÜLTÜR & SANAT

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



www.iflscience.com

Facebook sağ olsun, normalde hiç görmeyeceğim siteleri keşfediyorum arkadaşlarım sayesinde. IFL Science da bu şekilde dikkatimi çeken, bu siteden paylaşılan her türlü bağlantıya tıklayarak keşfettiğim, muhteşem bir site. Site, isminden de belli olacağı üzere bilim üzerine kurulmuş ama bunu popüler kavramlar üzerinde yoğunlaştırmış, son derece ilgi çekici konularla bezeli, Discovery Channel ve National Geographic gibi kanallarda belgesel izlerken kendini kaybedenlerin uğrak noktası olan bir oluşum. Günlük olarak takip ettiğiniz takdirde birçok ilginç haberlerle karşılaşacak ve bir anda, birçok alakasız konuda bilgi sahibi olmaya başladığınızı keşfedip kendinizle gurur duyacaksınız. Sitede konular Çevre, Teknoloji, Bitkiler ve Hayvanlar, Uzay ve benzeri bölümlere de ayrılmış durumda. Bu sayede de ilginizi çeken konuyla ilgili birçok ilgi çekici habere ulaşabiliyorsunuz. Sitenin tamamıyla İngilizce olması nedeniyle de siteye girmeden önce İngilizce bilginizi bir test etmenizi öneririm... ■



9



Deadpool Marvel Evreni'ni Öldürüyor Cullen Bunn, Dalibor Talajic

Zamanında DC Comics'ten çıkan bir macera okumuştum. "Zamanında" diyorsam, gerçekten yıllar yıllar önce. Bu tek kitaplık çizgi roman, alternatif bir hikâye olarak hazırlanmıştı ve DC kahramanları ile uzaylılar arasında olan bir savaşta, DC kahramanlarının tek tek öldüğüne tanık oluyorduk: Batman, Superman, Flash; herkes teker teker ölüyor, iş Superboy'a kalıyordu. Deadpool'un bu macerasında da Deadpool, bir nedenle (Söylemeyeyim ne olduğunu.) Marvel kahramanlarına ve kötülerine savaş açıyor ve aslında çok güçlü de bir karakter olduğu için hepsini bir öldürüyor. Diyeceksiniz ki Thor, Hulk gibi yenilmez kahramanları nasıl öldürüyor? Bunların nasıl olduğunu ve daha fazlasını öğrenmek için de sizi bu tek kitaplık maceraya davet ediyorum zira ben okurken çok keyif aldım, olaylar hiç bitmesin istedim. Her ne kadar çizgi romanın sonu biraz absürt bağlansa da yine de güzel bir macera; eğer satın alamıyorsanız, bir yerlerde bulup mutlaka okuyun. ■



8



Manic Street Preachers Futurology

Çok başarılı bulduğum "This is My Truth, Tell Me Yours" albümünü hala açıp açıp (Kasette var?) dinlediğim Manic Street Preachers'in Temmuz ayında yeni albümünü piyasaya sürdüğünü duyduğum an albümün üzerine atıldım ve hızla dinleyip yine hiçbir şey anlamadım. Şunu bilmelisiniz ki arkadaşlar, ben bir albümü dinlediğimde, genellikle ilk seferde bir şey anlamıyorum. Futurology'yi dinledikçe de açıldım ve sevdiğim sevdim, favorilerim arasına ekledim. Son derece rahat dinlenebilen bu rock albümü (Grubun ne tür müzik yaptığını bilmeyenleriniz olabilir...) toplamda 13 parçadan oluşuyor ve albümün Deluxe sürümünü satın alırsanız, ikinci bir diskte albümdeki parçaların demo sürümlerini de dinleme şansı buluyorsunuz. Alternatif rock'tan hoşlanıyor ama bir şekilde Manic Street Preachers'in adını daha önce duymadıysanız, bu albümü denemelisiniz; grubu bilenler zaten albümü çoktan satın almışlardır. Herkese iyi dinlemeler! ■



8



Alestorm Sunset on the Golden Beach

Korsan temasıyla ilgilenmemem nede-
niyle midir, bilmiyorum, yılların grubu
Alestorm'u da yeni keşfettim. Aslında bir
önceki albümleriyle tanıştım ve size az
daha onun tanıtımını yapacaktım ama
bir baktım ki yeni albüm yolda, çıkışını
bekledim ve yeni albümle karşınıza çıktım.
Bir önceki albümün "You Are a Pirate" adlı
şarkısını dinledikten ve bir korsan olmak
isteyip gruba hayran kaldıktan sonra insan
ister istemez bu grubu takip etmek istiyor
ve yeni albümlerinde de aynı güzellikte
parçalara yer verdiklerini görünce de büyük
bir mutlulukla doluyor. 10 tane parçadan
oluşan albümün Limited Edition sürümünde
altı tane de akustik parça bulunuyor ki var
olan parçaların akustik hallerine hayran
kalmamak mümkün değil. Normalde sağ-
lam metal yapan adamlar bu altı parçada
bir Blackmore's Night, sağlam bir korsan
atmosferi yakalamışlar ki dinletmeden ne
dediğimi anlatmam gerçekten zor. Korsan-
lıkla ilgilenenlerin şu an dinlemesi gereken
albümü metal severlere de öneriyorum. ■



8



Robocop

Eski filmlerin tekrar, yenilenmiş ve şahane
bir biçime getirilmiş bir görsellikle sahneye
taşmasına şapka çıkarırım. Lakin nedense
yapımcılar bu işi yaparken bazı şeyleri göz
ardı ediyorlar. Mesela oyunculuk, mese-
la konu, mesela atmosfer, mesela kurgu,
mesela... Robocop'un görselliği, Robocop'un
tasarımı gerçekten çok iyi. Siyah kostüme
resmen hayran kaldım. (Crysis'e benzetme-
dim değil tabii ki...) Konunun en baştan ele
alınmış olması ve Robocop'un nasıl ortaya
çıkmasının gösterilmesi hoş dokunuşlar olsa
da filmin aksiyon kısmı resmen, gözle görülür
bir biçimde zayıf kalmış. Filmin bir önceki
versiyonu yayımlandığında etrafta bu tip
filmleri görmek çok zordu, o yüzden içinde
sırf yarı robot bir polis olduğu için de filmi
hayranlıkla izleyebiliyorduk ama artık teknoloji
aldı başını gitti, sadece görsellik yetmiyor.
Aksiyon kısmı da önemli, konunun işlenişi...
Film eşim hanımefendiye o kadar sıkıcı geldi
ki hatta, yarınsında uyudu. Ben sonuna kadar
dayansam da Robocop'a biraz yazık edildiğini
düşünüyorum. ■

6



Project X

Biraz da eski filmlerden bahsetmenin
kimseye zararının olacağını düşün-
müyorum. 2012'de gösterime girmiş olan
ama büyük ihtimalle bizim sinemalarımıza
uğramayı unutmmuş olan Project X, gerçek
bir hikâyeden konu alınarak hazırlanmış, eğ-
lenceli bir gençlik filmi. Olay okulda popüler
olmayan bir gencin, arkadaşlarıyla birlikte,
ailesinin evden gitmesini fırsat bilerek verdiği
bir partiye konu alıyor. Aslında pek fazla kişi-
nin gelmeyeceği düşünülen parti beklenme-
dik bir şekilde büyüyor ve bırakın okuldaki-
leri, bölgedeki tüm gençler partiye akıyor.
Çoğu gencin birçok şeyi ilk defa yaşadığı,
her şeyin iyice zıvanadan çıktığı parti öyle
bir boyuta ulaşıyor ki... Devamını anlatma-
yayım. Bu film sonu merakla beklenen veya
içinde olan olaylar yüzünden ilgi duyacağınızı
bir yapım değil. Sizde büyük ihtimalle şöyle
bir etki yaratacaktır: "Bizde niye böyle par-
tiler olmuyor, adamlar ne çok eğleniyor..."
İşte bu eğlenceyi, televizyon karşısındaki
bir katılımcı olarak tecrübe etmek isterseniz
film mutlaka izleyin. ■



8



Gerçek Dorman

Ankara'dan bir perküsyoncu

O nun adı Gerçek. O bir sanatçı. Zaman zaman bir davulcu, zaman zaman bir perküsyoncu, zaman zaman da masaya vurarak ritim tutan o arkadaşımız... Yıllardır kendini bu alanda eğiterek sonunda ismini duyuran ve büyük ihtimalle çok daha iyi yerlere gelecek olan Gerçek Dorman, bu ayki konuğumuz. Davul ve perküsyonla ilgilenenler bu röportajı sonuna kadar zevkle okuyacaklardır.

Tuna Şentuna: Selam Gerçek. Seni bin yıldır tanıyorum ama okurlarımız tanımıyor olabilir. Bize kendinden biraz bahsedebilir misin?

Gerçek Dorman: Herkese selam, ben Gerçek Dorman, 1981 Kıbrıs doğumluyum. İlkokul, orta, lise ve üniversiteyi Ankara'da okudum. Gazi Üniversitesi'nin Maliye bölümünden bir maliyeci olsam da mesleğimi hiç

yapmadım. Küçükliğümden beri bir ritim aşığıydım; ben de aşkıma işe çevirdim. 19 yıllık davul ve perküsyon geçmişimi, Amerika Berklee Üniversitesi'nin davul sertifikasyon programlarıyla ve de yine orada özel derslerle "taçlandırarak" davul / perküsyon hocası oldum. Bunun yanında "KV331 Audio" adlı bir yazılım firmasında "SynthMaster" adlı bir software synthesizer programının ürün müdürlüğünü ve ses tasarımlarını yapıyorum. (Ayrıntı söylemesi kendi alanımızda dünya ikincisiyiz.) Bilgisayar ve mobil oyunlara müzikler ve ses tasarımları yapıyorum, çok yakın zamanda İngiltere'den çıkacak olan "Mirrored" adlı oyunun da müziklerini ve ses tasarımlarını yaptım. Kısacası hayatımın her alanında müzikle birlikte yaşıyorum.

TŞ: Seni en son bıraktığımda bizim eve elektronik bir vurmali cihaz getirmiş,

gece yarısı bununla oynadığımız için ablamdan azar işitmiştik. Perküsyonla alakan bundan sonra mı ivme kazandı, yoksa ben ortasından mı görmüş oldum?

GD: İlkokul sıralarımdan beri bir şeylere vurmak, ritim yapmak benim için bir zevk. Ortaokul yıllarımda bu işi biraz daha ciddi yapmak istedim ve davula başladım. O günden bugüne de davul, perküsyon, ritim benim için bir yaşam tarzı oldu. O geceyi de çok iyi hatırlıyorum, Roland Hpd-15 idi çaldığımız alet, bir elektronik perküsyon. Hpd-15 benim hayatımda çok önemi olan bir alet çünkü o alet sayesinde çok şey öğrendim, beni elektronik müziğe, elektronik perküsyon ve davullar üzerinde araştırma yapmaya itti, perküsyon setimin önemli bir parçası oldu; hatta şu anda Roland firması sponsorlarımdan bir tanesi. Çok yeni bir ürün çıkardılar şimdi, Roland Hpd-20, en yakın zamanda



yine öyle bir gece yapıp komşuları çıldırtmalıyız!

TŞ: Şu sıralar ne gibi çalışmaların var davul ve perküsyonla ilgili?

GD: Perküsyonist ve davulcu arkadaşlarımla hazırladığımız bir gösterimiz var, onun çalışmalarını devam ediyor, çok yakında sahnelerde olacağız. Sponsorlarımız olan Roland Türkiye ve İstanbul Mehmet zilleri ile bol bol video performanslar çekiyoruz. Okulların açılmasıyla birlikte workshop'lar ve gösteriler düzenlemeye başlayacağız. Benim "Rhythm Kitchen" diye yıllardır espriyle karışık hazırladığım, video performanslarla izleyiciye sunduğum bir projem var; adı üzerinde, Ritim Mutfağı, ne bulursam çalıp ritme dönüştürüp müzik yaptığım bir proje. Aklına gelebilecek bütün ev geçrelerini dâhil ediyorum bu video performanslara. Çok yakın zamanda Rhythm Kitchen bir sahne gösterisine dönüşecek, onun üzerinde çalışmalar yapıyorum. Bunların dışında Büyük Birader diye bir rock grubumuz var, onlarla beraber sahnelerdeyiz. Diğer taraftan sevgili Sedat Anar'la "Amak-ı Hayal" adında yeni bir albümümüz çıktı, sufi ve etnik bir albüm oldu, onun heyecanı içerisindeyiz.

TŞ: Bir kitap çıkardığını gördüm, çok güzel bir çalışma gibi geldi. Bu kitaptan biraz bahsedebilir misin?

GD: Görünmez Adam yayınlarından "D52 Davul Metodu, 52 haftada temel davul dersleri" adlı bir kitap çıkardım. D52 davul metodu

19 senelik davulculuk hayatımın, dokuz senelik profesyonel eğitimciliğimin, incelediğim ve çalıştığım 200'ü aşkın davul ve müzik metodunun, 400'den fazla öğrencimin ve onlarla geçen ders süreçlerimin bana katmış oldukları deneyimler sonucu, üç senelik uğraşla ortaya çıkmış bir metot. Türkiye'nin de üçüncü davul metodu. Davul derslerini hafta hafta anlatıyor; basit, anlaşılır bir şekilde öğrenciyi temel seviyeden, orta - ileri seviyeye taşıyan bir metot. Metodun bir internet sitesi var: www.d52davulmetodu.com Metot içindeki bütün notaların ve anlatımların ses dosyalarına ulaşabiliyorsunuz bu siteden. Büyük bir ihtimalle yeni yılla birlikte aynı derslerin videolarına da ulaşabilecek öğrenciler.

TŞ: Sanırım davul dersleri veriyorsun. Sanırım değil, verdiğini biliyorum. Dersler nasıl gidiyor? Davul dışında da enstrüman dersleri veriyor musun?

GD: Dersler tam gaz devam ediyor. Dokuz senedir aralıksız davul ve aynı zamanda perküsyon dersleri veriyorum. Hem gruplara, hem birebir özel ders olarak öğrencilerime verdiğim dersler bunlar. Bu derslerin içinde beden perküsyonu, doğu ritimleri, Latin ritimleri, dünya ritimleri, rock, funk, blues, jazz davulculuğu gibi pek çok konu var.

TŞ: Atölyeler düzenliyor musun? Öyle bir potansiyel görüyorum.

GD: Her sene üniversitelerde mutlaka geniş çaplı bir ya da iki atölye düzenlemeye gayret ediyorum. Topluluklara ulaşmak ve onlarla ritim üzerine konuşmak, onlara ritmin yolculuğunu anlatmak beni çok mutlu eden bir olay. Meraklı öğrencileri her zaman sevmişimdir. Gençlerle beraber olmak insanı gençleştiriyor. Benim sırrım da bu. Tabii ki aynı zamanda şirketlere atölyeler düzenliyorum, şirket çalışanları için grup çalışması, grup uyumu, liderlik eğitimleri, gösteri grupları gibi. Bu konuda çok fazla talep oluyor son zamanlarda.

TŞ: İlerideki hedeflerin nedir çalışmalarınla ilgili?

GD: Önümüzdeki sene kendi kişisel albümümü yapmak istiyorum. Şarkı söylemeyeceğim, kimse korkmasın, tamamen ritimle bütünleşmiş olmuş bir albüm istiyorum ve albümün bütün sürecini, yani kayıt, çalım, yapım aşamalarını kendim yapmak istiyorum. Daha sonra da bu albümü gösteriye çevirip dinleyiciye sunmak istiyorum. Bunun dışında ikinci ve üçüncü kitaplar var. İkisi de eş zamanlı olarak yoldalar. Biri perküsyon

üzerine bir kitap olacak, diğeri davul ve bas üzerine.

TŞ: Perküsyon, davul, ritim konularıyla ilgilenen genç arkadaşlara neler söylemek istersin?

GD: İlgileri varsa peşini bırakmasınlar, mutlaka eğitimle taçlandırınlar. Araştırınlar, çalışsınlar. İnternet en büyük hoca bunu kimse unutmaz. Daha detaylı ilgilenenler www.gercekdorman.com adresinden bana ulaşabilirler.

TŞ: Ve elbette bir LEVEL röportajı olduğu için oyunlar... Oyun oynuyor musun? Oynamıyorsan en son ne oynadın? (Prince of Persia dersin dergiyi yüzüne kapatırız.)

GD: Oyun oynayacak çok vaktim yok eski günlerdeki gibi ama hala vakit buldukça oynuyorum elbette. Ben tam bir Blizzard manyağiyim. Blizzard'ın yapıp benim oynamadığım bir oyun yok. Diablo serisi, WoW, StarCraft serisi... En son Diablo III: Reaper of Souls'u yükledim bilgisayarıma, iPad'den de Hearthstone oynuyorum yollarda.

TŞ: Hearthstone'da kapışalım o zaman! Bize zaman ayırdığın için teşekkürler, bir gün ben de davul dersi almaya geleceğim! Görüşürüz...

GD: Ben teşekkür ederim, tüm okurlara selamlar. ■



RÖPORTAJ



Çizen Bayan Dövme Stüdyosu

Evli ve dövmeçi

Dövme yapan sanatçıların ve dövme yaptıran insanların her geçen gün arttığı ülkemizde dövmeçilik mesleğini ailecek sarılmış çiftler de yok değil. Dövme sanatçısı Kobay'dan (Kronik Tattoo) sonra Çizen Bayan Dövme Stüdyosu'nun sahipleri Şeyma Duman Sönmez ve Egemen Sönmez ile kısa bir söyleşi yaptık?

Yekta Kurtcebe: Klasik başlayalım. Bize kendinizden bahsedebilir misiniz?

Şeyma Duman Sönmez: Ben Şeyma Duman, aslen İstanbulluyum ama uzun yıllar İzmir'de kaldım. Dövme sanatıyla da İzmir'de tanıştım. Dört - beş yıldır kesintisiz olarak dövme yapıyorum. İstanbul'daki iş yaşamımsa iki - üç yıldır devam ediyor. Daha önce İstanbul'da açtığım dükkânda Egemen ile tanıştık ve evlenmeye karar verdik. Şimdi beraber çalışıyoruz.

YK: Ne kadardır evlisiniz?

ŞDS: Bir yıldır.

YK: Biraz da "Çizen Bayan" markasından bahsedelim.

ŞDS: Çizen Bayan'ı İstanbul'a geldikten sonra oluşturduğum. Aynı dönem, Egemen'in kendi stüdyosunu kapattığı bir döneme rastladı ve birlikte bu stüdyoda çalışmaya karar verdik.

YK: Dışarıdan stüdyonuzda takılan başka sanatçılar var mı? Bazı dövmeçiler işi "freelance" boyutunda yapmak istiyorlar.

ŞDS: Bizim şu an dışarıdan çalıştığımız bir sanatçı yok. İki kişi yeterli oluyoruz. Freelance olarak kalmak da kolay geliyor kimilerine. İşin esnaflık boyutunun bürokratik işlemleri bazıları için biraz dertli olabiliyor.

YK: Müşteri portföyünüzden bahsedebilir misiniz? Kimler geliyor stüdyunuza?

ŞDS: Bizim müşteri portföyümüz, bulunduğumuz bölgeden dolayı (Galata Meydanı'na 20 metre mesafede.) oldukça karma. Stüdyomuza gelen müşterilere dair söyleyebile-

ceğim en önemli şey, artık kendine has bir dövme yaptırmak isteyen müşterilerin çok olduğudur. Geçmişte replika dövmeçilerin peşinden koşan insanlar daha fazlayken, artık dövmenin kişiye özel bir şey olması gerektiğini anlayanların çoğalmış olması sevindirici. Dövmeçilerin başkaları için olan anlamından ziyade sizin için olan anlamı önemli. Beş yıl öncesine bakarsak gençlerin dövmeyle olan ilgilerinin de arttığını rahatlıkla söyleyebiliriz.

YK: Dövme stüdyolarında dövme yaptırarak kişiyi hoş tutmak adına oyun konsolları, televizyonlar kullanıyor? Sizin böyle bir hizmetiniz var mı? Ya da planlarınız arasında mı?

ŞDS: Neden olmasın? Şu an bir oyun konsolu setimiz yok. Televizyon ve müzik ile müşterilerimizin sıkılmamasını sağlıyoruz. Çalışırken bize bulaşmamaları için uğraşıyoruz. (gülüşmeler)



YK: Dövmeleri yapma süreniz, çizdiğiniz figürün büyüklüğüne göre değişiyordur. Günlük ideal çalışma düzeniniz nedir?
ŞDS: Dedığınız gibi, işe göre değişiyor. Büyük çalışmalarda yedi - sekiz saat boyunca, kısa aralıklarla çalışıyoruz. Tabii ki bu tercihimiz değil. Büyük işleri iki - üç güne ve dört saatlik seanslara bölmek hem dövme yaptıran, hem de dövmeci için daha iyi.

YK: Sonuç olarak normal bir mesai içerisinde çalışmadığınızı eminim.

ŞDS: Evet, bazı zamanlar müşterinin iş yaşamına göre akşamları çalışıyoruz. Akşam 9'da yapmaya başladığımız bir dövme gece 2'ye, 3'e kadar devam ettiğimiz olabilir. Biraz ters dönmüş durumda bizim iş saatlerimiz.

YK: Dövme sektöründe sizi rahatsız eden bozan şeyler neler?

Egemen Sönmez: Türkiye'de hala dövmenin önündeki en büyük engel mahalle baskısı. Eskiden dövme yaptıranın acılı bir işlem olması da bizim mesleğin tatsız taraflarından ama şimdi teknoloji gelişti, artık dövme çok daha acısız.

YK: Teknoloji fark edilir bir şekilde sektörde etkilerini gösteriyor diyorsunuz.

ES: Evet, acının tamamen ortadan kalktığını söylemek pek mümkün değil ama özellikle kol bölgesinde çalışırken müşterilerimiz acı hissetmiyor diyebiliriz. Bazı hassas bölgeler

illaki biraz acıyor.

YK: Ya kalın kabuklu yaralar?

ES: Yok denecek kadar az diyebiliriz. Dövmenin bakımını ilk bir hafta, 10 günlük süreç içinde iyi yapar ve dövme güneşten korurlarsa bir sorun yaşamazlar.

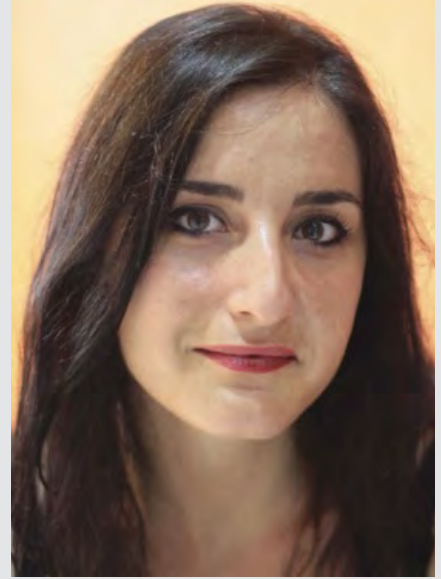
YK: Müşteriler daha bilinçlene de bilinçsiz müşterileriniz de oluyordur?

ES: Muhakkak. Özellikle "dövmem olsun" diye dövme yaptırmaya gelenler var. Onlar bu işin bilincine biraz daha varmalılar. Örneğin, yazın dövme yapılmaz. Güneşe maruz kalan dövmenin renk pigmentleri dağılıyor ve dövmenin rengi, şekli bozulabiliyor. Bu yüzden ilk dönemki bakım önemli; ne kadar iyi bakarsanız ve ne kadar az kabuk bağlarsa dövmenin renkleri o kadar istenen yakın, canlı oluyor.

YK: Biraz da işin hijyen standartlarından bahsedelim. Kontrol var mı, yoksa olay dövme sanatçısının insafına mı bırakılmış?

ES: Pek bir kontrol olduğunu söyleyemem.
ŞDS: Şu an dernekler belli standartların oluşturulması ve yasaların çıkması için uğraşılıyor.

ES: Daha önce dövme stüdyolarıyla belediye ilgileniyordu, zabıtalardan denetimine giriyorduk. Fakat altı ay önce dövmeciler sağlık bakanlığına devredildi. Bunun sebebi dövmeciliğin meslek statüsü kazanması. Sağlık Bakanlığı'na devredildiğinden beri de herhangi bir kontrol olmadı. En azından biz İstanbul çapında kontrole tabi tutulmuş bir dövmeci duymadık. Bu denetimlerin



başlamasını ve hijyenik şartlar sağlamayan dövmecilerin ortadan kalkmasını her bilinçli dövmeci ister.

YK: Dövmecilerin dövme stüdyolarının sayısında inanılmaz bir çoğalma var.

ŞDS: Çok. Artık güzel sanatlar mezunu olan herkes sanki bir - iki yıl dövmecilik yapıyor gibi bir durum var. (gülüşmeler)

ES: Evet, böyle bir durum var ama yapamayanlar bizim önümüzü kesiyor. Hacopulos Pasajı'nı biliyorsunuz. Girin oraya, bütün takıcılardan içinde bir koltukluk yeri dövmeci yapmış. Aynı iğneyi 10 kişi de kullanan bilinçsiz dövmeciler ve bu dövmecilere dövme yaptıran kişiler var. Birinde hastalık olsa salgın yaratmak için alın size neden. Temizlik ve hijyen bizim mesleğin değişmez kuralı. Bu kurallara kendiliğinden uymak zorundasınız.

ŞDS: Müşterilerin ucuz kaçmayıp dönüşü olmayan hatalara düşmemeleri gerekiyor.

YK: Karı koca olarak çalışmanın avantajları var mı?

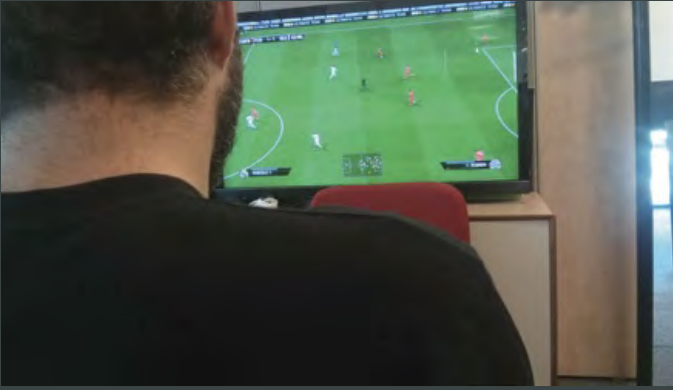
ES: Elbette ki avantajları var. İkimizin çizgisi farklı olduğun ve ben çizgisel işlerde iyiyim, Şeyma ise taramalarda daha iyi. Bazen sırayla, bazen aynı anda aynı müşteri üzerinde çalışarak efektif bir güç yaratıyoruz.

Dövme sanatçılarımız biraz evimize gelen usta milletini anımsatmıyor değil. Çok az bir kısmı dakik davranabilirken büyük kısmının zamanla davranabilirken büyük kısmının zamanları içerisinde bana söyleşi yapma fırsatı veren Şeyma'ya ve Egemen'e teşekkürlerimi sunarım. ■

LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 9 Oyun FIFA 14 Platform Xbox One



< Fırat vs Şefik

İlk yarı final maçında Gökhan ile karşılaştım. Ay boyunca oyunda büyük takımların kadrolarını güncellemiştik ama Bayern Münich güncel değildi, en azından Lewandowski yoktu ama Real Madrid'de Kroos ve James ilk 11'de yerini almıştı. İşte böyle bir ortamda gerçekleşen maç inanılmaz mücadeleye, son dakikada kaçan müthiş pozisyonlara sahne oldu ve 1-1 sonrası penaltılara gitti. Penaltı atışlarındaysa kazanan taraf, Gökhan'un Bayern'i oldu.

Fırat vs Emre >

İkinci yarı final maçında -tahmin edeceğimiz üzere- Emre ve Fırat karşı karşıya geldi; Emre'nin tercihi Real Madrid, Fırat'ın tercihiyse Bayern Münich oldu. Maçın ilk yarısı tamamen orta saha mücadelesi şeklinde geçerken 42. dakikada Mandzukic, 44. dakikada da Robben bir anda skoru 2-0 getirdi. Emre ikinci yarıda maçı çevirmek için elinden geleni yapsa da 66. dakikada Mandzukic, 75. dakikada Modric ve 78. dakikada Ribery golü buldu, maç 4-1 sona erdi.



< Fırat vs Gökhan

Fırat ve Gökhan bir kez daha finalde, Bayern Münich ile kırıncı bir mücadeleye başladı. Maçın henüz başında Alaba'nın sakatlanması, Gökhan'un savunma gücünü azaltırken, ilk gol de bu devrede geldi ve 34. dakikada Müller'in attığı golle Fırat öne geçti. Bu dakikadan sonra iki kalede de net pozisyonlar oldu ama Gökhan bir türlü beraberliği yakalayamadı, 56. dakikada Mandzukic skoru 2-0'a getirdi, maç da bu skorla bitti ve Fırat kupayı kazandı.



KUPA DURUMU

İSİM	Kupa
● Fırat	6
Emre	2
Gökhun	1
Şefik	0

● *Ayın galibi*

AYIN MAÇI

Gökhun Sungurtekin

Bayern Münich



1 | 1

Şefik Akkoç

Real Madrid



● M. Götze
19'

● G. Bale
30'

45'

90'

Maçlar YouTube'da!

LEVEL Ligi'nden bu ay oynanan üç maçın tamamı, LEVEL'in YouTube kanalında yayında. Maçları izlemek için www.youtube.com/LEVELTR adresini ziyaret edebilirsiniz.

Maçın Adamı **M. Götze**



Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Ruslar bu işi başaramadı galiba?

10 yıl kadar önce, piyasaya yeni çıkan ilginç oyunlarla karşılaşılırdık. Star Wolves, S.T.A.L.K.E.R., Space Rangers vesaire... Bunların ortak özelliği, Rus veya eski Sovyet bloğu ülkelerinde geliştirilmiş oyunlar olmasıydı.

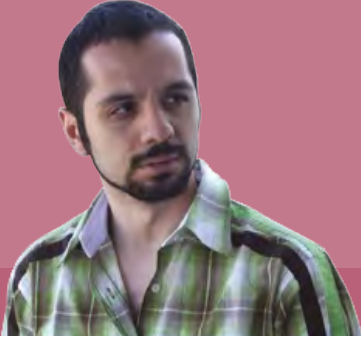
Bu oyunların kimi çok başarılı oldu, S.T.A.L.K.E.R. serisi gibi, milyonlarca sattı, kiminse ismi ne yazık ki çok duyulmadı. Bu oyunların birçoğu gerçekten çok başarılı, zekice tasarlanmış oyunlardı ama ister çok para kazansınlar, ister kazanmasınlar, hepsi kaybolup gitti. Örneğin, S.T.A.L.K.E.R. milyonlarca adetlik satış başarısına ulaşarak büyük bir gelir kazandı ancak bu başarı aynı zamanda oyunun ve yapımcının sonu oldu zira oyunu geliştiren ekip, oyunun başarısından kendilerine de pay aktarılmasını istedi ancak şirket sahipleri maaştan fazlasını vermeyeceklerini

deklare edince ekip dağıldı. Oyunu geliştiren ekip üyeleri ayrılıp kendi oyun yapım şirketlerini kurdular. Şimdi "Survivium" isminde, S.T.A.L.K.E.R.'a benzeyen, online bir oyun yapımına giriştiler. Heyecanla oynadığımız çok başarılı bir taktik RPG olan Star Wolves serisinin yapımcılarından hiç ses yok. 10 yıl önce yaptığımız yorumlarda, eski Sovyet bloğunun, milyarlarca dolar büyüklüğe ulaşacak (O yıllarda bu kadar büyük rakamlar yoktu.) video oyun pazarını çok kolayca domine edebileceğini, çok yetenekli ve azimli oyun yapımcılarının olduğunu vurguluyorduk. Ancak bugün gelinen noktada, Slav kardeşlerimizin bu işi başaramadığını ve piyasayı Call of Duty'leri, Assassin's Creed'leri, Grand Theft Auto'ları üreten Batılı yapımcılara kapırdıklarını görüyoruz. Bu başarısızlığın en önemli sebebi olaraksa

oyun şirketleri içinde gelir paylaşımı nedeniyle çıkan kavgaları ve firmaların o çok başarılı oyunlarını tanıtmak, doğru şekilde sunmak, ambalajı parlatmak konusundaki başarısızlıklarını görüyoruz.

Şimdi Türkiye'de de yavaş yavaş oyun yapımcıları seslerini duyurmaya başlıyor, yeni oyunlarını tanıtıyor, oyunlarının uzun ömürlü ve bol kazançlı olmasını umuyorlar ancak Slav yapımcıların küçük başarılar sonrasında yaşadıkları felaketleri incelemelerse onları da aynı sonun beklediğini düşünüyorum. Şimdi bekleyip görelim, S.T.A.L.K.E.R.'ın başarısından aldığı gazla ortaya çıkan ve bence başarılı oyunlar olan Metro serisinin cıvalanmış versiyonu Metro Redux bu ay piyasaya çıktığında beklediği başarıyı bulabilecek mi, yoksa bu harika oyun da kardeşleri gibi kaybolup gidecek mi? ■ twitter.com/cem_sanci





Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Bu evde oyuncu var!

Geçtiğimiz ay evlendiğimi alenen duyurduktan sonra belki de şunu merak eder olmuşsunuzdur: “O evde neler oluyor?”

Çok ayıp.

Demek istediğim, oyunlarla alakası olmayan bir kadınla, oyunların içerisinde büyümüş ve her tarafı konsollarla doldurmuş birisi evlenince neler oluyor? Tabii ki henüz kısa bir süre geçti, bir şey anlamamış olabiliriz biz de ama size olayı genel hatlarıyla anlatayım.

Öncelikle geçmişim sayesinde yırtmış olduğumu hemen belirteyim. Eşimle tanıştığımızda bin yıllık dergi yazarıydım ve hakkımda öğrendiği üçüncü şey de bu dergi yazarlığı hadisesi oldu zaten. Başlarda çok zorluk çektik zira ben yine, her zaman olduğu için dergiyle meşgul olmam gereken zamanlarda ortadan kayboldum, o da onu umursamadığımı düşünerek bana kızdı. Gel zaman git zaman buna alıştı kendisi ve bu alışmanın getirisini de evlenince birebir hissettim. Evde bir nedenle bilgisayar başındaysam bunun dergiyle alakalı olduğunu bildiğinden ses çıkarmıyor kendisi. Ben de tabii ki durumu suistimal edip bilgisayarın başında saatlerimi geçirmiyorum.

Oyunlarla ilgisi olmayan birini oyun dünyasına dâhil etmek için de çalışmalara girdim elbette ki. Misal, PS4 çalışma odasında duruyorken Xbox One salona yerleşti. Bunun nedeni elbette ki Kinect’ten başkası değil. “Her kadın dansçı doğar” felsefesiyle eşim de dansı seviyor ve kendisi, mağazalardaki Kinect gösterimlerinde kendini direkt kaybettiği için Xbox One’la da iyi anlaşacağını düşündüm. Bu yüzden de heyecanla Just Dance 2015’i bekliyorum. Hayır, kendim için değil, hepsi eşim için... (Zenne olduğum gerçeğini ileriki yıllarda açıklayacağım.)

Tabii ki ufak arızalar da çıkmıyor değil.

Mesela istiyor ki yanında oturayım ama o sırada benim kafamda, Hearthstone’daki

yeni destem ve tamamlamam gereken quest’ler dönüyor. Oturdukça daha da yoğun bir istek oluşuyor ve sonunda kaçıp bilgisayarın başına oturuyorum. (Belki de dizüstü bilgisayar alıp yanında oturursam olabilir. Hmmm...)

Bu arada kendisi de oyun dünyasında bir şekilde yer edindi: Telefonda Farm Heroes Saga, iPad’de de henüz ne olduğunu anlayamadığım çeşitli oyunların başında, bazen tüm dünyayı unuttuğu oluyor. Farm Heroes’daki sabrına da resmen hayran kaldım. Bir bölümü geçemeyince bin kez tekrar deneyebiliyor. (Ben geçemeyeyim,

direkt silerim oyunu.) Bu oyunlardan önce de Plants vs. Zombies 2’ye feci sarıp her şeyini tamamlamıştı. Demek ki ruhunda bir oyuncu var; onu iyice ortaya çıkarmalıyım! İşin özü aslında şu: Bu oyun olur, başka bir şey olur, evlilikte denge önemli. Ben delirip sürekli oyun oynasam, o beni unutup sürekli başka bir iş yapsa olay elbette ki patlar. Dolayısıyla zamanlamayı iyi yapıp birlikte zaman geçirmeyi ön plana koyduktan sonra gerisi geliyor. Bakalım işin içine çocuk karışınca ne olacak... (Konsolların içine doğacak bir çocuktan daha şanslısı var mı acaba?) ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Hater olmak nasıl bir şey?

Gerçekten hiçbir fikrim yok arkadaşlar. Bir insan bir şeyden neden nefret eder, bunu neden dile getirmek için kendini yırtar, hiçbir fikrim yok. Dünya bu tip insanlarla dolu ve her konuda olduğu gibi, oyunlar konusunda da yüzlerce, binlerce, belki de milyonlarca hater "canlı" var. Fanboy olmaktan daha saçma bulduğum bu konu, geçtiğimiz ay içinde bana iyice batmaya başladı. Bunun nedeniyse Phil Fish... Fez'i herkes biliyor, değil mi? Bana göre bağımsız oyun yapımcıları tarafından geliştirilen en iyi üç oyundan biridir Fez. Öylesine detaylı işlenmiş bir yapısı ve zenginleştirilmiş içeriği var ki oyundaki her şeyi anlamak, çözmek için saatler, günler harcamak, ciddi anlamda kafa patlatmak gerekiyor. Oyunu çıktığı ilk platform olan Xbox 360'ta oynamıştım zaten ve sonrasında oyun birçok platforma taşındı, son olarak da geçen ay PS Plus üyelerine ücretsiz olarak sunuldu. Kız arkadaşım da oyunu Xbox 360'ta bitirmişti ancak oyundaki her şeyi çözmediği, tamamlamadığı için buruk bir sevinç yaşamıştı. Geçen ay tam da PS Plus'ın sunduğu ücretsiz oyunlarını indiriyordum ki Fez'i görüverdi ve oyunu bir kez daha oynamak istedi, sonraki iki gün boyunca da konsolun başından kalkmadı. Bu kez hedefi,

oyundaki her şeyi görmek ve tamamlamak idi, bunu da yaptı. Öyle ki oyunda toplanan küplerden biri, günün belli bir saati ortaya çıkıyordu ve saat kurup o anı beklemeye bile başladık.

Neyse, oyun böyle bağımlılık yapan bir yapım ama konumuza dönelim. Takip edenlerin bildiği üzere Haziran 2013'te Fez II duyurulmuştu ancak GameTrailers çatısı altındaki Marcus Beer'in, kendisi ve Braid'in yapımcısı Jonathan Blow hakkındaki demecinden sonra tepesi atan ve sert bir karşılık veren Phil Fish, hemen ardından oyunu iptal ettiğini duyurup oyun yapımcılığını da bıraktığını açıklamıştı. Tamam, çok normal bir insan değil ama tepkisini de anlayışla karşılamıştım. Bu olay öncesinde de iğneleyici ve tuhaf demeçleri olmuştu ama bunların hiçbirini, Phil Fish'ten nefret edilmesini gerektirmiyordu bence. Hele hele kendine "oyun yapımcısı" diyen ama sadece "klon" yapabilen oyun yapımcılarının Phil Fish'e saydirmasını kabul edemiyordum, hala da edemiyorum. (Ülkemizde de bu konumdaki oyun yapımcıları mevcut ve henüz ortaya bir oyun dâhi koyamamış olanlar var.) Gelelim olayın Ağustos ayında geldiği son

noktaya. Bir başka bağımsız oyun yapımcısı olan Zoe Quinn'in adı "skandal" olarak nitelendirilen bir olaya karıştı ve bu olay sonrası ciddi tepkiler aldı. Phil Fish ise ona destek vermek için sesini yükseltti ve olanlar oldu. Hacker'lar, Fez'in yapımcısı Polytron'un internet sitesini hack'leyip firmaya ve Phil Fish'e ait tüm bilgileri (Hesaplar, şifreler, mali kayıtlar, sosyal güvenlik bilgileri ve fazlası.) ortaya döktüler. Ciddi anlamda suç teşkil eden bu eylem sonrası siniri iyice bozulan Phil Fish, bu durumun kabul edilemez olduğunu söyleyip sektörden tamamen çekildiğini, Polytron'u ve Fez markasını satışa çıkardığını açıkladı, üstüne de Twitter hesabını kapattı. Tüm bu olaylarda Phil Fish'in tavırları ve söylemleri kusursuz değil, kabul ediyorum ama beni üzen asıl şey, oyunun tamamına baktığımızda Fez gibi bir şahesere imza atmış bir oyun yapımcısının sektörden uzaklaşması oldu. Böyle bir değer yok olup gitmesi çok büyük bir kayıp ve beni ciddi anlamda üzüyor. Ben de bu vesileyle süreçte parmağı olan herkese sevgilerimi gönderiyorum, "Phil Fish para kazanmasın diye Fez'i almıyorum." mantığına sarılan minimal dimağları da sevgiyle kucaklıyorum.

■ www.gamerrocko.com





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

RPG'nin değişimi

Oyun ayırt etmem ama konu RPG olduğu zaman her daim bende ayrı bir hissiyat penceresi açılır, geri kalanları hiç düşünmeden simge durumuna küçültürüm. Bundan bir süre önce yazdığım Dragon Age II yazımında (Tey tey!), klasikleşmiş oyun türlerinin bile zamanla daha farklı şekillere bürünebileceğinin altını üstünü çizmiştim. RPG dediğin zaman akla gelen klasik yapımlar vardı bir zamanlar ve bu durum özellikle 2000'li yılların sonuna doğru, "aksiyon / RPG" adını aldı. Geçen zaman içerisinde iki tür arasında bir ayırım yapıp durdu ama üretilen oyunlar bir anda sadece aksiyon / RPG'ye dönüşünce onları ayrıca "aksiyon" olarak nitelememize gerek kalmadı. Günümüzdeyse RPG dendiği zaman aklımızda, aksiyon dolu ama karakter geliştirmeli bir mekanik canlanıyor. Bir de bazı FPS'ler var ki karakter geliştirme sistemi kullanımını üst seviyeye taşıdığı için iki tür arasında fark resmen ortadan kayboluyor. Birbirinden farklı RPG türü olduğunu da unutmamak lazım pek tabii ki. Bunların en

başında hack & slash geliyor ve garip bir şekilde halen ilk ürettiği günkü gibi karşımıza çıkmayı başarıyor. Nitekim tür aynı olsa da o eski klasik RPG temalı oyunlar da yavaş yavaş bu alt başlığa yenik düşmeye başlıyor. Önce piyasaya çıkmış olan Sacred 3'ten başlayayım ki sonra yazımın başına daha rahat bağlanabileyim. Efendim, dergi içerisinde incelemesini de göreceğiniz Sacred 3 hem anlam, hem de bir noktada kavram kargaşasının oyun sektörüne en belirgin etkilerinden birisi bence. Eski Sacred'ları oynayanların çok iyi bilecekleri gibi, bu oyun klasik RPG öğelerine sahip olan, aksiyon dolu bir RPG idi. Nitekim yeni oyun -tıpkı Dragon Age II'de olduğu gibi- alınan radikal bir kararla bambaşka bir hale getirilmiş. Peki, şimdi ben ne tarz bir RPG yapıyla karşı karşıyayım? Gerçekten hiç bilmiyorum... Ben anlam kargaşası yaşayadurayım, her ne kadar daha üzerinde çok çalışılması gereken bir sisteme sahip olsa da Sacred 3, garip bir şekilde ilgimi çekmeyi başardı zira hızlı, akıcı ve kolay

tüketilebilir bir oyun olmayı başarmış... Skalayla biraz genişletelim ve gelelim Dragon Age: Inquisition'a. Sanıyorum herkes Gamescom'daki son oyun içi videoları yakinen takip etmiştir. İlk oyuna bir bakın, sonra ikinci oyuna ve en sonunda bir Inquisition videosu izleyin. Adamlar resmen ürettikleri iki oyunu da geride bırakmışlar; bir yandan ikisini de harmanlamış, diğer yandan bence Dragon Age II'yi yaparken elde etmek istedikleri o farklı RPG yapısına ulaşmışlar. Oyun henüz çıkmadı ve birinci elden deneyim etmeden kesin konuşmak doğru değil belki ama görünen köyün de kılavuza ihtiyacı yok... Demem o ki özellikle RPG türü zaman içerisinde birçok farklı değişime uğradı ve bunların büyük kısmı olumlu yönde gelişti. Yine de Sacred 3 gibi bazı devam oyunları serinin takipçilerini üzerken, Dragon Age gibi yapımlar da hem serinin takipçilerini, hem de genel oyuncu kesimini mutlu etmeyi başarmış durumdadılar. ■ twitter.com/ErtugrulSungu





#213

FIFA 15

Yeni sezon öncesi tüm hazırlıklar tamam!

1 Ekim'de piyasada!

CHIP'TEN HERKESE

"YOUTUBE İÇİN VIDEO REHBERİ" EĞİTİMİ

Kendi videolarınızı hazırlayın, düzenleyin, time-lapse & stop motion videolar çekin



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VIDEO EĞİTİM



3 TAM SÜRÜM yazılım



CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



PCNET'İN EYLÜL SAYISI BAYİLERDE!

ABBY FINEREADER ONLINE'DAN 100 SAYFA HEDİYE!

Fotoğrafını çektiğiniz veya taradığınız sayfalardaki yazıları kopyalayın, kullanın, Word belgesine dönüştürün.

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Eylül 2014 Yıl 17 Sayı 204 Fiyat 790 TL

TANIŞMA UYGULAMALARI

İnternette arkadaş ve sevgili edinme araçları



VPN SERVİSLERİ TESTTE

Gerçek konumunuzu ve internette yaptıklarınızı gizleyin! İnternette at koşturmanız için en iyi 6 servisi test ettik.

DAHA HIZLI İNTERNET

İnternetinizi hızlandırmak için para harcamak şart değil! Hızınıza hız katacak bedava araçları ve püf noktalarını öğrenin.

HER DOSYA HER YERDE

FARKLI SES, VIDEO, RESİM VE OFFICE BELGELERİNİ HER TÜRLÜ CİHAZDA AÇMANIN YOLLARINI ÖĞRENİN.

DVD HEDİYELİ



ANALİZ

ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM

+ Siz ölünce dosyalarınıza ve hesaplarınıza ne olacak?



İNTERNET

ONLINE DEPOLAMA

+ 10 bulut depolama servisini inceledik, en iyileri seçtik



TEKNOLOJİ

ROBOTLARA DOĞRU

+ Evlerimizde girecek robotlar ne kadar yakıнымızda?

NASIL YAPILIR?

Tabletinizin pil ömrünü artırm + Sanal masaüstü oluşturun
Daha iyi video çekin + Fotoğraflarınızı iyileştirin + Kısayollar oluşturun



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

ONLINE OYUN



Gamescom
Özel

ORCS MUST DIE! UNCHAINED

Orkların Gamescom
Çıkarması



SEN DE KATIL!

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

Online Oyun #63

Eylül 2014

Yayıncı

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhan 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 lisansıya 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.



Gamescom'dan Dönüş

İyice devasa bir şölene dönüşen Gamescom'un ardından LEVEL halkı olarak kendimize gelmeye çalışıyoruz. Gayet neşeli görüntülere ve bolca yeni oyun gösterimine ev sahipliği yapmış olan fuarda Gameforge da kendine yer edinmişti ve bizlere Orcs Must Die! Unchained, Hex, Sigils ve Match Day gibi ünlü oyunların tanıtımlarını yaptılar, biz de bu ünlü oyunları büyük bir dosya konusu olarak dergiye taşıdık. Gameforge oyunlarının yanında da Firefall'un Live konuma geçmesi, önemli bir konu olarak yer aldı bu ayki maratonumuzda.

Tatillerin bittiği, normal yaşamın tekrar hayatımızı esir alacağı şu günlerde herkese iyi çalışmalar ve yeni tatil dönemine kadar bolca sabır diliyorum.

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

✓ Gameforge Gamescom Özel



18

- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 Bounty Hounds
- 14 Archlord 2
- 16 Hazard Ops

DOSYA KONUSU

- 18 Gameforge Gamescom Özel

İNCELEME

- 28 Firefall
- 30 Swordsman

REHBER

- 32 Firefall
- 34 Liste



10

✓ EverQuest Next Landmark

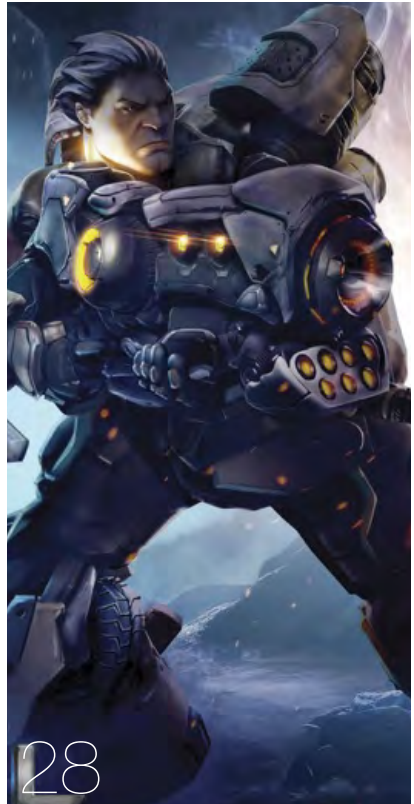
∨ Bounty Hounds



∧ Archlord 2



∧ Hazard Ops



∧ Firefall



Defiance

Silicon Valley yeniliklerle geldi.

Defiance'in yeni ek paketi Silicon Valley World Expansion, yeni hikayeler ve görevlerle geldi. Eklenmiş paketi, yine Defiance dizisinin ikinci sezonuyla paralel bir hikaye sunuyor. Oyuncular, son müritleriyle birlikte sözde cennete giderek ortadan kaybolan Karl Von Bach'in başına aslında ne geldiğini ortaya çıkarıyorlar. Oyun gibi free-to-play olan paketdeki yeni görevleri tamamlayarak yeni silahlar ve özel başlıkları açmak mümkün. Silicon Valley ayrıca "Encryption" adında, hasar ve kapasite gibi istatistikleri gösteren bir sistemi beraberinde getiriyor.

Devilian

Diablo III'ten ilham alan bir MMO

Hangame'in yayımcılığı üstlendiği, Ginno Games'in yepyeni MMO'su Devilian'in, 12 Ağustos'ta Güney Kore'de piyasaya sürüleceği açıklandı. Yapımcıların Diablo ve World of Warcraft'tan esinlendiğini belirttiği oyunda, temel 3 sınıf bulunuyor: Savaşçı, büyücü ve katil. Hızlı bir oynanış tarzı sunan Devili-

an'da, 20 vs. 20 PvP modu da bulunuyor. Bu PvP modunda "evil-transformation" sistemini kullanarak karakterlerimizi şeytana dönüştürebiliyoruz. 2009'dan bu yana geliştirilen, 2012'de ilk kapalı beta sürecini gerçekleştiren Devilian'ın Avrupa versiyonunun çıkış tarihi hakkında henüz bir açıklama yok.





Wildstar

Yeni güncelleme: Sabotage

Carbine Studios'ın Temmuz ayının son günlerinde çıkacağını duyurduğu "Sabotage" isimli güncelleme ile birlikte, 30. seviyede olan oyunculara yeni bir PvP modu açılacak. "Daggerstone Pass" adındaki yeni arenada gerçekleşecek 15v15

mücadelelerde, takımlar kontrol noktalarını ele geçirmek ve ellerinde tutmak için savaşacak. Sabotage ile düşmanlar üzerinde kullanılabilecek yeni bombalar, yeni binekler ve hava saldırıları Wildstar'ı şenlendirecek.

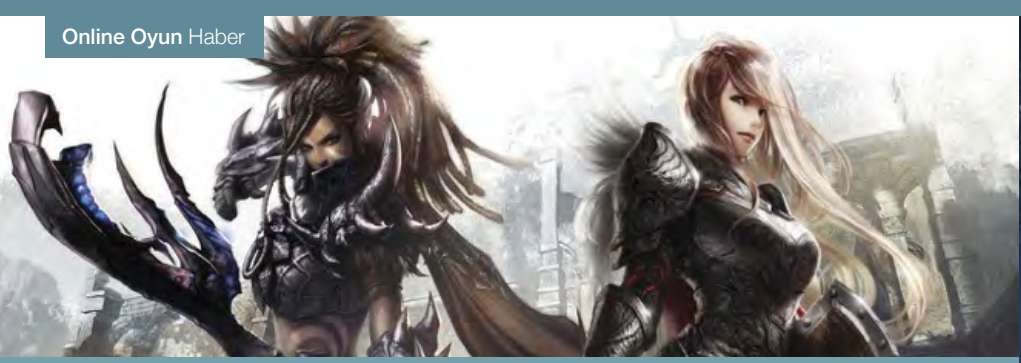
Skyforge

Esnek sınıf sistemi

A lods Team ve Obsidian ekibi, fantastik bilim kurgu temalı MMORPG oyunu Skyforge'un sınıf sistemini anlatan bir blog yazısı yayınladı. Skyforge'un sınıf sisteminde, oyuncular tek sınıfta ustalaşmak yerine tüm sınıflardan özelliklere sahip olabiliyorlar. Oyuna Lightbringer, Paladin ve Cryomancer isimli temel sınıflardan birini seçerek başlanıyor. Bunlara ek olarak kısa sürede açabileceğiniz 5 ara sınıf ve ileri seviye sınıflar var. Kilitlerini açtığımız sınıfları savaş arenaları dışında her zaman değiştirebiliyor ve aralarında geçişler yapabiliyoruz. Son olarak Temmuz ayında lanse edilen Cryomancer sınıfı, düşmanlara uzaktan vuran, geniş çaplı saldırıları ile düşmanlarını

daha yaklaştırmadan yok edebilecek güce sahip...





Archlord 2

Açık beta öncesi yeni güncellemeler

Açık betasına geri saydığımız AMMORPG oyunu Archlord 2, yeni güncellemeleri duyurmaya devam ediyor. Yakın zamanda geleceği duyurulan yeni güncelleme ile birlikte, oyunun seviye sınırı 46'ya yükselecek ve karakterlerin istatistiksel güç ve silah ustalıkları gelişecek. PvP - PvE modları , The Morning

Dew Desert adı verilen ve 42-46 seviyelerdeki kişilerin dahil olabileceği yeni bir harita, 4 yeni bölge, 600 yeni görev, yeni arenalar ve 4 yeni zindan da oyuna ekleniyor. Yaklaşık 1 ay sonra başlayacak olan açık betaya katılmak için Archlord 2'nin web sitesinden ön indirme yapabilirsiniz.

ArchAge

3. kapalı beta: Blood & Bounty

Bu senenin en çok beklenen MMORPG oyunlarından Archeage Online, 14 Ağustos'ta 4 gün süren 3. kapalı beta sürecini gerçekleştirdi. Archeage Beta Event 3: Blood & Bounty isimli beta etkinliğini duyurduğu andan itibaren binlerce mail alan Trion şirketi, Kuzey Amerika için Tahyang ve Salphira, Avrupa için ise Dahuta serverlerini oyuna ekledi. Toplamda 8 ırk olacağı söylenen oyunda şu an sadece ilk 4 ırk aktif ve diğer ırklar gizemini koruyor. Kapalı beta ile birlikte açıklanan çiftçilik ve hırsızlık özellikleri de ArchAge'i bekleyen kitleyi sabırsızlandırıyor...





Warframe

Çılgınlık başladı!

Dijital Extremes, Warframe evrenini daha ileriye taşıyan 14. güncellemesi The Mad Cephalon'ı yayınladı. Güncelleme ile birlikte yeni görevler, yeni eşyalar, yeni bir sınıf, PvP ve genişletilmiş oyun modları ile yepyeni bir oyuncu arayüzü Warframe

evrenine eklendi. Her geçen gün kendini yenileyen Warframe'in kayıtlı kullanıcı sayısının 14 ay içerisinde 10 milyona ulaştığı açıklandı. Digital Extremes, Warframe'in hikayesini daha da derinleştireceklerini söylüyor; heyecanla bekliyoruz...

Yulgang 2

İlk Genişleme Paketi "Kan Grubu" ile yayında!

Kısa bir süre önce tam sürüme geçen Koreli MMRPG Yulgang 2, ilk genişleme paketi Kan Grubu'nu yayınladı. Kan Grubu ile gelen eklentilerin en önemlisi level sayısının 60'a yükseltilmesi ve yeni yüksek seviye item setlerinin oyun eklenmesi. Oyun haritaları arasına eklenen Donghanpeong içerisinde iki ırk birbiri


ile devamlı olarak PvP yapabiliyor. Ayrıca, takım stratejilerini üst noktaya taşımayı gerektiren 24 saat süren Klan Savaşları ile daha çok mücadele ile daha üst sıralarda yer almak mümkün. Kendine has yapısı ve grafikleri ile dikkat çeken Yulgang 2, ilk genişleme paketi ile oyun deneyimini üst düzeye taşımayı başarıyor.



EverQuest Next Landmark

Yapım Sony Online Entertainment
Dağıtım Sony Online Entertainment
Çıkış tarihi 23 Eylül 2014
Web www.landmarkthegame.com

Oyunda bir şeyler yaratmadığınız anlarda, oyun dünyasını dolaşarak bolca malzeme bulmaya çalışıyorsunuz. Değerli malzemeler çok daha gizli yerlerde yer alıyor elbette ve onlara ulaşmak için yoğun bir çaba harcamanız gerekiyor.



Bir MMO olan Landmark'in çıkışına çok az bir süre kaldı. EverQuest Next'in sadece bir parçası olan oyunda gerçek parayla alınabilecek malzemeler ve yapımlar da bulunduğunu belirtelim.

Bu oyundaki amaç bir şeyler yaratmak. Evet, aynı Minecraft'taki gibi, ne yaratacağınız sizin hayal gücünüz ve elinizdeki kaynaklarla sınırlı. Yarattığınız eserler eğer çok beğenilirse EverQuest Next dünyasının değişmez bir parçası oluyor.



Yapım Suba Games Dağıtım Bandai Namco

Web subagames.com/bountyhounds Çıkış Tarihi 2014'ün son çeyreği

Bounty Hounds Online

Gezegener arası mücadele

Neden her MMORPG World of Warcraft kadar başarılı olamıyor? Veya çıkış evresinde Guild Wars 2 veya Wild Star kadar ses getiremiyor? Biraz içinele-yici ve biraz da sorgulayıcı yaklaştığım bu sorunun cevabını yazımı okuyanlar elbette biliyorlar. Bounty Hounds Online'ı da ses getiremeyen oyunların arasına ilişdirebiliriz. Oyun, oynanış mekanikleri, grafikleri ve oyun içi unsurları ile kafamızdaki konvansiyonel çok oyunculu rol yapma oyunu kurgusunu değiştirdiğini iddia eden yapımlardan bir diğeri. Kapalı beta sürecinin ardından açık beta kıvamına gelen ve oyuncuların beğenisine sunulan bir nevi gelecekçi MMORPG'yi sizler için oynadım. Kendisini oynatma konusunda başarılı mı

peki? Karar sizin.

Pek iç açıcı olmayan ve çeşit yoksunu karakter yaratma ekranının ardından oyunun evrenine dair bilgiler içeren kısa bir sinematik ile karşılaşıyorsunuz. Gezegener arası savaşların olduğundan ve sizin de bir asker olarak müca-deleye katılacağınızdan bahsediliyor. Kurgu anlamında zaten oyunu kapatmayı düşündürecek kadar yoksun bir sunumla karşınıza gelen oyunda daha sonra gözünüzü açtığınızda geminizin düştüğünü ve diğer ekip arkadaşlarınızla birlikte yerde yattığınızı görüyorsunuz. Oyuna başladığım bu noktada nerede olduğumu ve neler yaşandığını öğrenmek için etrafıma bakınırken rutin taşıma



ve onaylama görevlerinin içerisinde buldum kendimi. Daha hiçbir mücadeleye katılmadan sadece görev alarak ve aynı şekilde olduğum yerde bunları teslim ederek 3 seviye birden atlardım. Oyun, mekanikleri ile ön plana çıkmak istemiyor da hızlı seviye atlamayı ön plana çekmeye çalışarak oyuna adapte olmanızı sağlıyor gibi. Gereksiz bir şekilde atladığınız seviyelerin ardından birçok böcekle savaşıyor ve sonunda gözlerinizi başka bir yerde açıyorsunuz. Yine aynı görevler. Derdimi anlatabildim mi bilmiyorum fakat Bounty Hounds Online bu anlamda oldukça yetersiz ve sıkıcı.

Oyunda 5 karakter sınıfından ve birinden farklı becerileri olduğundan bahsetmiştim. Trooper, Gunner, Sentinel, Medtech ve Agent sınıfları, normal rol yapma oyunu sınıflarının farklı oyun evreninde yeni bir çehreye kavuşmuş halleri gibiler. Kimileri yakın dövüşte uzmanden, kimileri parti oyunlarına daha yatkın veya uzak dövüşte meyilli. Genelde uzak mesafeden dövüşmeyi

seçtiğim için silah odaklı Gunner sınıfını kullandım. Tecrübe ettiğim kadarıyla Gunner'ı oynamak keyifliydi ve elindeki bazuka tadındaki silahıyla çok böcek ezdim. Oyunun dövüş mekanikleri klasik MMORPG oyunları ile aynı. Numaralara atanmış becerilerinize fütursuzca basıyor ve düşmanınızı pataklyorsunuz. Tüm bunlarla birlikte oyunun başında tanıştığım ve CTU olarak adlandırılan companion'lar var ve bu evcil hayvan tadındaki robotlar savaşlarda yanınızda yer alıyorlar. CTU'ları özelleştirebiliyorsunuz da... Kendinizi bir topluluğa katmanız için olmazsa olmaz Grup sistemi de mevcut ve 4 farklı gruptan her biri farklı prensiplere ve hedeflere sahip bir gruba geçebilirsiniz. Seçiminizi dikkatli yapın.

■ Arda

Bir Bakışta

- Sınıf çeşitliliği
- Sönük oynanış
- Yapay hissi veren mekanikler

🗡️ *Bilimkurgu, Aksiyon, MMORPG*



Yapım WEBZEN Dağıtım WEBZEN
Web archlord2.webzen.com Çıkış Tarihi 2014

Archlord 2

Chantra dünyasının alternatif tarihi

Chantra, tanrılar yaşarış güçlere sahip bir ırk tarafından kadim bir kristal yapının yardımıyla yaratıldı. Bu varlıklar, Chantra'yı yarattılar ve bununla birlikte yıldızlara, topraklara, denizlere ve dağlara birer sima kazandırdılar. Ama bütün bunları yapmak gerçekten zor olmalı ki tanrılar dinlenmek adına inzivaya çekildiler ve yarattıklarını koruması için de güçlü bir varlık olan Archlord'u yarattılar. Ama kötücül güçler boş durur mu dersiniz? Tanrıların özünden çıkagelmiş olan Archlord'un zihni karanlıklara bulandı ve kendisine "Lord of Chaos" diyerek elindeki güçleri kötülükler adına kullandı. Sonunda, Archlord tanrıların yaşadığı yere saldırdı ve tanrılar da akabinde yeni bir ırk yarattı ve en sadık olana ilk Archlord'un gücünü bahsettiler; fakat o, ebedi yaşamın lanetiyle ödüllendirilmedi. Tanrılar, Kaos'un Efendisi'ni def etti ve

tekrar huzuru sağladılar. Bununla birlikte yeni ırklar ve akabinde yeni diller ortaya çıktı. Fakat Kaos'un Efendisi gizli planlarını yapmaya devam ediyordu. İki grup ortaya çıktı ve Archlord'un gücü için savaşmaya başladı. Amaçlarıysa birbirlerini yok edip dünyaya hükmetmekti.

Archlord 2, ilk Archlord oyununun paralel evrendeki başka bir versiyonu olarak görülebilir. Chantra'nın farklı bir halinin oyuncuya aktarılmaya çalışıldığı oyun, Azuni ve Crunn isimli iki grup arasındaki savaşı konu alarak keyifli ve hızlı bir PvP tecrübesini oyunculara sunmaya çalışan geleneksel bir MMORPG. Genel olarak bilinen çok oyunculu rol yapma oyunlarından kendini pek bir sıyramasa da, müzikleri, mekanikleri, sınıfları ve oynanışı ile kendinden bahsedilmeye değer bir yapıdır. Azuni ve Crunn isimli iki farklı grubun varlı-



ğından bahsettik. Oyuna giriş yaptığınızda karşınıza bir seçim ekranı gelecek ve bu gruplardan birini seçmeniz istenecek. Azuni daha parlak renklerle tasvir edilirken Crunn ise daha karanlık bir yapıdaymış gibi geldi bana. O yüzden biraz çekindim ve Azuni'yi seçtim. Devam etmeden önce şu hususu belirtmekte fayda görüyorum: Grup seçiminizi yaptıktan sonra o sunucuda bir daha grup değiştiremiyorsunuz. Bilginiz olsun. Sonra "Vay efendim..." demeyin. Grubumuzu seçtik ve karakter yaratma ekranına geldik. Kendimize güzel bir karakter yarattık ve tek elli kılıç, çift elli kılıç, arbalet veya asa silahlarından birini seçerek prosedürü tamamladık. Çok uçuk derecede detaylı özelleştirme seçenekleri barındırmasa da tatmin olacağınızı düşünüyorum. Oyunun grafikleri tatmin edici düzeyde olduğu için özelleştirme seçeneklerini daha kanlı canlı şekilde karşınızda göreceğiz olmak hoşunuza gidecektir.

Steeple Kasabası'nda doğduktan sonra kasabanın goblin saldırıları altında olduğunu öğreniyorsunuz. Devamlı olarak eleştirdiğim kurye görevlerinden ziyade iki üç görev içerisinde goblin avına

başlıyorsunuz. Seviye atlamaya başladığınızda gözünüze çarpan bir diğer detay da silahınızın bile bir seviye özelliğine sahip olması. Silahınız seviye atladıkça o sınıfa ait pasif veya aktif becerilere puan dağıtabiliyorsunuz.

Archlord 2, nihai karar aşamasında tatlı grafiklere ve huzur dolu müziklere sahip olduğu için yeterli düzeyde nitelendirilebilecek bir yapım. Oyunun her karesini turlarken veya dövüşürken yer yer kendinizi kaptırmanız olası. Bu nedenle oyunu atmosferik anlamda övmeyi istiyorum. Fakat bir şeylerin yüzeysel olduğu kanısı içinizde bir yerde yer ediyor ve oyun tecrübesini baltalıyor. Bu güzel grafiklerin yanında daha canlı bir dünya veya çevre yaratılabilmiş sanki. Archlord II şu anda açık betada ve rol yapma oyunu tutkunu oyun severleri bekliyor. Mutlaka denemelisiniz diyemem belki ama hoşunuza gitmesi olası. ■ Arda

Bir Bakışta

- Canlı atmosfer ve müzikler
- Başladığı hızda ilerliyor
- Sönük atmosfer

🎮 *Fantastik dünya, MMORPG, aksiyon*



Yapım Ying Pei Games **Dağıtım** Infernum
Web www.hazardops.com **Çıkış Tarihi** 2014

Hazard Ops

Dünyayı düşmanlardan kurtarmak için hazır mısınız?

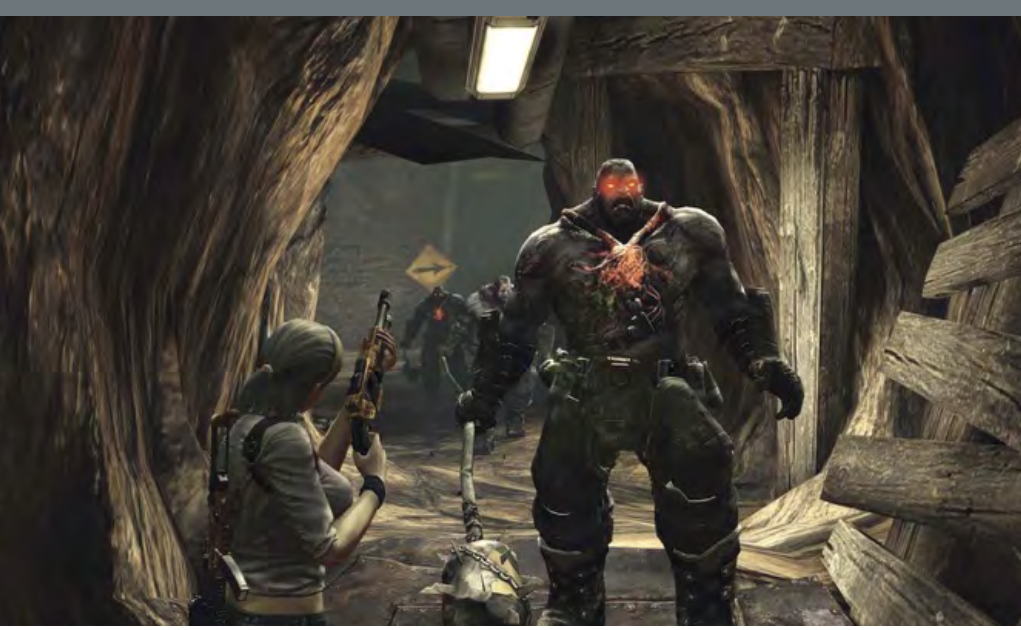
Çok yakın gelecekte bilim adamları bilinmeyen uzaklıktaki yerlere portal açabilen bir teknoloji geliştirirler. Fakat çok süre geçmeden bu kapılardan o kadar çok açarlar ki, her kapıdan yaratıklar, mutantlar ve robotsal tehditler dünyamıza gelmeye başlar. Ve tabii ki fırsat bu fırsat diyen paralı askerler hemen bir birlik oluştururlar ve dünyayı bu uzaylı tehditlerinden kurtarmak için savaşmaya başlarlar. Evet beynimizde en ufak bir gelişme titreşimi yaratmayan bu hikaye ile aksiyonun bir saniye bile durmadığı oyunumuza başlıyoruz.

YingPei Games tarafından yapımı gerçekleştirilen ve Avrupa dağıtım haklarını

Infernum'un üstlendiği Hazard Ops sonunda kapalı beta sürecini tamamladı. Hazard Ops oyun motoru olarak ödüllü Unreal Engine kullanıyor ve oldukça yeterli grafiklere sahip.

Oyuna başlamadan önce karakterimizi yaratmamız gerekiyor. Çok detaylı olduğunu söyleyemeyeceğimiz bir karakter yaratım ekranı ile karşılayıyor oyunu bizi. Karakterimizi yarattıktan sonra kanal seçim ekranından PvP ya da PvE seçimini yapıyoruz. Birçok görev ve günlük ödül gibi sosyal oyun mekanikleri ile bizi karşılayan oyunun bir süre sonra size sinir krizleri geçirtmesi muhtemel.

Third-Person kamera açısından oynanan



oyunun kontrolleri oldukça basit. Neredeyse tüm etkileşimleri "E" tuşu ile yapabiliyor, "Boşluk Tuşu" ile koşabiliyoruz. Hızlı bir eğitim bölümü ile oyundaki yeteneklerimizi geliştirmeye çalışıyor. 60'a yakın haritası ile uzun süre bizleri eğlendirmeye gönül vermiş bir oyun Hazard Ops. Oyunun seslendirmeleri

birbirinden çok farklı ve sadece bir iki tanesi birbirine çok benziyor. Terkedilmiş tapınaklar, vahşi ormanlar ya da hapisaneler gibi çok çeşitli harita tipleri ve her haritada temaya uygun düşman tipleri bulunuyor.

Hazard Ops yenilikçi hiçbir şey vaat etmiyor ama keyifli saatler geçireceğinizi

Hazard Ops oyun motoru olarak ödüllü Unreal Engine kullanıyor ve oldukça yeterli grafiklere sahip

de ayrıca eski atari salonu müdavimlerini sevindirecek cinsten.

PvE sisteminde oldukça iddialı olan oyunumuz, hikaye anlatımına odaklanmış gibi dursa bile o kadar başarılı olduğunu söyleyemeyiz. PvP sistemi ise 16 oyuncuya kadar destek vererek biraz olsun gönlümüzü kazanmayı başarabiliyor. Grup oynanışın öne çıktığı oyunda her haritanın oyun başlarında rastgele yaratılıyor olması ise haritalardan sıkılma süremizi oldukça uzatan güzel bir ayrıntı. Haritaların tarzları

garanti ediyor. Canınız çok sıkıldıysa ya da boş vaktiniz çoksa, keyifli zaman geçireceğinize emin olabilirsiniz. Ama biz yine de beklentinizi çok yüksek tutmayın deriz. ■ **Gökçe**

Bir Bakışta

- 60'tan fazla rastgele yaratılan harita
- Her haritada farklı tema ve temaya uygun düşmanlar
- Basit ve eğlenceli vakit geçiren savaşlar

 Free to play, Co-op



GAMEFORGE

Gamescom'un favorisi!

Biliyorsunuz, bu yıl da Gamescom'daydık. Yaklaşık bir haftalık boyunca fuarın altını üstüne getirdik. Tabii ki Köln'ün de... (Köln maceralarına bir ara değineceğim ama her şeyi anlatamam; üstüme gelmeyin! :)

Şurası kesin ki fuara her yıl, önceki yıla göre daha fazla online oyun firması katılıyor. Bu yıl da "ok" yukarıya doğru gitti ve -tabir yerindeyse- online oyun firmaları, fuarı istila etti. Bu firmalardan biri de Gameforge'du.

Gameforge'un uzun süredir üstünde çalıştığı ve Gamescom'da görücüye çıkarttığı dört farklı oyun vardı. Orcs Must Die!

Unchained, Sigils, HEX ve Match Day...

Şu kadarını söyleyebilirim ki bu dört oyun da çok ama çok iddialı: Orcs Must Die! Unchained, MOBA türü için önemli yenilikler içeriyor ve türü bir adım ileriye taşıyor.

Sigils, orijinal teması ve oynanış mekanikleri ile tabletteki en iyi MOBA olabilir. HEX, akıl almaz derecede kompleks ve bir o kadar da eğlenceli bir kart oyunu. Match Day, lisanslı takımları ve "gerçek zamanlı maç yapma" opsiyonu ile mükemmel bir menajerlik oyunu. Kısacası, Gameforge, Gamescom'da beklediğimden fazlasını verdi bana. Tüm ekibi tebrik ediyor ve detaylar için sizi içeriye davet ediyorum. ■ **Fırat**

Yapım Sproing Dağıtım Gameforge

Web corporate.gameforge.com/en/products/sigils-battle-raios

Sigils: Battle For Raios

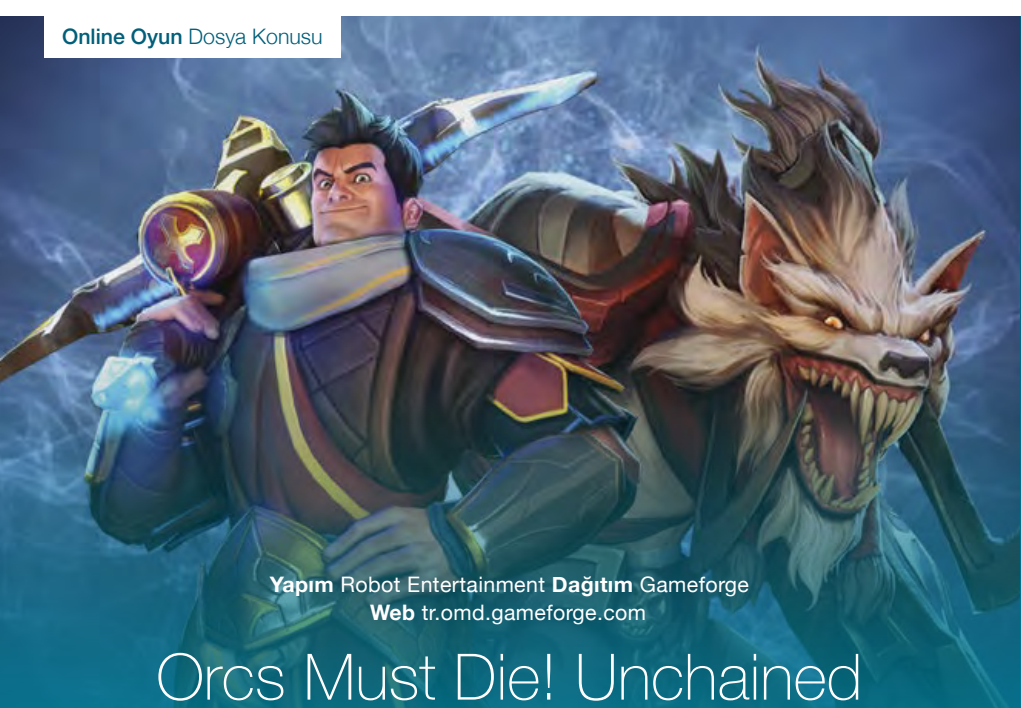
Tablette MOBA eğlencesi

Gameforge kanaatimce Gamescom 2014'ü oldukça iyi değerlendirdi. Yeni Orcs Must Die! oyunu ve HEX'i bir kenara bıraktığımızda, Gameforge'un tabletler ve mobil cihazlar için iki önemli oyun hakkında bilgiler verdiğini görüyoruz. Sigils: Battle For Raios tabletler için geliştirilen bir MOBA-RPG oyunu. Günümüzde adım başı bir MOBA'ya rastlasak da tablet sektöründe kaliteli bir MOBA bulmak oldukça zordu. Sigils: Battle For Raios böylece tabletler için MOBA oyunu arayanlara ilaç oluyor. Ayrıca Sigils yapımcıların son derece üzerine düştükleri bir oyun. Gameforge'dan

Tim Campbell oyunun 2,5 yıldan fazla bir süredir geliştirildiğini söylüyor. Bu da oyunun sıradan bir tablet oyunu olmadığını anlamamıza yetti.

Sigils, sadece oyun yapısıyla değil senaryosu ile de oyuncuları içine çekmek istiyor. Tek bir kıta olmaktan çıkarak birçok parçaya ayrılmış olan bir dünyada gözlerimizi açıyoruz. Raios isimli bu dünyaya korku ve terörün hakim olduğunu görüyor ve tüm bu kötülüklerin arkasında olanları mağlup etmek için işe koyuluyoruz. Peki oyun yapısı ne alemde? Oyun MOBA temelli olduğu için 20 adet şampiyonun oyunda yer aldığını belirtmem gerekiyor. Başlangıç için oldukça tatmin edici olan bu sayı elbette ilerde artacak. Her bir şampiyonun farklı özellikleri ve farklı yetenekleri olduğundan her maçta farklı bir strateji izlemek olası oluyor. Oyunda PvP maçların yanı sıra PvE mücadeleleri de verebileceğiz. PvE modu yeni bir şampiyon aldığımızda veya becerilerimizi geliştirmek istediğimizde yardımımıza koşacak. Eğer bir tablet oyuncusuyunuz Sigils: Battle for Raios sizi eğlendirecek gibi duruyor. ■ Enes





Yapım Robot Entertainment Dağıtım Gameforge
Web tr.ond.gameforge.com

Orcs Must Die! Unchained

Tüm orklar mezara!

Gameforge ile ilk tanışmam uzun yıllar öncesinde tarayıcı oyunları sayesinde olmuştu. O dönemler tam bir hardcore Ogame oyuncusuydum. Ogame ile başlayan maceram Gameforge'un yayınladığı pek çok diğer tarayıcı oyunu ile devam etti ve uzun yıllar da sürdü. Yıllar boyu Gameforge'un Türkiye'de yayınladığı oyunları takip ettim. Firma, zamanla oyun yelpazesini geliştirerek istemci oyunlarını da bünyesine almaya başladı. Ayrıca Türkiye'de ve dünyada oldukça sevilen bir firma olan Gameforge son zamanlarda dikkat çekici işlere imza atmaya başladı. Özellikle TERA: Rising'i ve AION'ı bünyesine katmasıyla bir kez daha oyuncuların takdirini kazandı. Gamescom geldi geçti ve Gameforge online oyun sektöründe bir kez daha iddialı olduğunu kanıtladı. Fuar boyunca en önemli gelişmeler Orcs Must Die! Unchained ve HEX: Shards of Fate hakkındaydı. Tablet

ve mobil oyun dünyası içinde sevindirici gelişmeler açıklandı. İlerleyen sayfalarda bu platformlar için piyasaya çıkan Matchday ve Sigils: Battle for Raios hakkında verilen bilgileri de bulabilirsiniz. Gelelim Gameforge'un ve Robot Entertainment'in titizlikle üzerinde durduğu yeni Orcs Must Die! oyununa. Yeni oyun hakkında Gamescom'da açıklanan gelişmeleri yazının ilerleyen bölümlerinde bulacaksınız. Öncelikle Orcs Must Die!'in geçmişine şöyle bir göz atalım ve yeni oyunun temel oyun yapısını inceleyelim. İlk Orcs Must Die! oyunu Ekim 2011'de piyasadaki yerini aldı. TPS kamerasından oynadığımız oyun başarılı bir Tower Defense oyun yapısına sahipti. Zaten oyuncular tarafından kısa sürede sevildi ve Robot Entertainment zaman geçirmeden Orcs Must Die! 2'nin geliştirme sürecini başlattı. Daha iyi grafikler ve daha iyi bir oyun yapısıyla Temmuz



2012'de bizlerle buluşan Orcs Must Die! 2 ilk oyuna göre daha başarılı oldu ve Gameforge oyunun potansiyelini görerek yepyeni bir Orcs Must Die! oyunu için yayıncılık koltuğuna oturdu. Böylece şu anda kapalı betasında olan Orcs Must Die! Unchained meydana çıktı.

Eski Orcs Must Die! oyunlarında co-op modu ile orklara karşı bölgemizi savunuyorduk. Yeni oyunla birlikte gelen en büyük değişiklik bu oyun yapısında meydana geldi. Artık sadece savuma yapamayacak dilediğimizde saldırıdan da gerçekleştirebi-

leceğiz. Tabii ki bu özellik diğer oyuncular ile oynamanın bir nimeti olarak karşımıza çıkıyor. Co-op mod yerini online maçlara bırakarak, oyuncuların diğer oyunculara karşı saldırı veya savunma yapmalarına imkan tanıyor. Bu da oyunu bir miktar MOBA türüne yaklaşıyor; ancak yine de hala oyunun aksiyon dolu atmosferi sayesinde Tower Defense özelliğini kaybetmiyor. Robot Entertainment, Orcs Must Die! Unchained ile farklı oyun mekaniklerini birleştirmiş ve eğlenceli bir oyun olarak bizlere sunmuş.

İki takım da bir yandan kendi kalesini korumaya çalışırken diğer yandan düşman kalesini ele geçirmeye çalışıyor. Takımların savunma amaçlı olarak, kendi bölgelerine kurduğu tuzaklar ile düşmanı sindirmesi ve bölgeden uzak tutması mümkün. Her iki takımda bulunan askerler düşmana saldırmak bölgesini ele geçirmek için temel element oluşturuyor. Her iki takımın askerleri de farklı koridorları kullandığı için birbirleriyle dövüşmüyorlar. Askerlerimiz





sadece diğer oyuncularla savaşıyor ve yol düşman kalesini ele geçirmek için yol üzerindeki engelleri temizlemeye çalışıyorlar. Oyundaki tecrübemiz arttıkça askerlerimizi eğitebiliyor ve daha güçlü olmalarını sağlayabiliyoruz. Oyuncular ise oyunun gidişatına göre, düşmana saldıran

puanlar ile kahramanımızın gelişmesine katkıda bulunabiliyoruz. Oyunda yer alacak birçok karakter içerisinde kendinize uygun bir kahraman bulacağınıza eminim. Şu anki kahraman sayısı 16 olan bu oyunda daha pek çok yeni kahraman göreceğimize inanıyorum.

Oyunda yer alacak birçok karakter içerisinde kendinize uygun bir kahraman bulacağınıza eminim

askerlerimizin bulunduğu saldırı koridoruna veya düşmanın askerlerinin saldırıda bulunduğu savunma koridoruna geçebiliyorlar. Bu oyun yapısı muhtemelen oyunun tam sürümüne piyasaya çıktığında bazı oyuncuları savunmada bazı oyuncuları ise saldırıda uzmanlaşmaya itecektir. Saldırı ve savunma için oyunun sunduğu farklı kahramanlar elbette belli kahramanları belli oyun stillerine yönlendirebiliyor. Aynı askerlerimizde olduğu gibi istersek kazandığımız

Grafikleriyle ve animasyonlarıyla ikinci oyuna oldukça yakın bir çizgide yer alan Orcs Must Die! Unchained bu yönüyle de oyunculara tatmin edecektir. Animasyon filmlerinden fırlamışçasına gözükken grafikler gayet güzel gözüküyor. Kapalı betada yer alan içerik oyunun şimdiden sağlam bir yapıyı olacağını kanıtıyor. Gelelim Gamescom'da oyuna dair ne gibi açıklamalar yapıldığına. Gameforge, Gamescom boyunca Orcs Must Die! Unc-



hained'in üzerine çok düştü ve yepyeni bir kahramanın oyunda yer alacağını ve yeni tuzaklar ekleneceğini oyunculara duyurdu. Bunun yanında daha birçok yaparak oyuncuları heyecanlandırdı. Öncelikle yeni kahramanımız olan Tundra'ya bir göz atalım. Tundra Gameforge'un Gamescom yetkilileri tarafından detaylıca tanıtıldı ve Twitch aracılığıyla dünyanın her yanındaki oyuncular için canlı olarak bu yeni kahramanı sahneye koydular. Görünüm itibarıyla bir kutup ayısından farksız olan Tundra'yı ilk gördüğümde düşmanı dondurarak yaşatılabilen bir destek sınıfı hayal etmişim ve dediğim gibi de oldu. Ancak bir yandan buz saldırıları yapabilmesine rağmen diğer yandan alev patlamaları yaratabilmesi herkesi olduğu kadar beni de şaşırttı. Bunun dışında Tundra'nın diğer bir özelliği tipi yeteneği ile buzla ilgili olan tuzaklar dışında diğer tüm tuzakları meydana çıkarabilmesi. Arkadaşlarını da hedef olmaktan koruma özelliği sayesinde Tundra saldırı yapan oyuncular için oldukça önemli bir destek sınıfı rolüne bürünüyor. Gamescom'da oyun için açıklanan diğer önemli bir gelişme ise mine cart sistemi.

Bu sistem sayesinde oyunda yer alan mine cartları yok etmeye çalışacağız. Bir takım bu eşyaları yok ettiğinde kendisini azımsanmayacak derecede kaynağın içinde bulunacak. Bu sistem maçın gidişatını derinden etkileyebilecek. Sağlam geri dönüşlere sebep olabilecek veya rakibe hiç şans tanınamayabilecek. Ancak mine cartları yok etmenin hiç kolay olmayacağını da söylemek istiyorum. Orcs Must Die! Unchained kapalı betasını bitirdiğinde 2015 yılı gelmeden tam sürüm olarak piyasadaki yerini alacak. Oyun hem eski Orcs Must Die! oyuncularını hem de yeni oyuncuların şimdiden kendisine çekti bile. ■ Enes



Yapım Cryptozoic Entertainment Dağıtım Gameforge
Web hextcg.com

Hex: Shards of Fate

Kartların gücü adına!

Gameforge'un, Gamescom'daki diğer bir gözdesi ise Hex: Shards of Fate idi. Yapımcılar oyunun PvE yönü hakkında ve açık beta tarihi hakkında verdikleri bilgilerle dikkatleri üzerin eçktiler. Son zamanlarda hayran kitlesini hatırı sayılır bir şekilde artıran kart oyunları, online ortamlarda yeterli bir kaliteye sahip değildi ne yazık ki. Cryptozoic Entertainment bu eksikliği gidermek adına Hex'i geliştirmeye başladı.

23 Nisan'dan beri kapalı betasında olan oyun emin adımlarla açık betaya doğru ilerliyor. Hex, zaman içinde Gameforge'un dikkatinden kaçmadı ve firma bu oyunun da yayıncılığını üstlendi. Hex: Shards of Fate son derece tecrübeli, işini bilen ve titizlikle çalışan bir yapımcı ekibe sahip. Bunun en büyük nedeni yapımcı firmanın şu ana kadar onlarca masüstü kart oyununu piyasaya sürmüş olması.

Hex: The Shards of Fate oyuncuyu hem PvP hem de PvE yönüyle tatmin etmek istiyor. PvE modlarıyla oyunun senaryosu sayesinde zindanlara girebilecek ve bas-kınlar düzenleyebileceğiz. Tüm bunların bir senaryo akışı içerisinde yer alacak olması ise gerçekten büyük bir keyif vereceği benziyor. Oyunda yer alan şampiyonlar oyunun dünyası olan Entrath'da gezerken bizi temsil edecekler. Bu şampiyonlar Human, Orc, Dwarf, Shin'Hare, Elf,





Croyle, Vennen ve Necrotic olarak sekiz ırktan meydana geliyorlar. Bunun dışında Cleric, Mage, Rogue, Warlock, Ranger ve Warrior olarak farklı sınıflara ayrılacak ve her biri birbirinden farklı işlevsel becerilere sahip olacaklar. Ayrıca seçtiğimiz karakteri zamanla sadece yetenek bakımından değil görünüm bakımından da geliştirebileceğiz. Bunun dışında oyunda yer alan paralı askerleri PvE mücadelelerinde şampiyonumuzun yerine geçirecek farklı bir tecrübe elde edebileceğiz; şampiyonumuzla bir maç çıkmadan evvel strateji öğrenmek veya geliştirmek adına paralı askerimizi kullanabileceğiz. Bunun yanında düzenlenen turnuvalar ile heyecanlı PvP maçlarına dahil olabileceğiz. Günlük, haftalık ve aylık olarak düzenlenen turnuvalar sayesinde oyunun PvP yönü ve dolayısıyla online aktiviteleri canlı tutulmak isteniyor. Oyunda yer alacak olan yüzlerce kart bulunuyor. Herkesin bu kartlara sahip olma şansı var elbette. Kartlar Artifact, Constant, Resource, Troop ve Action olmak üzere beşe ayrılıyor ve her birinin stratejik noktalarda, gerekli zamanlarda kullanılması maçları kazanmanız adına büyük rol oynuyor. Kartlar looting yaptığınız



veya ticaretle sahip olduğunuz eşyalar sayesinde geliştirilebiliyor. Bir kartın saldırı ve savunma gücünü veya başka bir özelliğini geliştirebiliyorsunuz. Oyunda hemen hemen her şeyi ticaret amacıyla kullanabiliyor ve daha işlevsel ürünlere sahip olabiliyorsunuz. Ticaret sistemi oyunun ana damarlarından birini oluşturacak gibi görünüyor. Gamescom'da Hex adına açıklanan en sevindirici haber oyunun açık betasının tamamen ücretsiz olarak birkaç hafta içerisinde başlayacak olmasıydı. Yani siz bu yazıları okurken açık beta çoktan başlamış olabilir. Eğer kaliteli bir kart oyunu arıyorsanız HEX: Shards of Fate sizi gerek PvP gerekse PvE yönüyle fazlasıyla tatmin edecektir. ■ Enes

Yapım NCSoft Dağıtım Gameforge
Web tr.aion.gameforge.com

Aion Online

F2P, aksiyon, büyük eğlence!

Son dönemlerde Türkçe olarak oyun dünyasına kazandırılan MMORPG'lerden biri de Aion Online'di. 2012 yılının Şubat ayı ile ödeme sistemi modelinden gerçek anlamda bir "F2P" modeline geçiş yapan oyun, geçtiğimiz sene Türkçe dil seçeneğine kavuşmuş ve bu yerleşirme seçeneğinin de etkisiyle Türk oyun severler arasında oldukça tutulmuştu. Aion, "Free to Play" modeline geçmeden önce de sahip olduğu güzel grafikleri ve oynanışı ile edindiği çekirdek kitleyi katlayarak yoluna devam etti. PvP ve PvE seçenekleri ile birçok oyuncunun gözdesi olan yapım bünyesinde zengin bir fantastik evreni, üç adet fraksiyonu ve bunların da altında Savaşçı, Keşif Eri, Büyücü, Papaz, Mühendis, Sanatçı gibi sınıfları barındırıyor. Oyun evreninin temelini oluşturan fraksiyonlar, Asmodiyer, Balaur ve Elyos şeklinde ve her biri oyun evreninde etkin bir rol oynuyor. Ejderha ırkından olan Balaurlar güç meraklısı ve oldukça zeki yaratıklarken, bu ırka karşı Elyoslar ve Asmodiyerler güç birliğine

gidiyorlar. Oyunda bulunan PvP ve PvE sistemi oyunu farklı bir noktaya taşıyor. Bu durum da şuradan kaynaklanıyor: The Abyys olarak bilinen yerde geçen PvP maçlarında iki ırkın yanı sıra yapay zeka kontrollü üçüncü fraksiyon olan Balaur da oyuncularla savaşmak ve hedef kaleyi ele geçirmek için mücadele ediyor. Bu PvPE durumu AION'u eşsiz kılan noktalardan da bir tanesi. Yeni etkinlikleri ve devamlı güncellenen haliyle Aion'a MMORPG meraklısı oyuncular göz atabilirler. ■ Arda



*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



Yapım Red 5 Studios Dağıtım Red 5 Studios Web www.firefallthegame.com

Firefall

Copacabana sahillerinde MMO shooter keyfi!

Firefall'ı size en kısa yoldan nasıl anlatabilirim? Birinci şahıs nişancı oyun elementlerini rol yapma ve açık dünya unsurları üzerine kurması zaten kafamda direkt Borderlands'i canlandırdı. Bununla birlikte, oyunun Arcade yapısındaki oldukça hızlı oynanış mekanikleri de Arcade shooter'ları bir hayli anımsatıyor. Bir de açık dünyada dolaşırken space tuşunu aralıklarla döverek kullandığımız bir jetpack'imiz var. Evlerin çatılarında cirit attığımız bu jetpack de oldukça Titanfall-vari geldi bana. Yaptığım benzetmeler yanlış anlaşılmasın, zira Firefall kendi havasında farklı bir yapım fakat yazıma önyak olması ve kafanızda bir şeyler canlanması için kafamdaki oyunu resmetmek istemiştim, hepsi bu... Firefall, Red 5 Studios tarafından geliştirilen bir MMO shooter. Kısmi olarak

yaşiyor hissi uyandıran tropikal atmosferi, normalde tanık olduğumuzdan çok eş zamanlı barındırabildiği oyuncu sayısı ve oynanış mekanikleri ile kendini ön plana çıkartan bir oyun. Kısmi olarak yaşiyor hissi uyandırması da, adanın NPC popülasyonu anlamında düşük olması fakat bu açığın gerçek anlamda dinamik etkinlikler ve bir arada bulunup görev yapabilen oyuncu kitleleriyle kapatılıyor olması. Ayrıca, gece gündüz döngüsünü tropik ada atmosferiyle başarılı bir şekilde kullanması ve Destiny'deki gibi başınızın üstünde çeşitli taşıma gemilerinin uçup istasyonlara yerleşmesi de oyuncuda bu hissi uyandırıyor. kalabalık kitlelerle dünyayı geri almak için yaptığınız savaşta tropik adada yeri gelecek havada yükselme özelliğiniz ile binadan binaya fütursuzca atlayacak, yeri geldiğinde de



raid'leri andıran toplu görevlerde takım oyununa şahit olacaksınız. Giriş yapılabilecek noktalardan ilki, oyunun başlangıcında yaşadığım tecrübe olabilir. Firefall'a adımınızı attığınızda hikayeye ön ayak olması ve sizi oyuna alıştırmaya için konulmuş aksiyon dolu bir açılış konmuş. Yaklaşık 15-20 kişilik bir oyuncu grubuyla uzaylılara karşı savaşırken oyun adeta bir "foreshadowing" edasıyla size gelecekte olabilecek hareketli ve kalabalık mücadelelerden bir kaşık tattırmaya çalışıyor. Sınıfların da takım oyununa müsait olması (Hâliyle.) bu tür çok oyunculu karşılaşmalara ısınmanızı da sağlıyor. Bu büyük mücadele esnasında oyun sizlere çeşitli sınıfları göstererek tanıtıyor. Mesela ilerlerken Assault sınıfından bir asker görüyorsunuz ve asker o esnada sahip olduğu temel hareketleri sergiliyor. Aynı şekilde Medic gibi sınıfları da bu şekilde görüyorsunuz ve sonunda kendi sınıfınızı seçiyorsunuz. Genelde tek tabanca takıldığım için her anlamda orta karar bir sınıf olan Assault'u alarak gezdim tozдум. Assault sınıfında, diğer sınıflarda da olduğu gibi

sahip olduğunuz birincil ve ikincil iki silah mevcut. Bununla birlikte giymiş olduğunuz ve exoskeleton'ı oldukça andıran gelecekçi görünümü bir kıyafet var. Botlarınızdaki uzağa zıplama ve havada kalma özelliği de oyun yapısına ve ortamına oldukça yakışmakla birlikte savaşlardaki dövüş anlamındaki sığılığı yok edip oyunun eğlenceli bir yapıya bürünmesini sağlıyor. Steam platformuna geçtiğimiz günlerde sıçrama yapan ve sevilen oyun mekaniklerinin tek bir markada tutarlı şekilde harmanlayarak yerinde bir melez yaratan Red 5'ı kutlayalım. Ücretsiz olduğu için "İlle de para!" imajını yer yer verse de F2P tutkunlarının iştahını bastıracaktır. ■ **Arda**

Firefall

- ⊕ Türlü sevilen mekaniğin başarılı entegrasyonu
- ⊖ Tam oturmamış atmosfer, yaşayan dünya ve derinlik hissini pek veremiyor mekanikleri

6,9

🎮 MMO Shooter, FPS, TPS



Yapım Perfect World Dağıtım Perfect World Web www.arcgames.com

Swordsman

Bruce Lee, kalbimizde...

Bruce Lee adını duymayan yoktur sanırım. Maalesef benim neslim onun ancak videoları ve hakkındaki efsaneleri dinleyerek büyüeyebildi. Kendi adıma bu bile yeterli oldu. Bana uzak doğu dövüş sanatlarını sevdirmeyi başardı. Ben de onu oyun dünyasında görmek adına hep bir beklenti içerisindeydim. UFC'de oynanabilir bir karakter olacağını duyduğumda gerçekten heyecanlanmıştım. Swordsman'de doğrudan kendisini göremesek de bize sevdiği sanatı görmek yeterince heyecanlandırıcı.

Oyunumuz MMO'larda pek de alışık olmadığımız bir şekilde, sürükleyici bir hikaye ve kaliteli bir anlatımla başlıyor. Ara videolar gerçekten insanı mest ediyor. Tabii o ara videolardan önce ya da başka bir haritaya geçerken karşımıza çıkan yüklem ekranları sırasında uyuyakal-

mazsak. Bekliyor, bekliyor ve daha çok bekliyoruz. Bu yüklem ekranlarını gördükten sonra Thief bile ballı börek diyebilirim. Oyunda ilk seviyeler diğer MMO'lara benzer şekilde; şunu al buraya götür, oradan şunu getir, gitmişken de üç beş mob kesiver şeklinde ilerliyor. Alıştığımız gibi ilk seviyelerde sınıfımızı seçiyoruz. Oyunda bu seçim sınıf seçimi olarak değil de, eğitim aldığımız okul seçimi olarak lanse edilmiş. Öğrendiğimiz yetenekler okulumuza göre şekilleniyor. Hangi okulda nasıl yetenekler öğreneceğimiz hem yazılı hem görsel olarak anlatılmış. Böylece kendimize en yakın sınıfı seçebiliyoruz. Oyunumuzun temel konusu uzak doğu dövüş sanatları olunca, en önemli konu da bana kalırsa dövüş sistemi oluyor. Bu noktada vuruş hissi olsun, animasyonlar olsun, dövüş mekaniği olsun son derece tatmin edici

ve eğlenceli. Ancak benim bu noktada hem Swordsman'e hem de konuyla ilgili filmlere bir isyanım var. Neden o üç saniye önce beni pataklayan, terleten yüz kiloluk adam öldüğünde, göğsüne attığım bir tekme onu metrelerce öteye savuruyor? Haklısınız övdüğüm ara videolarda insanlar çatılardan çatılara uçuyor, bu da fiziksel olarak imkansız ama göze hoş geliyor. Bir anda çuvala dönen düşmanlarsa gerçekten rahatsız edici. MMO oyunların olmazsa olmazı PvP ve topluluklar oyununda yerini alıyor tabii ki. Kendi ekibinizle başka ekiplere karşı mücadele etmek ya da herkesten bağımsız olarak hünelerinizi sergilemek size kalmış. Bu konuda tek şart 30. seviyeye ulaşmanız. Ayrıca oyunun Avrupa sunucuları ülkemizin konumu için son derece ideal. 20-30 civarında ping ile rahat rahat oyunumuzu oynayabiliyoruz. Sunucularda oyuncu sayısı da fena sayılmayacak düzeylerde. Swordsman her ne kadar etkileyici bir hikaye ve temaya sahip olsa da, genel



olarak piyasadaki oyunların bir harmanı konumunda, türe yenilik getirmekten çok uzak. Eğer ki uzak doğu dövüş sanatlarına ilgilisizseniz bu oyuncu grubuna katılmanızı öneririm. Ancak konuyla alakanız yoksa çok da yaklaşmayın derim. ■

Swordsman

- ➕ Uzak doğu dövüş sanatları, etkileyici Hikaye
- ➖ Türe yenilik getiremiyor

6,8

🏷️ MMO, Uzak doğu, Dövüş sanatı





Firefall

Firefall, genel hatlarıyla güzel olarak nitelendirdiğimiz bir oyundu. FPS ve TPS kamera açısına sahip bu açık dünya MMO'yu oynarken bilmeniz veya dikkat etmeniz gereken bazı noktalar olduğunu düşünerek bunları sizin için güzelce listeledik. Gözünüzden kaçımasın. ■ Arda



Takım Oyunu Önemlidir

Bazı bölgelerdeki uzaylıları temizleme ve belli noktaları yok etme görevlerinde tek başıma daldığımda birçok kez uzaylı akınına uğradım ve öldüm. Oyunun hızlı yapısı, bazı uzaylılarla başa çıkamamanıza ve bir anda başınıza züşmelerine neden oluyor. Bu yüzden aynı bölgeye gelenler illa olacaktır. Onlarla birlikte ilerleyin.

Ya FPS ya TPS

Firefall'da iki türlü kamera açısıyla oynama imkanı bizlere sunuluyor. İsterseniz hoplayıp zıplarken daha kolay olduğunu düşündüğünüzde TPS moduna geçebilirsiniz veya hararetli çatışmalarda cüsseli karakteriniz ile ekranı kaplamamak için FPS'ye geri dönebilirsiniz. Tek yapmanız gereken fareinizin tekerliğine basmak.



Detaylı Başarımlar Sistemi

MMO'lardaki en detaylı başarımlar sistemi ilk ve tek olarak WoW'da görüldü diye biliyorum. Oyuncuları dopamin komasına sokan ve zevkten dört köşe olmalarını sağlayan bu ödüllendirme sistemine şahsen bayılıyorum. Firefall'da da çok çeşitli başarımlar sizleri bekliyor. Rafaları boşaltın!



Özelleştirme Seçenekleri

Oyun başladığında karakterinizi yarattınız ama sonra pişman mı oldunuz? New You ismindeki makinelere giderek cinsiyetinizi, saçınızı, başınızı, her şeyinizi düzeltebiliyorsunuz. Hem de ücretsiz! Ayrıca görseldeki gibi silahlarınıza ve becerilerinize de Battleframe isminde makineler vasıtasıyla ulaşabilirsiniz.



Toplu Görevler

İncelemede de bahsettiğim gibi oyunun başındaki görevde birçok kişiyle birlikte ilerliyorsunuz. Oyunun geneline hakim olan bu oyun stili, yalnız oynamayı bir misyon haline getirmiş izole oyuncuların oyun ortamına daha rahat adapte olmasını sağlayabilir. Firefall'un güzel noktalarından biri de bu.



Keyifli Uçuşlar

Oyunun belirli noktalarında konuşlandırılmış olan Glider Pad'ler ile Copacabana havasını ciğerlerinize mis gibi çekerek kuşlar gibi süzüleceksiniz. Açık dünya oyunlarındaki mini game'ler tadında duran fakat amacı görev noktasına kısa yoldan uçmayı sağlamak olan bu noktaları bol bol kullanın. Ama bu esnada space'e basmayın!

En çok oynanan online oyunlar

Age of Wushu

Yapım Snail USA **Dağıtım** Snail USA
Aylık Ücret Yok **Web** www.ageofwushu.com



APB Reloaded

Yapım Reloaded Productions **Dağıtım** GamersFirst
Aylık Ücret Yok **Web** www.gamersfirst.com/apb



DC Universe Online

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Aylık Ücret Yok **Web** www.dcuonline.eu



FFXIV Online: A Realm Reborn

Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix
Aylık Ücret 12,99\$ **Web** www.finalfantasyxiv.com



Ghost Recon Phantoms

Yapım Ubisoft Singapore **Dağıtım** Ubisoft
Aylık Ücret Yok **Web** www.ghostreconphantoms.com



Neverwinter

Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Perfect World
Aylık Ücret Yok **Web** nw.perfectworld.com



PlanetSide 2

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Aylık Ücret Yok **Web** www.planetside2.com

Türkçe
Arayüz



Star Conflict

Yapım Star Gem Inc. **Dağıtım** Gaijin Entertainment
Aylık Ücret Yok **Web** www.star-conflict.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios **Dağıtım** FireFly Studios
Aylık Ücret Yok **Web** www.strongholdkingdoms.com

Türkçe
Arayüz



War Thunder

Yapım Gaijin **Dağıtım** Gaijin
Aylık Ücret Yok **Web** www.warthunder.com

Türkçe
Arayüz





LEVEL 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

