

#214 Türkiye'nin en çok satan oyunu

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

# LELEL

MIDDLE-EARTH™

# SHADOW OF MORDOR™

Orta Dünya: Talion İntikam Peşinde



# CHIP'TEN HERKESE 2 MUHTEŞEM EĞİTİM

## "DİJİTAL YAYINCILIK" VE "SWIFT İLE UYGULAMA GELİŞTİRME"

Kendi tablet dergilerinizi hazırlamak ve yeni iOS 8 altında uygulama geliştirme geliştirmek için tüm bilmeniz gerekenleri bu iki eğitimde bulabilirsiniz



## SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



2 TAM SÜRÜM yazılım



**CHIP** Kasım sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)





## Steam, BoaCompra ve Türk Lirası

Biliyorsunuz, uzun süredir Türk oyun sektörü "dünya listeleri"ni zorluyor. Kuşkusuz ki bunda en büyük faktör, online oyunların ve online oyun firmalarının varlığı. Atlanmaması gereken bir diğer faktörse orijinal oyun satışları; eskiden korsan kullanım oranı çok yüksekken, yeni dönemde bu oran gözle görülür şekilde düştü. Bu anlamda Sony ve Aral gibi isimleri kutlamak gerek. (Bu arada, "Sony'nin Türkçe oyunları"yla ilgili bir dosya konusu hazırladık. Sayfa 20'de...)

Geçtiğimiz ay yaşanan gelişmeyle sektörü bir adım ileriye taşıyacak gibi görünüyor: Dünyanın en büyük online oyun dağıtım platformu olan Steam, artık Türk Lirası'nı ve Türkiye'ye özgü ödeme yöntemlerini kabul ediyor. Bu gerçekten çok ama çok önemli bir gelişme çünkü bu sayede Steam "yerelleşiyor". Yani önemli bir fiyat avantajı elde edecek olmamızın yanı sıra, aynı zamanda Türkiye'ye özel olanaklara da sahip olacağız. Kampanyalar da cabası...

Steam'in Türkiye'deki tüm ödeme altyapısını UOL BoaCompra üstlenecek. Steam'in Brezilya'nın en büyük ödeme sistemi olan UOL BoaCompra ile yaptığı bu iş birliği bize çok şey katacak şüphesiz ki.

LEVEL'a gelecek olursak... Beremizi takip atkımızı sardık ve sizin için güzel bir sayı hazırladık. Kapak konumuz, geçen ayın bombası Middle-earth: Shadow of Mordor. Kapak için birden fazla seçenek vardı elimizde aslında. Bu seçeneklerden biri de -özellikle benim merakla beklediğim- Alien: Isolation'dı ancak kazanan Shadow of Mordor oldu. Bir bakın bakalım, iyi yapmış mıyız...

Unutmadan... Yakında LEVEL'da bazı değişiklikler olacak. Beklemede kalın. :)

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın.

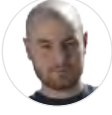
Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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



Assassin's Creed: Unity, Call of Duty: Advanced Warfare, Dragon Age: Inquisition, Far Cry 4, Grand Theft Auto V, Halo: The Master Chief Collection, LittleBigPlanet 3 ve World of Warcraft: Warlords of Draenor... Bu ayın altından nasıl kalkacağız?



**Fırat**

@whiskeyinthejar

Klasik yeni yıl telaşı işte... Far Cry 4 ile GTAV'i alır, kaçarım.



**Şefik**

@GamerRocko

Hepsini birden kaldıracak bünye henüz dünyaya gelmedi... Assassin's Creed, Dragon Age ve World of Warcraft dışarıda kalsın, diğerlerine mutlaka zaman ayırmak istiyorum. Grand Theft Auto V'i de PS4'te oynayıp Xbox 360'taki yalnızlığıma son vereceğim!



**Tuna**

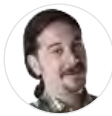
Bu kadar oyunu oynamak imkânsız olduğu için ben bir aylık izinle birlikte çok uzaklara gidiyorum. Siz deyin Seyşeller, ben diyeyim Bora Bora... Haydi, öbür sene görüşürüz. (1 ay izin alana, 1 ay ek tatil!)



**Emre**

@eoztinaz

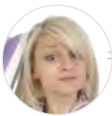
13 Kasım'dan itibaren günde 18 saat Warlords of Draenor oynamayı düşünüyorum. Ay sonunda da bir doz Assassin's Creed: Unity iyi gider.



**Ertuğrul**

@ErtugrulSungu

Böyle ay olmaz, bu olsa olsa yıldır. Maya Takvimi'ne göre Kasım ayı oyun sektörünün sonuymuş, bunlardan başka çıkar"maya"caklarmış, herkes doya doya oynasın istemişler... Yahu WoW'un çıktığı ay bu kadar firma oyun çıkarır mı? Ne delikanlılarmış arkadaş!



**Ayça**

@aycazaman

Far Cry 4'ü ben alırım işte, gerisini de sevgi, saygı ve kardeşlik çerçevesi içinde güzelce paylaşırsınız. LittleBigPlanet 3'e selam söyleyin!

# LEVEL

#214 - Kasım 2014

#### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**  
Mehmet Y. Yılmaz

**YAYIN DİREKTÖRÜ**  
Gökhan Sungurtekin

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

**YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ**  
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

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

**GÖRSEL YÖNETMEN**  
Emre Öztinaz emre@level.com.tr

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

**MARKA MÜDÜRÜ**  
Seren Urun surun@doganburda.com

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

#### YÖNETİM

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

**Kurumsal İletişim Direktörü**  
Neslihan Sadıkoğlu

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

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

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

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

**Baskı:** Bilnet Matbaacılık  
Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.  
Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenkent Ümraniye-İSTANBUL  
**Tel:** 444 44 03

**Faks:** 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

**Dağıtım:** Yaysat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22

**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

**FİPP** üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

**DB Okur Hizmetleri Hattı:** 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

**DB Abone Hizmetleri Hattı:**

**Tel:** 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

# PCNET'İN KASIM SAYISI BAYİLERDE!

## UBUNTU İLE SİSTEMİNİZİ KURTARIN

Ubuntu Linux ile çöken sistemden dosya kurtarın, virüsleri temizleyin, RAM'inizi test edin.

**UBUNTU 14.10 PCNET DVD'SİNDE**

# PCnet

**BEDAVA / VIDEO EDITÖRLERİ**  
Çektığınız videoları düzenlemeniz için en iyi bedava yazılımları seçtik.

**iPHONE VE iPad İPUÇLARI**  
Az bilinen 35 püf noktasıyla mobil cihazınızı yeniden keşfedin, onu herkesten daha iyi kullanın.

**Teknolojiyi seviyoruz** Kasım 2014 Yıl 17 Sayı 206 Fiyat 790 TL

# 64 BEDAVA WINDOWS PROGRAMI

- Sisteminizi hızlandıracak ince ayar araçları
- Fotoğraf ve video düzenleme yazılımları
- Ofis ve güvenlik paketleri

**GİZLİLİK REHBERİ**

## KENDİNİZİ İNTERNETTEN SİLİN

Adınızı, fotoğraflarınızı ve kişisel bilgilerinizi internette yok etmenin yollarını öğrenin.

**Hepsi DVD'de**

**DVD HEDİYELİ**

**GÜVENLİK**  
**İNTERNETTE SAHTE KİMLİK**  
+ Spam ve dolandırıcılardan korunmanın en etkili yolu

**İNTERNET**  
**DAHA HIZLI UPLOAD**  
+ Fotoğraf, video ve yedeklerinizi daha hızlı yükleyip paylaşın

**İNCELEME**  
**EN İYİ EKRAN KARTLARI**  
+ Her bütçeye uygun, en başarılı GPU'ları seçtik

**NASIL YAPILIR?**  
Evernote'ta uzmanlaşın + Güncellenen siteleri kaçırmayın

İSBN 1301-4770-111  
9 771301 477000

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

# BU AY NE OYNADIK?



## Emre Öztınaz

Bu ay FIFA 15'e yüklendim. Geri kalan vakitlerimde WoW'da Warlords of Draenor hazırlığını sürdürürken Shadow of Mordor ile Orta Dünya'yı bir kez daha ziyaret etme fırsatını es geçemedim...

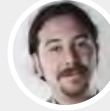
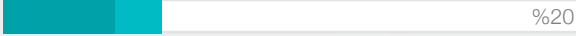
FIFA 15



Middle-earth: Shadow of Mordor



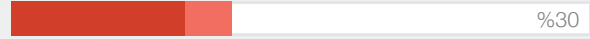
World of Warcraft: Mists of Pandaria



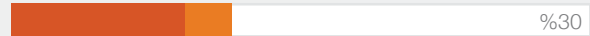
## Ertuğrul Söngü

Warlords of Draenor öncesi WoW'a ufak bir geri dönüş yaptım ama Legend of Grimrock II'ye ve Life is Feudal: Your Own'a resmen gömüldüm.

Legend of Grimrock II



Life is Feudal: Your Own



World of Warcraft: Mists of Pandaria



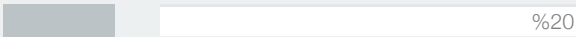
## Şefik Akkoç

Xbox One'ı alırken Need for Speed: Rivals'ı da almıştım ama bir kez bile açmadım. Forza Horizon 2 ise saatlerimi, günlerimi alıp beni mest etti âdeta.

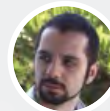
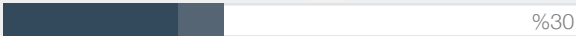
Forza Horizon 2



NBA 2K15



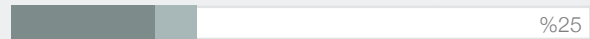
The Evil Within



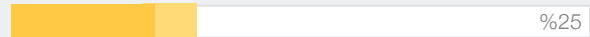
## Tuna Şentuna

Bayram tatilini fırsat bilip başına oturduğum Shadow of Mordor beni o kadar yoğun bir şekilde meşgul etti ki bir ara dünyayı unuttum...

Alien: Isolation



Borderlands The Pre-Sequel!



Middle-earth: Shadow of Mordor



# FİT&SAĞLIKLI&GÜÇLÜ ERKEKLERİN YOL GÖSTERİCİSİ



## HEDİYE

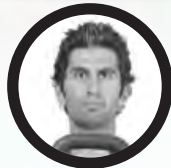
TOTAL BODY  
EGZERSİZLERİ  
50 KART  
KAS YAPIN  
YAĞ YAKIN  
FIT MEN

# 50 FITNESS KARTI

### FİT MEN DANIŞMANLARI



BARİŞ  
ÇUNGURÖĞLÜ



ERCAN  
ÇİMENAY



SERKAN  
YİMSEL



OKTAY  
SAGNAK



MURAT  
MAOSAI



MURAT  
BUR

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)

DB  
DOĞAN BURDA DERGI



40



50



64



62

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 06 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 Elektronik Sporlar**
- 20 Haber
- 34 Role Playing Günlükleri**
- İLK BAKIŞ**
- 38 Dragon Age: Inquisition
- 40 Mortal Kombat X
- 42 Road Redemption
- 43 Life is Feudal: Your Own
- 44 Elite: Dangerous
- 46 Rocko@Psikiyatr**

## İNCELEME

- 50 Middle-earth: Shadow of Mordor
- 62 Alien: Isolation
- 64 Borderlands: Pre-Sequel!
- 66 Civilization: Beyond Earth
- 68 DriveClub
- 70 Forza Horizon 2
- 72 Sunset Overdrive
- 74 The Evil Within
- 77 F1 2014
- 78 The Vanishing of Ethan Carter
- 79 Ryse: Son of Rome
- 80 Natural Doctrine
- 81 DG2: Defense Grid 2
- 83 NBA 2K15
- 84 Sleeping Dogs - Definitive Edition
- 85 Legend of Grimrock II
- 86 TransOcean - The Shipping Company
- 87 Shadow Warrior
- 89 Jagged Alliance: Flashback
- 90 Starpoint Gemini 2
- 91 Spintires
- 92 Gabriel Knight: Sins of the Fathers 20th Anniversary Edition
- 93 TRI: Of Friendship and Madness

## 94 Big Boss

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat

## 108 LEVEL Ligi

- 110 Kare
- 114 LEVEL 215



# DVD



## DEMO

A Golden Wake  
Approaching Infinity  
Ascent: The Space Game  
Euro Truck Simulator 2 Gold



## VIDEO

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



## EKSTRA

Call of Duty: Advanced Warfare (Wallpaper Paketi)  
Middle-earth: Shadow of Mordor (Wallpaper Paketi)  
Ryse: Son of Rome (Wallpaper Paketi)  
The Evil Within (Wallpaper Paketi)



# POSTAKUTUSU

Sorularınız için: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## AKLIMDA DELİ SORULAR

Merhaba sevgili saygıdeğer Tuna Ağabey ve Şefik Ağabey... (Abi deyince altını çiziyor Word kardeş.) Nasılsınız? İyisiniz inşallah... Sorulara geçeyim hemen.

**Abi denilince çizmesin artık, yıl 2014 oldu. Bende çizmedi ayrıca Memet? Ama bak Memet yazınca çizdi. Enteresan...**

1. Geçenlerde bir YouTube kanalı açayım dedim ve açtım. Saatler boyunca uğraştıktan sonra ilk videomu yaptım. Sonra bilir misiniz bilemem (Şefik Ağabey bilir belki) ama Evli ve Oyuncu adlı kanala bir e-posta attım, mesajımda videoma bakıp yorum yapar mısınız dedim. Evli ve Oyuncu da mesajımı almış ve videoya yorum yapmış. Şefik Ağabey bu mesajı sana atmış olsam sen yorum yapar mıydın?

**Demet Akalın'ın "Evli, Mutlu, Oyuncu" isimli şarkısı geldi aklıma. Öyle değildi tam ama olsa olurmuş... Evli ve Oyuncu kanalını ben de rastgele bir biçimde geçen gün keşfettim. Bu arkadaşlar evlilerin yapabileceği çok daha şahane işler varken neden oyun videosu çekiyor, onu sordum öncelikle. Yani mesela bizi soracak olursanız... Öhm. Şefik Abi'ne mesaj atsan sana sinir olup cevap vermezdi; tek oyun videosu yorumcusu kanal olmak istiyor kendisi. (EStağfurullah Tuna, deme öyle şeyler. - Şefik)**

2. Tuna Ağabey, kendimi bildim bileli FPS oyunları oynarım. Son zamanlarda Call of Duty: Ghosts almıştım ama sonra pişman olup satmıştım, sonra da Battlefield 4 almıştım... Neyse, genelde hep Assault sınıfını seçerim. Sen genelde hangi sınıfı seçiyorsun? Sniper sever misin?

**Assault en iyisi bana da soracak olursan. Sniper sevmiyorum zira beklemek hiç bana göre değil; çok sıkılıyorum.**

3. 7 - 8 yaşında Hollanda'ya kuzenlerimin yanına gitmiştim ve orada hayatımın en sevdiğim oyunu ya da oyun serisi olan Hitman ile tanıştım ve Hitman oyununa âşık oldum. Bayağı çok sevdim oyunu ve sonra bu oyunun bir de filmi varmış, onu da izledim. Geçen IMDb'de Hitman yazınca Hitman'in yeni filminin çıkacağını gördüm. Sizce film nasıl olur?

**İlk film o kadar kötüydü ki Fırat'ların evinde filmi izlerken, Fırat hiçbir şey demeden filmin ortasında filmi kapattı ve üç dakika içinde de uyuduk. Bir sonraki film de buna benzerse at gitsin.**

4. Film demişken, The Last of Us'ın filmi nasıl olur? Hikâye olarak oyundaki aynı şeyi işleyeceklerini duydum.

**Atmosferi sağlam olursa hiç de fena olmaz. Aynı şeyi işleyecekler tabii; olay konuda zaten.**

5. Videolarımda bazen müzik kullanıyorum. YouTube'da telif hakkı olmayan kanal biliyor musunuz? Ben bir "NoCopyrightSounds" adlı kanalı biliyorum...

**TunaBuKonuyuBilmiyor kanalını da ziyaret ettin mi? Cevap orada gizli...**

6. Arkadaş ortamında ne zaman "PES mi, FIFA mı?" diye konuşsak ben "FIFA daha iyi!" dedikçe onlar bana "PES la mal bebe..." diyerek birden çirkinleşiyorlar. FIFA'nın PES'ten en ayırt edici özelliği ne?

**Şimdi büyük ihtimalle sen öyle, "FIFA daha iyi!" diye çıkışıp sesini yükseltince senin ses rengindeki notalarda bir problem oluyor, La notasını tizden veriyorsun. Arkadaşların da La'yı pes tonda söylemen için bir uyarı, falan... Evet. Cevabım yukarıdaki kanal isminde gizli yine...**

Sorular bu kadar, okuyup zaman ayırır ve yayımlarsanız teşekkürler, kendinize iyi bakın...

**Yine bekleriz Memet. Mehmet desem çizmeyeceksin, değil mi ey Word! Belki hızla söylemek istiyorum o ismi? Pes! (La.)**

Mehmet Can AKAY

## CALL OF DUTY HASTASIYIM

Öncelikle herkese merhaba... Geçmiş Kurban Bayramı'nız mübarek olsun. LEVEL'i beş aydır takip ediyorum ve ilk defa yazma girişiminde bulunacağım için yayımlanırsa sevinçten havalara uçacağım kesin bir gerçek. Beş aydır takipteyim demiştim; ben LEVEL'in ilk Haziran sayısını aldım. Olaya şöyle gerçekleşti: Günlerden bir gün bir alışveriş merkezinde dolaşırken bir kitapevine girdim. İlk önce dergilere göz gezdirmeye başladım ve ne göreyim? Koskocaman Call of Duty: Advanced Warfare kapak resmi karşımda duruyordu ve ilk görüşte âşık oldum. (kapağa) İlk alışım sadece kapaktaki o fotoğraf içindi ama eve gelip içeriğe bir baktığımda "AMAN TANRIM DİDİM" tarzında şaşkınlık belirtileri kullandım ve ondan sonraki sayılarınızı sadece içerik için aldım ve severseniz okuyorum ve okumaya da devam edeceğim. İzin verirsiniz sorularına geçmek istiyorum.

**Vay be Alperen, neler yaşamışsın öyle... İşte bak, bir de derler ki "Kapak iyi, içerik kötü." Diyenlere şey olsun bu... Ne olsun. Ders? Örnek? Leydi Gaga? Evet...**

1. İlk sorum sistem sorusu. Öneri ve görüşleriniz benim için önemli. Sistem özelliklerim şöyle: İşlemci Intel(R) Core(TM) i3-3220 CPU @ 3.30GHz (4 CPUs), bellek 4 GB, ekran kartı ATI Radeon HD 5450. Bu özellikler için yorumlarınız nelerdir? Call of Duty: Advanced Warfare'ı çalıştırır mı?

**O bilgisayar biraz eskimiş, sana üzülere konuşuyorum. Call of Duty: Advanced Warfare çalışır da o halde, o oyunu oynamak ister misin, bilemem...**

2. Bu sorum Tuna Ağabeyime. Tuna Ağabey haya-

Gönderin, yayınlayalım! LEVEL ya da oyun dünyasına dair fotoğraflarınızı, çalışmalarınızı [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) adresine gönderebilirsiniz.

tında seni en çok etkileyen film hangisiydi, neden? Film olarak "A Tale of Two Sisters" adındaki korku filmi ağzımın ortasına ederek yıllarca "korku filmi" denildiğinde, bu filmi anmama neden olmuştu. "Grave of the Fireflies" isimli anime de acıklı hikâyesiyle tokat atmıştı bana. Demek ki neymiş, bana acı çektiren filmlerden etkileniyorum!

3. Bu sorum posta bölümünde bir ilke imza atar diye umuyorum. Sorum Ayça Abla'ya: Ayça Abla, LEVEL'i ilk aldığım sayıdan beri neredeyse hiç yazını göremedim. Adını sadece derginin dördüncü sayfasında görüyorum. Bence sana dergide daha çok yer ayrılmalı. Her neyse, soruma geçeyim. LEVEL ailesine nasıl katıldın? Dergi içeriğinde sana minnacık bir yer verilmesinden memnun musun? Şimdi önce bir sor; Ayça Abla'n bu satırları okuyor mu? Galiba okuyor ama aylar sonra... Ayça'nın ekibe katılma hikâyesini anlatabiliriz. Şimdi bir gün, Ayça İstanbul'a çok da uzak olmayan yazlığında oturup, "laptop, ayakkabı, içecek" üçlüsünü kadraja sıkıştırıp Instagram'da paylaşırken gazeteci çocuk ona bir LEVEL fırlatmış. Abone falan değilmiş Ayça ve sadece bir karışıklık sebebiyle LEVEL'la tanışmış. Derginin sayfalarını aralarken de benim fotoğrafı görmüş ve o an demiş ki, "Allah'ım bu nasıl yakışıklı ve inanılmaz bir insan!" İşte o vakitten beri dergimizde. (Onu dediği kişi ben değil miydim yahu? - Şefik)

4. Şefik Ağabey, League of Legends oyunu hakkında ne düşünüyorsun? Facebook'taki Türkiye sayfası bir milyon beğeniye yaklaştı. Ben şahsen oyundan nefret ediyorum, bana çok saçma geliyor. Aslında ben Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) türü oyunlardan hiç haz etmem. Niye bu soru Şefik'e gitti? İkimiz de anlamıyoruz MOBA türünden, ikimize de sormalıydın! (Hiçbir şey düşünmüyorum, benim için bir şey

ifade etmiyor League of Legends da, MOBA da. - Şefik)

5. Tuna Ağabey, sana, "İşten anlamayan bir patron!" tarzı söylemlerde bulunan işçilerin ya da iş arkadaşların dersek daha doğru olur. Onlar hakkında ne düşünüyorsun? Hiç kovsam mı diye düşündün mü?

Acaba tam olarak ne demek istedin... Ben miyim işten anlamayan patron? Bana birisi bunu söylerse onu kovup kovmayacağımı mı düşünüyorsun? Doğru yönde mi ilerliyorum?

Doğruysa şayet, patron olmadığım için bu soruya cevap veremeyeceğim demektir ve sorudan da yırtmış olurum. (Oh...)

6. Evet, bu da son sorum. Geçen hafta (30.09.2014) Samsung Galaxy S5 Mini markalı telefonu aldım. Sebebini sorarsan IP67 (su ve toz geçirmezlik), parmak izi okuma, nabız ölçme ve benzeri özellikleri için aldım. Her neyse, babam bana, "Samsung Galaxy Note 3 Neo all" dedi ama ben 1299 TL vererek S5 Mini aldım. Sence iyi mi yapmışım? O paraya geçecek bir telefon mu almışım ya da alternatifleri nelerdi? Note 3 Neo için "Note 2'nin şekil değiştirmiş" diyorlar, doğru mu? Sen hangi cihazı kullanıyorsun, memnun musun?

S5 güzel telefon, minisi de iyi. Bence iyi etmişsin, hiç üstünde daha fazla kafa yorma. Mesela bende Sony Xperia Z var. Bu telefona su geçirmez dediler, her tarafı kapalıyken iki dakika

suya soktum, su almadığı yeri kalmadı. Aylar sonra durup dururken ekranı çatladı, garantiye de kabul etmediler bunu. Kapağı değiştirttim elbette ki ve şimdi de arka kapak yavaştan açılıyor, öyle bir sorunu var. Haline şükret derim.

Sorularım bu kadardı. Giriş bölümünde yazdığım gibi, bu benim ilk yazışım. Olabildiğince imla kurallarına dikkat etmeye çalıştım. Yayımlarsanız hayatımın en mutlu günlerini bana yaşatabilirsiniz. Kendinize iyi bakın, Allah'a emanet olun. Hepinizi çok seviyorum. Senin ilk yazışınsa bizim de ilk ağırlayışımız seni. Bize de biraz hak verin, bizi de sevin! Aaa, zaten seviyormuşsun. No problem o zaman, love you too, XOXO, Gossip Girl... Alperen ÖZDİL

#### ASGARD'DAN SELAMLAR

Merhaba Uchiha Tuna Abi ve Parantezkage Şefik Abi. Nasılsınız, umarım iyisinizdir... Neyse, çok uzatmayayım (Oysaki hiç uzatmadım.), sorularıma geçeyim. (Umarım Şefik Abi sıfatımı beğenmişsinizdir, bayağı kafa patlattım.)

Şefik hiçbir şey anlamadı büyük ihtimalle ondan ama ben anladım. Sence Şefik'e söyleyeyim mi? Söylemeyeceğim, çatlasın! (Uchiha'yı çok beğendim bu arada.) (Söylesene be! - Şefik)

1. Abi ben şimdi yeni PS4 aldım ve başta iki haftalık PS Plus üyeliğim vardı. (Bedava olan.) İki hafta geçti ama hala PS Plus üyesi gözüküyordum, sonra kredi kartıma, daha doğrusu anneminkine baktım ve PS Network'ten öde-

"S5 güzel telefon, minisi de iyi. Bence iyi etmişsin, hiç üstünde daha fazla kafa yorma"

meler gördüm bir şey almadığım halde ve sonra ne olduğunu anladım. Ben PS Plus üyeliğimi nasıl iptal ettirebilirim?

**Eğer annenler durumu çakmadıysa bence hiç bozma, Plus üyeliğın devam etsin mis gibi. Bir dolu da bedava oyun geliyor hem her ay... (Ne kötü bir abiyim!) Üyeliğini iptal etmek için bilgisayardan PSN sayfasına uğra, kullanıcı girişi yap, orada üyeliklerini göreceksin; o kısımdan iptal edebilirsin.**

2. Grand Theft Auto V ve Watch\_Dogs; ikisini de oynadım ve Grand Theft Auto V bence daha geniş ve güzel bir oyun, tıpkı hayat simülasyonu gibi ama sen amaçsız demişsin, neden?

**Çünkü Grand Theft Auto V'te bir amaçsızlık var! Hayat simülasyonu gibi demişsin, tamam, doğru ama zaten hâlihazırda bir hayat var yaşadığımız; onun nesi yetmiyor? Ben oyunlarda bir şeyler başaranca onların bana dönüşünün olmasını da bekliyorum. Yani bir arabayı kaçırıp, bir yerlere bodoslama çarpıp birilerinin ölümüne sebep oluyorsam o ya bir şeyleri tetiklemeli ya da karakterimin üzerinde etkileri olmalı. Haybe-ye iş yapamam. (Hayat simülasyonu istiyorsan The Sims 4 ya da Second Life oyna hem, Grand Theft Auto V'e ne gerek var? - Şefik)**

3. Abi sence hangisini almalıyım? inFamous: Second Son mı, Minecraft: PlayStation Edition mı, Mortal Kombat X mi, Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 mü, Ultra Street Fighter IV mi?

**Bence inFamous: Second Son, olmadı Mortal Kombat X. (FIFA 15 de olur? - Şefik)**

4. Abi ben PS4'ümde nasıl video çekebilirim? Cep telefonunu şöyle televizyona iyice bir hizalay telefonundan "record" tuşuna basıyor... Şaka yaptım, gitme. Gamepad'in üzerinde "Share" tuşu var, gördün mü onu? İşte bir oyunun ortasında ona basarsan fark edeceksin ki oyun zaten bir süredir kayıt ediliyor ve sen de bunu paylaşabiliyorsun! İstersen Share Factory'den video üzerinde montaj da yapabiliyorsun.

5. Tuna Abi ve Şefik Abi, Battlefield 4'te takma isimlerinizi söyler misiniz? Bir ara birlikte oynayalım...

**Ben pek uğramıyorum oralara, Şefik de en son arkadaş limitim doldu gibi bahanelerle sizi geri çeviriyordu. (Tuna bizimle bile oyun oynamıyor, onu unut. Benim Origin ID'm "fisek" ama arkadaş listem dolu, muhtemelen arkadaşlık teklifini göremem bile. - Şefik)**

Neyse, bütün LEVEL tayfasına selam yolluyorum, ayrıca buradan İbo'ya da selam yolluyorum ve eğer mektubumu yayımlarsanız çok mutlu olurum, halay partisi veririm, sizi de çağırırım.

**Halay partisi nasıl bir şey? Her yöreden halaylar mı çekiliyor? Ben varım! Şefik gelmez. Gelse**

**de Twitch'ten canlı yayın yapıp, halayı anlatıp durur. Delirdi iyice... (Halay değil de Heylo partisi versek? - Şefik)**

The Asgardian

## KUTULU OYUN VS STEAM

Merhaba Tuna ve Şefik Abi. Dergiyi geçen Nisan ayından beri takip ediyorum. Neyse, sorulara geçeyim.

**Oraya "neyse" sözcüğünü koyunca şöyle bir hava oluşmuş oldu: "Yani dergiyi geçen Nisan'dan beri alıyorum ama fis, hiç performans alamıyorum. Salla..." Ben öyle anlamım azından ve çok kırgınım. (Alınanmışım meğer...)**

1. Özellikleri aşağıdaki gibi bir bilgisayar alsam, acaba Half-Life, Minecraft, Battlefield 4, Watch\_Dogs ve Call of Duty: Ghosts gibi oyunları kaldırır mı? Intel Core i7 işlemci, 16 GB bellek, 1 TB HDD, GeForce GT 750M ekran kartı.

**Hepsini kaldırır da Half-Life ne yapıyor orada? 20 yıllık oyun neredeyse... En çok onu kaldırır, öyle diyeyim. (60fps limiti koy hatta, yoksa oynanmaz. - Şefik)**

2. Abi Minecraft hastasıyım, o oyunu unutturacak bir oyun söyleyebilir misin?

**Sen bana önce Minecraft hastası nasıl olunuyor, onu bir söyle ne olur? Gerçekten o oyundan bir tek ben mi anlamıyorum ya! Yani olayı o kadar anlamıyorum ki onu sana neyin unutturacağını da söyleyemiyorum. World of Warcraft al bari, o unutturur ancak herhalde... (Anlasaydın bu satırları yazıyor olmazdın, hatta senin nerede olduğunu bile bulamazdık, polisi arardık. - Şefik)**

3. Ben gelecek yaz konsol alacağım. PS4 mü alayım, Xbox One mi?

**Elbette ki PS4! Xbox One'imın**

**Kinect'i kendi kendine bozulduktan sonra ondan iyice soğudum. (ZX Spectrum öneririm, sorunsuz alet. - Şefik)**

4. Steam'den oyun alırken kazık yiyor gibi hissediyorum. Sizce oyunu CD'ye mi çektireyim, yoksa orijinal mi alayım? (Kutulu veya CD'li oyun almayınca içim rahat etmiyor.)

**Seni bu konuda çok iyi anlıyorum zira ben de aynı yoldan geçtim. Ama şöyle düşün; o kutulu oyunların bize aslında hiçbir faydası yok. Alıyorsun, oyunu bir kez yüklüyorsun, sonra rafa... Git bak, kaç oyunu oradan çıkarıp bir daha bilgisayarına yükledin? Ayrıca bu dijital oyun platformları cinlikler yaparak sana seviyeler sunuyor, oyunlarını şahane biçimde listeliyor, tek tuşla oyunu internetten geri yüklemene olanak tanıyor ve sonunda dijital bir kütüphaneye sahip olduğunu hissedip oradaki listene de isniyorsun. (Ayrıca oyundan oyuna geçerken bize aslında hiçbir faydası 2014 yılında. Hem Steam'in TL'ye geçişiyle birlikte de biz değil, yabancılar kazık yediklerini hissediyorlardır artık. - Şefik)**

5. Abi torrent'ten oyunlar bedava indiriliyor. (Torrent bir program, yani onu önceden söyleyeyim.) Siz denediniz mi? Denediyseniz ne hissettiniz?

**Torrent neymiş ki? Program mı? Hiç duymadım! (Korsana hayır!) (Fernando Torrent vardı, bu yıl Milan'a geçti, onu diyor galiba. - Şefik)** Abi ben Ramazan, size arkadaşlarım Güney'in, Batuhan'ın, Enes Çağrı'nın ve Muhammed Fatih'in selamlarını iletiyorum. Ha, bu arada 16 Kasım'da doğum günüm var. Yazımı yayımlarsanız çok mutlu olurum. Hoşça kalın. Gelecekte inşallah yine görüşürüz. Bay bay...

**Ramazan, arkadaşlarının adı yeni isimlerden başlayıp Osmanlı'ya doğru kaydı. Dönem dönem arkadaşın var âdetâ... Doğum gününü de kutlarız, kib, bye, öpt.** Ramazan KÜÇÜKOĞLU

## EZIO'YA SELAM OLSUN

Merhaba Tuna Abi ve Destiny'nin efendisi. Derginize ilk defa yazıyorum ama 160. sayınızdan beri fanatik bir okuyucunuzum. Sizi de fazla sıkmadan sorularıma geçeyim. He, bu arada geç de olsa Tuna Abi'ye mutluluklar dilerim.

**Sağ ol Furkan, hoş geldin. Şefik Destiny'de 10. seviye oldu ancak, 20'ye gelecek diye bekliyoruz. Geldiğinde herhalde Destiny 2 çıkmış olur... (Grand Theft Auto V'i bitirmeden yeni nesil sürümü çıkacak, sonra Destiny'yi de yenilerim bitirmeden. - Şefik)**

1. Ben yurtdışından PS4 almayı düşünüyorum ama PS4'ün oyun sayısı az görünüyor. Sizce oyun benim için sıkıntı olur mu?

**"Yurtdışı" dediğin ABD olmasın öncelikle. Ayrıca garantisi kesin olsun aletin; sağma bozukluklar olabiliyor. PS4'ün oyun sayısı artık hiç de fena sayılmaz, çekinmeden al derim. (Daha çalkalı bir yıl olmadı, olsun o kadar. - Şefik)**

2. Ben iyi oyun kalitesi için anakartımı değiştirmek istiyorum; bende şu an Gigabyte GA-970A-D3 var. Dergiden gördüğüme göre benim anakartım giriş seviyesiymiş. Siz bana uygun fiyatlı ama kaliteli bir anakart önerir misiniz?

**İyi oyun kalitesi için de anakartın değişti-rildiğini hiç duymamıştım... Anakartı daha çok yeni bellek tipleri uymaz, grafik kartın uyumsuzluk yapar, o tip şeyler için değiştirirsin. Eğer sende de diğer bileşenlerde sıkıntı varsa anakartı değiştir derim, yoksa değiştirme. (Her yapmak istediğine karışıyorum farkındaysan.)**

3. (Parantezlerin efendisi Şefik Abi'ye bir sorum var.) Benim YouTube'da bir oyun günlüğü kanalım var ama video çekerken donma ve kasma sıkıntıları yaşıyorum. Acaba programdan kaynaklanıyor olabilir mi? Şefik Abi sen bana bir program önerebilir misin?

**Şefik'e soru sorulunca bozuluyorum. Hep bana sorulmalı, hep ben! (Fraps ile çeki-yorum. Performans kaybı olmaması için hem sistemin yeterli olmalı, hem de oyunun bulunduğu klasör ile videonun kaydedildiği klasör farklı disklerde olmalı. - Şefik)**

4. Pro Evolution Soccer 2015'teki beklentiniz

"Sen bana önce Minecraft hastası nasıl olunuyor, onu bir söyle ne olur? Gerçekten o oyundan bir tek ben mi anlamıyorum ya!"

FIFA'daki kadar yüksek mi? FIFA 15 beklentilerinizi yeterince karşıladı mı?

**Benim beklentim ikisinde de bir topun peşinde koşan adamlar olması ve ikisinde de bunların varlığını görebiliyorum. (FIFA 15'in iyi yanları da çok, oyunu oynanmaz kılan yanları da ama yamalarla düzelecektir umarım. En başta da kalecilerin altı pas çizgisinde durmasını düzeltmeliler. - Şefik)**

5. Tuna Abi sen Assassin's Creed oynuyor musun? Eğer oynuyorsan en çok sevdiğin oyun ve karakter hangisi? Benimki Assassin Creed IV: Black Flag ve Ezio.

**Oynamak istemiyorum ama ikide bir oyunlar bana geliyor. Assassin's Creed: Unity'de de gözüm var mesela. Belki Fransızcamı iletirim...**

Sorularım bu kadardı. Cevaplırsanız sevinirim, yayımlarsanız çerçeveletip duvarıma asarım. Umarım yazım hatası yapmamışımdır. Tüm LEVEL ailesine selamlar, kendinize iyi bakın... **Bakın bu "çerçeveletip duvarıma asarım" söylemlerinde bir artış var ama geri dönüş yok. Hani o duvar fotoğrafları, hani çerçeveleler? Nani?**

Furkan SEVGİN

#### BABADAN OĞULA LEVEL...

Merhaba. Başlığın dikkatinizi çektiğini düşünüyorum. Ben sizi çok eskiden beri takip ediyorum ve bu hikâyeyi de sizinle paylaşmak istiyorum... Bir zamanlar babası LEVEL alan bir çocuk varmış. Bu çocuk bu derginin resimlerine bakarmış ve çok sevmiş. Daha sonraları bu çocuk da bu dergiyi aldirtmaya başlamış ve gelmiş 12 yaşına... Bugünse size mektup yazıyor. Klasik bir giriş olmamış gibi geldi bana...

**LEVEL alan babalar kaç yaşında acaba?**

**Böyle hikâyeler beni sürekli daha da yaşlı hissettiriyor, kaçıp gideceğim buralardan! Ama önce senin sorulara bir bakalım Ahmet, geç otur.**

1. Benim takip ettiğim iki dizi var. Biri The Strain, diğeri ise Sleepy Hollow. Bunlarla kıyaslayınca Türk dizileri çok kalitesiz kalıyor ama haklılar çünkü bizler izliyoruz! Bu konu hakkında ne düşünüyorsunuz?

**Valla 12 yaşında olduğuna bakmadan çok şahane bir konunun farkındalığını yakalamışsın, seni tebrik ediyorum. Türk dizilerinin hep aynı formatta olmasının en büyük nedeni elbette ki bütçe... Bizim dizilerde oyuncular, set ekibi ve arka plandaki senaryo ekibi vesaire dışında para verilecek bir şey kalmıyor. Ama Sleepy Hollow'u örnek alalım; orada makyajına da para, bilgisayar efektine de para, sis makinesine de para, storyboard'cusuna da para... Bir de bizim halk durağan dizileri daha mı çok seviyor, nedir, anlamadım... (Aman Ali Rıza Bey, ağzımızın tadı kaçmasın. - Şefik)**

2. Son zamanlarda oynamak istediğiniz oyunlar neler?

**Oynamak istediğim bir şey kalmadı zira hepsi bir bir önüme geliyor, hepsini de**

**hızla oynamak zorunda kalıyorum. En son Alien: Isolation'da ve The Evil Within'de bolca dolaba saklandım, gerçekten şahane bir oyun deneyimi yaşıyorum...**

3. Ben yazmayı seviyorum. Son zamanlarda yazdığım bir kitap var. Bu kitabı bitince size e-posta yoluyla atacağım. (Bekleyin beni!) Sizin en sevdiğiniz kitap ya da üfleme nedir?

**12 yaşında kitap yazmak... Valla birtirdiğinde direkt yolla, şimdiden merak ettim. Benim tek başına en sevdiğim kitap yok sanırım fakat Dune'un ve Terry Pratchett'in Discworld serisinin bende apayrı bir yeri var.**

4. LEVEL sadece Türkiye'de mi var?

**Başka ülkelerde de varız. Ama o dergilerde biz çalışmıyoruz. Birbirimizi tanıdığımızı da söylemeyeceğim... Gerçekten neden buluşmuyoruz biz ya? Şefik? Fırat? Bunu ayarlasak ya... (Ertuğrul yapar o işi bence. - Şefik)**

Bu mektubu cevaplayacağınızı ama yayımlamayacağınızı düşünüyorum. Yine de yayımlarsanız çok sevinirim. Teşekkürler Tuna Abi (Artık ağabey değil, abisiniz siz.) ve Şefik Abi. Bir dahaki mektubuma kadar bekleyin...

**Hem cevap, hem yayın... Hepsini yaptık Ahmet. Bir dahaki mektubuna kadar, elveda... Ahmet Efe USLU**

#### WHAT IS MINECRAFT?

N'aber Şefik ve Tuna Abi? Destiny'nin Efendisi Şefik Abi. Bu arada hayırlı olsun Tuna Abi. Sorularına geçeyim.

**Bir hayır da senden geldi Alper, sağ olasin. Efendi Şefik, Destiny'de ilerle artık bre! Yeter beklediğim!**

1. Geçen ay FIFA 15'i incelediniz. Ben de hemen posterini astım. Arda ve Messi varken asılmadan olur mu? Ama asıl sorum FIFA 15'e neden FIFA 14'ten daha düşük puan verdiniz? FIFA 14 daha mı güzeldi sizce? İnceleme için de teşekkürler. **Türkçemiz öyle bir dil ki dikkatli okuyucular söylediğin şeylerdeki bir kelimedede büyük fesatlık yapacaktır ama ben yapmam, ahlaklıyım. FIFA 15 konusunu da Şefik'e havale ediyorum, işlem ücreti ödemedem hem de... (Evet, fesat biriyim, kabul. Toplamda FIFA 15, FIFA 14'ten iyi ama yıl bazında bu yıl daha fazla hatası var ve ayrıca serinin yeni nesil odaklı ilk oyunu olmasına rağmen bu hatalar yapılmış, haliyle puanı da geçen yıla göre düşük. - Şefik)**

2. NBA 2K14 neden bu kadar yer kaplıyor? Oyunun görüntüleri çok güzel ancak çok yer kaplıyor. Yeni nesilde oyunları artık çok geliştirdiler ama... **Yüksek çözünürlük muhabbetinden kaplamalar hep yüksek çözünürlüklü olarak hazırlanıyor ve bunlar da büyük boyutlara ulaşıyor. Nedeni bu.**

3. En sevdiğiniz müzik aleti nedir? Benim piyano ancak hayatımda hiç çalmadım.

**Ben yıllar ve yıllarca piyano çaldım, severim de ama bir gitar çalsaymışım çok daha güzel olurmuş. Bir kere gitarını alırsın, istediğin yerde çalarsın. Ayrıca daha popüler bir alet, bir sürü çeşidi var, yerisini almak, güzelleştirmek mümkün. Piyanonun iyisini almaya çalış da bak neler oluyor cüzdanına... (Yıllardır yatan bir gitarım var, siyah, vereyim istersen Tuna? - Şefik)**

4. The Elder Scrolls V: Skyrim'i beğendiniz mi? Ben çok beğendim. Bence çıktığı yılın en iyi oyunuydu. Şimdi ek paketleriyle birlikte de oynayacağım. **Güzel oyundu gerçekten. Yetmediyse The Elder Scrolls Online'a da bir göz at ama pek beğenilmedi.**

5. Sizce en başarısız ve en başarılı oyunlar hangileriydi? Bana insanların Minecraft'ı çok sevmeleri

saçma geliyor. En sevmediğim oyun değil ancak sabah akşam 7/24 oynanınca "Yok artık!" diyorum. **Bir kez daha Minecraft'ı ne kadar anlamadığımı buradan bildiriyorum. Başarısız bir oyun değil elbette ki ama bana göre değil. Başarısız oyun çok, başarılı da çok. Say say bitmez. (Nasıl politığım...)**

6. En sevdiğiniz filmler neler? Benim mesela Transformers hastalığım var. Hep izliyorum. Bence her filmi güzeldi.

**Transformers'ı robotlar için mi izliyorsun, Megan Fox için mi? Şşş, aramızda kalacak, rahatça cevap verebilirsin. Ben The Lord of the Rings'i hala çok beğeniyorum seri olarak, keza The Matrix'i de öyle.**

7. Windows 10 bile çıktı ama ben almayı gereksiz buluyorum şu an. Sizce Windows 7 mi, Windows 8 mi? Bence Windows 7.

**Kesinlikle Windows 7. Microsoft da atar yapıp Windows 7 desteğini kısa sürede keseceğini söylüyor, deli midir nedir... İnşallah Windows 10 iyi olur da gözümüz arkada kalmaz.**

Sorularım bunlardı. Daha fazla aklıma gelmiyor. Derginizi ayı geldiği zaman okuldan çıkıp en yakın kırtasiyeden alıyorum. Almadan önce de hep mutlu oluyorum çünkü derginizi gerçekten çok seviyorum. Bu arada derginizi ilk 172. sayısında almıştım. Ancak lütfen kızmayın ki kaybettim! Başka aylarda aklıma geldikçe yine size soracağım. Tabii ki eğer bunu gönderirseniz çok sevinirim. Tüm LEVEL ailesine iyi günler diliyorum. Hepinizi çok seviyorum. **Dergimizi hangi ayı gelince alıyorsunuz? Ayı gelince korkmaman... Düşünsene bir ayı geliyor, sen onu görünce hop kırtasiyeye. Ha, ama bundan hemen öncesinde de mutlu oluyorsun orada. Ayı - mutluluk - dergiyi satın alma üçgeni arasında da 172. sayı kaybolmuş. Ayı çalmıştı, ben sana söyleyeyim... Şaka bir yana, biz de seni seviyoruz Alper. Mutluluğun formülü sevgi sonuçta... (Ve gözyaşları akar...)**

Alper HATIPOĞLU

"Ben yıllar ve yıllarca piyano çaldım, severim de ama bir gitar çalsaymışım çok daha güzel olurmuş"



# TAKVİM KASIM

## 3 Kasım

**Call of Duty: Advanced Warfare**  
(PC PS3 PS4 X360 XONE)



## 7 Kasım

Crowntakers (PC)  
Football Manager 2015 (PC)  
IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad (PC)  
Overrulled! (PC PS4 XONE)  
Planes: Fire & Rescue (Wii WiiU DS 3DS)  
Rocksmith 2014 Edition (PS4 XONE)  
Tears to Tiara II: Heir of the Overlord (PS3)  
The Muppets: Movie Adventures (PSV)  
The Wolf Among Us  
(PC PS3 PS4 X360 XONE)  
Tropico 5 (X360)  
Ultimate NES Remix (3DS)



## 13 Kasım

Assassin's Creed: Rogue (PS3 X360)  
Assassin's Creed: Unity (PC PS4 XONE)  
Pro Evolution Soccer 2015  
(PC PS3 PS4 X360 XONE)  
**World of Warcraft:**  
**Warlords of Draenor (PC)**



## 18 Kasım

Company of Heroes 2:  
Ardennes Assault (PC)  
Construction Simulator 2015 (PC)  
Far Cry 4 (PC PS3 PS4 X360 XONE)  
**Grand Theft Auto V (PS4 XONE)**  
Never Alone (PC PS4 XONE)



## 21 Kasım

Adventure Time: The Secret of the  
Nameless Kingdom (PS3 X360 3DS)  
Arcana Heart 3: LOVE MAX!!!!  
(PS3 X360 PSV)  
**Dragon Age: Inquisition**  
**(PC PS3 PS4 X360 XONE)**  
Escape Dead Island (PC PS3 X360)  
Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd (PS3 PSV)  
Middle-earth: Shadow of Mordor (PS3 X360)  
Persona 4 Arena Ultimax (PS3 X360)  
Project CARS (PC PS4 XONE)  
WWE 2K15 (PS4 XONE)

## Diğer

### 4 Kasım

The Binding of Isaac: Rebirth  
(PC PS4 PSV)

### 8 Kasım

Sacrilegium (PC PS3 X360)

### 14 Kasım

Emergency 5 (PC)  
Halo: The Master Chief Collection (XONE)  
LEGO Batman 3: Beyond Gotham  
(PC PS3 PS4 X360 XONE WiiU PSV 3DS)

Mechs & Mercs: Black Talons (PC)  
Shape Up (XONE)  
Tales of Hearts R (PSV)  
The Sun and Moon (PC)

### 17 Kasım

MXGP (PS4)

### 26 Kasım

Geometry Wars 3: Dimensions (PS3 PS4  
X360 XONE)  
LittleBigPlanet 3 (PS3 PS4)

### 27 Kasım

Raven's Cry (PC)

### 28 Kasım

Penguins of Madagascar (Wii WiiU 3DS)  
Persona Q: Shadow of the Labyrinth (3DS)  
Pokemon Alpha Sapphire (3DS)  
Pokemon Omega Ruby (3DS)

POPULAR SCIENCE KASIM SAYISINDA

## ROBOTLARIN YAKIN DOSTLARIMIZ OLACAĞI GÜNLER ÇOK YAKIN

- ▶ Son ışınlama deneylerindeki başarı.
- ▶ Kahramanımız Hawking.
- ▶ Mars deneyi.
- ▶ Canlı bir organizma: İnternet.
- ▶ Veda edilmesi gereken 10 bilimsel görüş.
- ▶ Harika bilgi grafikleriyle dünyamız.
- ▶ Özgür irade var mı?

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

SADECE  
**3,90**  
TL



KASIM SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!



DERGİDE  
Bu simgeyi  
gördüğünüz  
sayfalarda video  
izleyebilirsiniz



# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

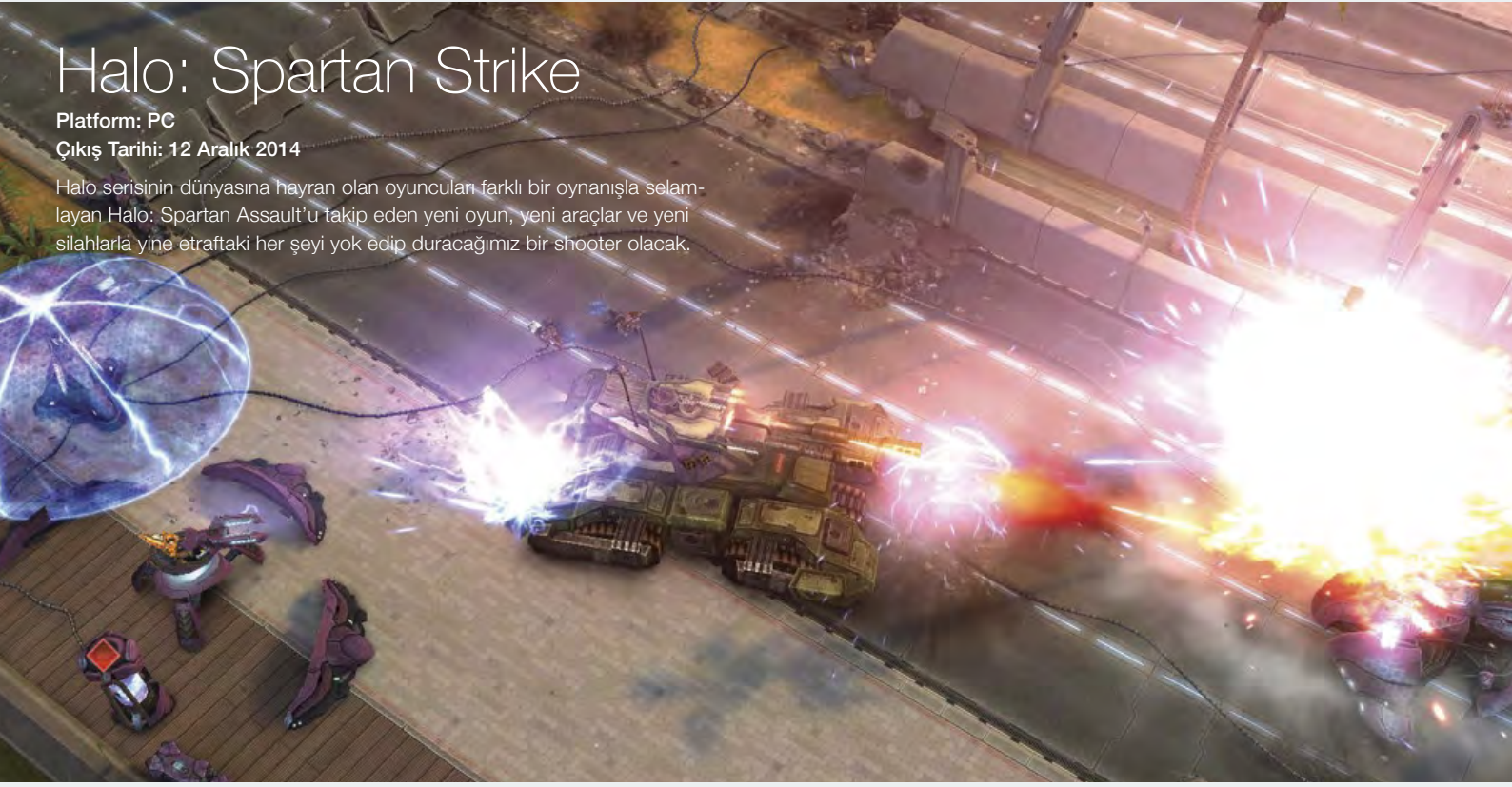


## Halo: Spartan Strike

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 12 Aralık 2014

Halo serisinin dünyasına hayran olan oyuncular farklı bir oynanışla selamlayan Halo: Spartan Assault'u takip eden yeni oyun, yeni araçlar ve yeni silahlarla yine etraftaki her şeyi yok edip duracağımız bir shooter olacak.



## Football Manager 2015

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 7 Kasım 2014

Futbolu oynamaktan çok yönetmeyi sevenlerin 20 yılı aşkın süredir takip ettiği seri, bu yıl da bünyesine birçok yeni özellik ekliyor. Ana başlıklar arasındaysa finans yönetimi, iş görüşmeleri, medya ilişkileri ve antrenman yer alıyor.





# Mount & Blade: Warband - Viking Conquest

Platform: PC  
Çıkış Tarihi: Belli Değil

Bir yandan Mount & Blade II: Bannerlord'u geliştiren yapımcılar, ilk oyunu oynamaya devam eden oyuncuların da boş bırakmıyorlar. Bu yeni indirilebilir içerik paketi, bizi Britanya - Norveç - Danimarka üçgenindeki savaşlara götürecektir.



## Hatred

Platform: PC  
Çıkış Tarihi: 2015'in ilk çeyreği

Kimilerinin "Oyunlar oyuncuların şiddete yönlendiriyor!" görüşünü gündeme taşımak için fırsat kolladığı bir ortama bomba gibi düştü Hatred. İnsanları sebepsiz yere katleden bir psikopatı canlandırmak kulağa nasıl geliyor?

# ELEKTRONİK SPORLAR

“Sporun geleceği”  
Christopher Leo Kaan Willekens



## Ayin Olayı

Geçtiğimiz sezonu dördüncü olarak bitirerek Dünya Şampiyonası'na katılma hakkını kıl payı kaçıran Team Curse, tüm dünyayı şok eden bir transfer gerçekleştirdi. Önce nişancısı Cop ile yollarını ayıran takım, bu oyuncuyu Curse Academy takımına gönderdi. Uzun süre bir sır olarak sakladığı yeni transferini Ekim ayının üçüncü haftasında duyuran Team Curse, 3. Sezon Dünya Şampiyonu SKT T1'in efsane nişancısı Chae "Piglet" Gwang-jin ile anlaşacağını açıkladı. Bu gelişmenin ardından Team Curse kadrosu Quas, IWillDominate, Voyboy, Piglet ve Xpecial şeklinde oluştu. ABD'nin en iyi destek oyuncularından biri olarak görülen Xpecial ile alt koridorda oynayacak olan Piglet, Team Curse'ün 5. Sezon Dünya Şampiyonası hayalini gerçekleştirmeye çalışacak.

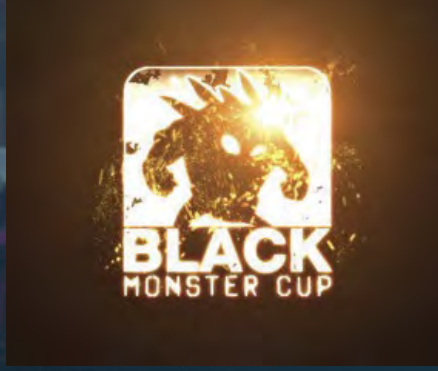
Dünya Şampiyonası inanılmaz bir finalle sona erdi! League of Legends'in bu yılki en büyük etkinliği olan Dünya Şampiyonası'nda, 16 takımla gerçekleşen grup aşamalarının ardından SSW, EDG, SHRC, TSM, SSB, OMG, NWS ve C9 takımları çeyrek finale kalan takımlar oldu. Birbirinden çekişmeli çeyrek final karşılaşmaları sonucunda iki Batı temsilcisi Team SoloMid ve Cloud 9 turnuvaya veda ederken, yarı finale yükselen isimler Samsung White, Samsung Blue, StarHorn Royal Club ve OhMyGod olarak sıralandı. Herkesin merakla beklediği eşleşme olan SSW vs SSB karşılaşmasında büyük çekişme olacağı düşünülüyordu ancak Samsung White, normal sezon boyunca karşısında bir kere bile seri kazanmadığı Samsung Blue'yu adeta haritaya gömerek 3-0'lık skorla finale çıkan Kore temsilcisi oldu. Çin temsilcileri arasındaki yarı finaldeyse devasa bir çekişme vardı. OMG ile SHRC arasındaki karşılaşmaya

1-0 önde başlayan OMG, üst üste iki maç kaybederek 2-1 geriye düştü. Avantajı elinde bulunduran SHRC dördüncü maçta mağlup olsa da beşinci ve son karşılaşmayı kazanarak seriyi 3-2 kazandı ve ikinci final biletini alan ekip oldu. Kore'nin Seul kentindeki 66.000 kişi kapasiteli Sangam Stadyumu'nda gerçekleşen final, 40.000'in üzerinde biletin satılmasıyla büyük bir rekora imza attı. Turnuvanın finali aynı zamanda ünlü spor ağı ESPN'in üçüncü kanalından da canlı olarak yayınlandı. İnanılmaz bir ortama sahne olan final sırasında dünyaca ünlü müzik grubu Imagine Dragons, LoL'e özel olarak yaptığı Warriors şarkısını seslendirmek için sahneye çıktı. Muhteşem bir şovun ardından başlayan final mücadelesinde favori olarak görülen Kore temsilcisi Samsung White, hayranlarını şaşırtmayarak ufak bir kayıpla seriyi 3-1 kazandı ve 4. Sezon Dünya Şampiyonu unva-



## LoL ▾

WD tarafından dünya çapında düzenlenen Black Monster Cup'ın Türkiye Elemeleri'nde şampiyon Dark Passage oldu. Uzun zaman sonra bir DP vs HWA finali görmemize vesile olan etkinlikte TT erken elenerek hayal kırıklığı yaratırken, ANT takımı performansıyla göz doldurdu. İki finalist DP ve HWA, Kasım ayında ülkemizi Black Monster Cup'ta temsil edecek.



## CSGO ▾

Ünlü Rus organizasyon Virtus.pro, Avrupa çapında haber yapan eSpor portallarını düşünerek bir CSGO organizasyonu yapmaya karar verdi. eSpor haber portallarındaki çalışanların CSGO takımı kurarak birbiriyale karşılaştıkları organizasyona 20 farklı haber portalı davet edildi. Birincinin 500\$ kazanacağı turnuvada 1.000\$ gibi sembolik bir ödül bulunuyor.



## Genel ▾

Geçtiğimiz yıl Balkan Ligi düzenleyen ESL, bu sene Güneydoğu Avrupa Şampiyonası organize edecek. Beş farklı oyunda toplam 5.000€ ödülün dağıtılacağı turnuvalarda Türkiye'den sekiz takım ve altı bireysel oyuncu katılım hakkı kazanacak. Tamamı online yapılacak etkinlikte LoL, CSGO, Hearthstone, StarCraft II ve World of Tanks oyunları bulunacak.



nını elde etti. Bu sonucun ardından Samsung White 1.000.000\$ ödül kazanırken, ikinci olan StarHorn Royal Club 250.000\$, üçüncü ve dördüncü sırayı paylaşan OhMyGod ve Samsung Blue ise 150.000\$ ödülün sahibi oldu. Dünya Şampiyonası'nda bunlar olurken, LoL sahnesi hem Türkiye'de, hem de dünyanın geri kalanında transfer dönemine merhaba dedi. ABD'nin ünlü takımları CLG ve TSM, orman oyuncularının takımdan ayrılma kararı almasıyla

Tabzz ile yollar ayrıldığını duyururken, Roccat baştan sona değişime gitti. Takımın orta koridor oyuncusu Overpow üst koridora geçerken, Xaxus ve Celaver ile yollar ayrıldı. Orta koridor için nukeduck'ün ismi geçen Roccat'te yeni nişancı Woolite oldu. Türkiye'de yeni "yıldız takım" Aces Full, Theokoles'i transfer ederken, Wild Fire takımı alt kadrosuyla devam edeceğini duyurarak oyuncularıyla yolları ayırdı. HWA'da fabulous yeniden üst koridora

“Samsung White, hayranlarını şaşırtmayarak ufak bir kayıpla seriyi 3-1 kazandı ve 4. Sezon Dünya Şampiyonu unvanını elde etti”

beraber dört kişi kaldı. Kuzey Amerika'da oynayan Çinli takım LMQ, üç kişinin ayrılmasıyla beraber dağılma aşamasına geldi. Dignitas ise şu an sadece Crumbz ve KiwiKiD ile sözleşme yenilemiş durumda, takımın efsane ismi imaatprie artık profesyonel oyunculuğu bırakıp yalnızca canlı yayın yapacağını söyleyerek hayranlarını üzdü. Son haber Evil Geniuses'in Avrupalı yıldızları Krepo'dan ve Snoopeh'den geldi; her iki oyuncu da artık EG ile kontratlı olmadığını duyurdu. Avrupa sahnesindeyse bambaşka transferler dönüyor. Avrupa'nın en iyi nişancıları olarak görülen Rekkles, Fnatic'ten ayrılma aşamasında. Büyük spekülasyonlara sebep olan oyuncu, Alliance'a ya da SK Gaming'e transfer olacak gibi görünüyor. Jesiz ve CandyPanda ile yollarını ayıran SK Gaming ise yeniden yapılanmaya gidiyor. Alliance, nişancıları

geçerken, Crimson Falcon ormancı rolünü üstlendi. Elwind'i Dark Passage'a kaptıran Big Plays Incorporated ise yeni kadrosunu henüz duyurmasa bile bu sıralar sevilen oyuncu HolyThoth ve iki yabancı oyuncu ile iddialı bir kadro kurmayı hedefliyor. Dota 2 sahnesinde bu ay en önemli iki gelişme ESL One NY ve Team Old Men oldu. İki milyon kişinin canlı olarak izlediği ESL One New York, New York Knicks'in evi Madison Square Garden'da gerçekleşti. 130.000\$ ödüllü turnuvanın finalinde karşı karşıya gelen isimler EG ve Vici oldu. Vici Gaming 2-1'lik skorla ABD temsilcisini devirmeyi başardı. Emekli oyuncular r0tk, xiao8, LaNm ve BurNing dörtlüsünün kurduğu Team Old Men ise büyük bir heyecan sahne oldu. Şu an sadece eğlence amaçlı oynayan takım, ileride büyük işlere imza atma potansiyeline sahip. ■

## Göze Çarpan Haberler

### Dark Passage atak yaptı

LoL kadrosundaki üst koridor boşluğunu Elwind ile dolduran DP, gelecek için önemli bir adım atarak ikinci bir LoL takımını kurdu. Takımın kadrosu Madagger, meân, Râu, callow ve Ecobellas şeklinde oluştu.

### mouz'dan önemli transfer

Danimarka'nın efsane CS oyuncularından karrigan, eski ekibi mouz'a geri döndü. ESWC için oyuncu eksikliği bulunan mouz; ChrisJ, tabseN, LEGIJA ve allu üçlüsünün yanına karrigan'ı ekleyerek finale göz kırptı.

### Millenium'un yeni oyuncuları Koreli

Fransız organizasyonu Millenium, LoL kadrosuna H0R0 ve Ryu ikilisini ekledi. KT Rolster'in ünlü orta koridor oyuncusu Ryu'nun katılımıyla Kerp'ten boşluğu dolduran takım, gelecek sezon için iddialı.

### Hearthstone kadroları şekilleniyor

DP ve HWA, Hearthstone konusunda atak yaptı. HWA, Esra "Incognito" Serbes ile anlaşırken, DP'nin transferiyse KONTAKT 5 şampiyonu Orhan "smas" Sönmez oldu.

### Newbee'den akademi takımı

The International 4 şampiyonu Newbee, altyapıdan oyuncu yetiştirmek için akademi takımı kurdu. CaoMei koçluğunda ilerleyecek Newbee Young'ın oyuncuları Maples, 嘉嘉, Mrrr, 8gk ve MKSos oldu.



## Sony ve Türkçe oyunlar

“What the f@%\$!” yerine, “Lanet olsun dostum!”

İlk önce eleştiri, sonra güzel haberler: Geç kalındı. Neye geç kalındı, söyleyeyim... Ben daha küçükken, Türkiye’de, Türk kanallarında maalesef pek fazla yeni çizgi film gösterilmez, var olanlar da sürekli tekrar ederdi, her bölümü 10 kez izlerdik. Eve kablolu yayın geldiğinde, bir anda başka ülkelerin kanallarına da ulaşmıştım ve buradaki İtalyan televizyonunda da X-Men’in çizgi filmi yayımlanmaktaydı. Çizgi filmin İtalyanca seslendirilmiş olması elbette ki şaşırtıcı bir şey değildi ama İtalyanlar durumu abartıp normalde İngilizce olan jeneriği bile İtalyancaya uyarlamışlardı. Daha sonra dikkat ettim, birçok farklı kanal yapımın orijinal dilini terk edip kendi diline uyarlamalar yapıyordu. O dönem için bu furya bana saçma gelmişti fakat daha sonra şunu fark ettim ki bizde benzer bir uygulama olmadığı için Türkçeye, Türkçeleştirmeye yabancı kalmışız. Ailem hep şunu söyledi, “Eskiden dublajlar çok kaliteliydi, zaman geçtikçe kötüleşti.” Çeviriler kötü, seslendirmeler kötü, eh haliyle biz de

orijinali benimseye, orijinalin daha iyi olduğunu düşünmeye başladık. Oysaki bu konu daha özenle işlenseydi bir filmi Türkçe gördüğümüzde kaçmazdık, sadece bir seansı Türkçe olan film, sadece tek seansı orijinal dilinde olarak yayımlanırdı.

Filmlerde pek bir ilerleme kaydedilmiş değil ama oyunlarda büyük bir ilerleme söz konusu ve bunun kahramanlarından biri de Sony Türkiye’den başkası değil. İlk defa Türkçe dublaj desteği bulunan bir oyuna son derece yabancı bir biçimde yaklaşmış olsam da oyunu bu şekilde oynadıktan sonra tüm oyunlarda Türkçe desteği olmasını dilediğimi hatırlıyorum. Sony Türkiye de bu beğenin farkında olacak ki yeni, önemli oyunların birçoğuna Türkçe oyun desteği getiriyor, çok da iyi yapıyor!

### Ahbab senin derdin ne, ha?

Killzone 3’ün çıkışını dün gibi hatırlıyorum. Oyunun Türkçe destekle geldiğini duyunca çok heyecanlanmış ve oyunu direkt Türkçe





oynamıştım. Daha sonra PS3'te Uncharted: Drake's Deception geldi, God of War: Ascension'da da Türkçe desteği sunuldu. Bu üç oyunda da muhteşem bir kalite söz konusuydu elbette ki ve bu oyunları oynadıktan sonra diğer oyunlarda da Türkçe desteği aralmıştım. Beyond: Two Souls, Gran Turismo 6 ve The Last of Us gibi PS3 oyunlarında da Türkçe desteği vardı ama sadece altyazı olarak. Her ne kadar Beyond: Two Souls ve The Last of Us'a Türkçe seslendirmelerin inanılmaz yakışacağını düşünsem de o dönem olmamıştı.

Ve sonra PS4 geldi. PS4'ün Türkçe dublajlı oyunları arasında Killzone: Shadow Fall, Knack, inFamous: Second Son ve ek paketi First Light ile The Last of Us Remastered bulunuyordu. Tabii ki dergiye promosyon sürümler geliyor ve inFamous'ın Türkçe halini oynamadığım için gerçekten üzülmişim. Seslendirmesini hayal ettiğim The Last of Us Remastered'in da Türkçesine muvaffak olamadım maalesef ama oyunun Türkçesini

bulduğum an, baştan oynamayı planlıyorum. İleriki dönemde çıkacak olan LittleBigPlanet 3'e ve The Order: 1886'ya da Türkçe desteği geliyor. Özellikle The Order: 1886'ya iyi bir seslendirmenin çok yakışacağını düşünüyorum ve oyunu Türkçe oynayabilmeyi hayal ediyorum. (Kesin Şefik yine promosyon sürümü iteler bana!) Start the Party oyunu başlangıç noktası olarak kabul edilerek 2010 yılından bu yana yaklaşık 30 oyunun Türkçeleştirildiğini bildiren Sony Türkiye, sadece Sony'nin yayımcılığını üstlendiği oyunlarda Türkçe desteğine kendilerinin imza attığını da belirtiyor. Kendilerine gösterdikleri bu özenden ötürü teşekkür ediyor, ellerine sağlık diyor ve emeklerinden ötürü emeği geçen herkese saygılarımızı sunuyoruz. Keep up the good work guys! Ya da Türkçesiyle, "İyi iş yapıyorsunuz çocuklar, böyle devam edin!" ■



## Bir başka karanlık dünyaya yolculuk

Komünist düzenin ardından **Black The Fall**'da hayatta kalma mücadelesi

Dünya, makinelerin ve sanayinin kontrolüne terk edilmiş, karanlık bir ütopya meydana gelmiş. Her yer karanlık, her yerde yıkımın izleri var... Siz deyin Limbo, ben diyeyim Monochroma. Siyahın, grinin ve beyazın tonları, kırmızının dikkat çeken parlaklığıyla buluşmuş. Black The Fall, grafiksel açıdan Monochroma'nın bir kopyası gibi duran ama oynanış açısından çok daha iyi bir yerde olduğunu belli eden, bir Kickstarter projesi. Siz bu yazıyı okurken oyunun hayata geçip geçmeyeceği de kesinleşmiş olacak zira ben baktığımda daha istediği parayı toplayamıştı.

Hafızasını yitirmiş "Black" adındaki bir karakteri kontrol ettiğimiz oyun, Another World'deki ve Flashback'teki oynanışa sahip. Ayrıca oyun için "2.75 boyutlu" şeklinde bir tanımlama da getirilmiş. Bunu yapımcılar, "kamera sizi sürekli yandan çekiyor, zum yaparak yanınıza yaklaşıyor, kamera dönüyor ve böylece atmosferi çok daha iyi hissediyorsunuz" şeklinde açıklıyorlar.

Oyun boyunca düşmanlarımızı dilersek silahlarımızla, dilersek de gizlenerek - saklanarak öldürebileceğiz. NPC'lere karşı olan davranışlarımız ve tutumumuz da oyundaki "reputasyon" sistemine direkt etki edecek. Eğer onları

öldürürsek, hapisteki köleleri buldukları yerden çıkarmazsak reputation'ımız düşecek ve sevilmeyen bir karakter olmaya başlayacağız. Birbirinden farklı bir dolu alana da ev sahipliği yapacak olan oyun; Tarkovski, Tarantino ve Rodriguez ortak yapımı bir film olarak özetleniyor. Şu an için sadece PC, Mac ve Linux için hazırlanmakta olan oyun eğer yeterli bağışı toplarsa -Ouya dâhil- tüm ünlü konsollara da gelecek. (PS Vita'ya çok yakışır.) Umut vaat eden oyun keşke biraz daha farklı bir grafiksel tarz kullansaydı; şu anda oyuncular daha önce gördükleri bu görselliğe karşı pek heyecanlı değil gibi duruyor... ■

## Yeni dövüşçülere yol açın...

Tekken'cilerin yeni adresi, **Tekken 7!**

Tekken enteresan bir oyun. Bir fan kitlesi var, bir de bu oyunla asla ilgilenmeyen kitle. Arada bir grup neredeyse yok gibi; yani, "Arada bir Tekken oynuyorum..." demiyor oyuncular. Ya başından kalkmıyor ya da bu oyunun varlığını kabul etmiyorlar. İkinci kitleyi kendisine çeker mi, bilinmez fakat Bandai Namco yeni bir Tekken oyunu hazırlığında ve geçtiğimiz ay Japonya'da, arcade makinelerinde test günleri gerçekleştirdi.

Tekken 7, Tekken Tag Tournament 2'den farklı olarak yine bizi teke tek dövüşe itiyor. Artık ikinci bir oyuncuyu arenaya çağırma olanağımız yok; aynı Tekken 6'daki gibi... Dönüş yapan karakterlerin listesi şu anlık şöyle sıralanıyor: Kazuya, Heihachi, Lars, Asuka, Lili, Alisa, Paul, Law, Xiaoyu, King, Dragunov, Bryan, Leo, Feng, Steve ve Hwoarang. Yeni karakterlerin sayısı da artacaktır fakat şu anlık üç tane karakterden söz ediliyor ve bunlardan ikisini test kısmında gördük bile. Claudio, Soulcalibur'un

Maxi'sine benzeyen, bir çeşit şeytani güçlere sahip, güçlü gözükten bir karakter. Christie'nin kız kardeşi gibi duran Katarina ise Fransız boksçu olan Salvate'de uzmanlaşmış bir dövüşçü ve Harada'dan gelen açıklamaya göre "yeni başlayan oyunculara uygun" bir karakter. Karakterlerin yanında oynanışa dair üç tane önemli değişiklik bulunuyor. Bunlardan bir tanesi, Street Fighter IV'ün Focus hareketlerini andıran ve çalıştırıldığında yaralansanız bile hareketi yapmaya devam etmenize olanak tanıyan Power Crushers. Yine Street Fighter IV'ün Ultra Combo'suna benzeyen Rage Art'lar da tek kombinasyonda karşı tarafa büyük hasar veren bir kombo yapmanızı sağlayan, yeni bir özellik. Tüm bunlarla birlikte oyundaki "bound" hareketlerinin kısıtlandığını ve oyuncuların birbirini yerde sektirmesinin neredeyse yok olduğunu da belirteyim. Oyunun hangi konsola, ne zaman geleceği belirsiz ve oyunun PC'ye gelme olasılığı da konuşuluyor. ■



# CHIP'TEN HERKESE 2 MUHTEŞEM EĞİTİM

## "DİJİTAL YAYINCILIK" VE "SWIFT İLE UYGULAMA GELİŞTİRME"

Kendi tablet dergilerinizi hazırlamak ve yeni iOS 8 altında uygulama geliştirme geliştirmek için tüm bilmeniz gerekenleri bu iki eğitimde bulabilirsiniz



## SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



2 TAM SÜRÜM yazılım



**CHIP** Kasım sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)





## Brezilya devi, Türkiye oyun pazarına açıldı

### Steam'e TL desteği geldi

Dijital ödeme hizmetlerinde Brezilya'nın lider şirketi artık Türkiye'de. UOL BoaCompra, Türkiye'de online oyun sektörüne ivme kazandırarak tam kapsamlı yerel ödeme seçenekleri sağlıyor.

Gelişmekte olan pazarlarda sunduğu dijital ödeme seçenekleriyle lider konumda bulunan UOL BoaCompra, en umut vaat eden ve hızlı genişleyen online oyun pazarlarından biri olan Türkiye'ye giriş yaptığını duyurdu. Hâlihazırda

en büyük online PC oyun nüfusuna sahip ülkelerden biri olan Türkiye pazarına erişmeleri için tüm portfolyosunu sunuyor. "İnternet penetrasyon oranlarının ve geniş bant performansının kalitesi ve gelişimini sürdürdüğü Türkiye'de online oyunlar için talep hızla artıyor. Bu açıdan Türkiye, yaklaşık üç yıl önceki Brezilya pazarıyla ciddi benzerlikler gösteriyor." diyen UOL BoaCompra EMEA Bölgesi İş Geliştirme

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

UOL BoaCompra şu anda halen Latin Amerika, Güney Avrupa ve Türkiye gibi geniş coğrafyalara yayılan piyasalarda 190'dan fazla oyun yayıncısı ve geliştiricisi ile oyunların gelir sağlayabilmesi için çalışıyor. UOL BoaCompra'nın en yeni ve kapsamlı ödeme hizmetiyle Türkiye pazarına giriş yaptığı haberi, şirketin Kolombiya, Peru ve Meksika pazarına doğru genişlemesine ilişkin duyuruların hemen ardından geliyor. Bu girişimler, şirketin dünyadaki oyun tutkuncularına en kapsamlı ödeme hizmetlerini sunma ve oyun geliştiricileri ile bölgelerine kendi oyunlarını getirmek isteyen yayıncılara uçtan uca çözümler sağlama hedeflerinin bir parçası olarak açıklanıyor. ■

## UOL BoaCompra, büyüyen pazarlar genelindeki oyuncuların, 3 binden fazla oyun için oyun içerisinde doğrudan alışveriş yapmalarına olanak tanıyor

190'dan fazla oyun yayıncısı ve geliştiricisi ile çalışan UOL BoaCompra, büyüyen pazarlar genelindeki oyuncuların, 3 binden fazla oyun için oyun içerisinde doğrudan alışveriş yapmalarına olanak tanıyor.

Avrupa'da internet kullanımında en büyük dördüncü ülke konumunda olan ve toplam oyun süresinin %70'inin PC başında harcandığı Türkiye pazarına free-to-play modelleri ve MMO'lar hâkim. UOL BoaCompra ise uluslararası oyun firmalarına, dünya çapındaki

Müdürü Mario Baumann, sözlerine şöyle devam ediyor: "Bu girişimimiz, ortaklarımızın gelişmekte olan pazarlarda bizim tecrübelerimizden faydalanması ve Türkiye gibi büyük bir pazarda yatırım yapmaya başlamaları adına harika bir fırsattır." UOL BoaCompra portföyünde yer alan yerel ödeme seçenekleri; mobil ödeme, banka havalesi ve yerel kredi kartları gibi en yaygın kullanılan yöntemleri içeriyor ve oyuncuların tercih ettikleri ödeme yöntem-



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

## Konsol sahiplerine kötü haber

### Slender Man'den kurtuluş yok

Bir şehir efsanesi olarak ortaya çıkan ve ardından oyun dünyasına aktarılan, korku oyunları furiasının yükselişindeki de en büyük pay sahiplerinden biri olan Slender Man, Slender: The Arrival ile zirve yapmıştı ve oyuncuların korkulu rüyası olmuştu. Oyun, PC'de yakaladığı başarının

ardından geçtiğimiz Eylül ayında PS3 ve Xbox 360 platformları için 10\$'a satışa sunulmuştu. Peki, bu Slender Man'in sonu oldu mu? Hayır... PEGI listelerine yansiyarak ortaya çıktı ki Slender Man: The Arrival; PS4, Xbox One ve Wii U platformlarına uyarlanıyor. Ne var ki

konu hakkında resmi bir açıklama yapılmış olması, bu platformların kullanıcılarını biraz olsun rahatlatmış (!) durumda. Öte yandan oyunun PC sürümüne Ekim ayı ortasında gelen bir güncelleme sayesinde oyuna iki yeni bölüm eklendi ve performans artışı sağlandı. ■



## Bağışın sonu yok

### Star Citizen para basıyor

Wing Commander efsanesinin yaratıcısı Chris Roberts, Star Citizen'i ilk olarak Kickstarter'a koymuştu ve oyuncuların tepkisini ölçmüştü. 500 bin dolar bağış istenen Star Citizen, 2 milyon doların üzerine çıkınca dikkatleri üzerine çekmişti ve türün sadık oyuncularını büyük bir heyecan sarmıştı. Senaryo modunun yanı sıra multiplayer desteği de bulunan, üstelik oyunculara epik bir macera vaat eden oyun halen geliştirilmekte ve kendi internet sitesi üzerinden bağış toplamaya devam ediyor. Haberi yapmamızdaki nedense bu bağış olayının çığırından çıkmış olması. Ekim ayı sonuna doğru yapılan açıklamaya göre, şu ana kadar yapılan bağışlar 59 milyon doları geçmiş durumda. Son 1 milyon doların iki haftadan kısa sürede geldiğini göz önüne

alırsak, oyun çıkana kadar toplanacak toplam bağışın ne çapta olacağını tahmin etmek mümkün gözüküyor. Eğer siz de çorbada tuzunuz bulunsun istiyorsanız, [www.robertsspaceindustries.com](http://www.robertsspaceindustries.com) adresini ziyaret edebilirsiniz. ■





# LEVEL ONLINE

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

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

Her gün güncelleniyor



## SON DAKİKA!

Korkudan ağızımızın, yüzümüzün kaymasına neden olan *Outlast*'in devam oyunu, *Outlast 2*'nin çalışmalarına başlandığı açıklandı.

Hâlihazırda Xbox için var olan *Grand Theft Auto: San Andreas*, 720p çözünürlük ve achievement desteği gibi özelliklerle Xbox 360'a geliyor; hatta gelmiş olmalı, bir kontrol edin.

Xbox One'in Kinect'ini Windows 8'de kullanmak için yaklaşık 50\$'dan satışa sunulan bir adaptör geliştirildi.

*Papers, Please*'in yapımcısı Lucas Pope, sessizce yeni oyununun demosunu yayımladı. *Return of the Obra Dinn*'i [dukope.itch.io/return-of-the-obra-dinn](http://dukope.itch.io/return-of-the-obra-dinn) adresinden indirebilirsiniz.

"Paranautical Activity" adındaki bir oyun, yapımcının oyunu tam sürüm haline getirip Steam'de satışa sunması ama Steam'in bu oyunu Early Access olarak lanse etmesi ile birlikte az sayıda satışa ulaştı. Oyunun yapımcısı da duruma sinirlenip Twitter'dan Valve'ın başı Gabe Newell'e ölüm tehdidinde bulundu ve sonunda oyunu tamamiyla Steam'den kaldırdı. Gabe'i tehdit eder misin...

Blizzard'ın ünlü oyun fuarı BlizzCon'un 2014 ayağında Metallica'nın sahne alacağı açıklandı. Hey maşallah...

*Hearthstone: Heroes of Warcraft*, bu yıl bitmeden Android tabletlere geliyor! Oyunun telefon sürümü de hazırlık aşamasında.

2015'in bahar aylarında *Final Fantasy XIV*'e yeni bir ek paket geliyor. *Heavensward*, seviye sınırını 60'a yükseltiyor, yepyeni bölgeler ekliyor ve oyuna yeni bir ırk geliyor.

"*Dead Rising: Watchtower*" adıyla bilinen *Dead Rising* filminin başrolünde komedyen Rob Riggle'in olacağı açıklandı. Film komedi türünde mi olacak demek bu?

*Hotline Miami 2: Wrong Number*, 2014 sonu / 2015 başına ertelendi. Nedenini bilen de yok.

Capcom yeni bir *Darkstalkers* oyununun planlarında olmadığını açıkladı. Zaten yeterince dövüş oyunu var piyasada.

*BioShock*'ın yapımcısı Irrational Games'ten ayrılanların oluşturduğu firma, "The Flame in the Flood" adında, Don't Starve benzeri bir oyun hazırlıyor. Yine Irrational'dan ayrılan başka birilerinin kurduğu bir diğer firma da "The Black Glove" adında, enteresan bir oyun için Kickstarter'da başış peşinde.



## Uzay korsanlığına ilk adım

Torchlight'in yapımcılarından, **Rebel Galaxy** geliyor

Runic Games'den ayrılarak "Double Damage Games" adında bir oyun firması kuran bir ekip, ilk oyunları olan *Rebel Galaxy*'yi duyurdu ve bir fragmanla da süsledi. Fragmandan gördüğümüz kadarıyla da oyunun yapımında dair birçok detay görmek mümkün. Bir çeşit "uzay oyunu" olan *Rebel Galaxy*, adındaki imadan farklı olarak *Star Wars*'la ilgili bir oyun değil. Bir geminin kaptanını kontrol ediyor ve uzayda görevler alıp bunları yerine getirmeye çalışıyor.

Savaşlar küçük gemiler arasında değil, büyük, *Star Destroyer* kıvamındaki gemiler arasında oluyor ve gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor. Manevradan ve yeteneklerinizden çok geminizin özelliklerine bakan savaşlarda başarılı olmak için iyi bir gemiye ve iyi ekipmanlara ihtiyacınız olacağına benziyor. Çeşitli diyaloglara girip görevlerin gidişatını da değiştirebileceğiniz oyun, şu an için PC ve PS4 için planlanıyor. Belki yakın gelecekte Xbox One'a da uyarlanacağı söyleniyor. ■

## Tuzağıma düşeceksin!

Tower defense'te yeni bir isim, **Deathtrap**

The Incredible Adventures of Van Helsing'in yapımcısı NeocoreGames, bir süredir yeni bir oyun üzerinde çalışıyor. "Deathtrap" adındaki oyunda amacımız çok basit: Yerin altında yaşayan birbirinden çirkin yaratıkları üssümüze yaklaştırmadan, tuzaklar kurarak durdur-

mak. Yayımlanan fragmanda bu işte bolca kan olacağı ve oyunun "sevimli" bir görüntüden uzak olacağını da anlıyor ve oluşturacağımız tuzakların bir hayli can acıtacağını tahmin ediyoruz. Bölümlerin "grid" yapısında olacağı ve bu sayede tuzakları daha etkin yerleştirebileceğimiz de gözükürken, düşmanlarımızdan düşen altın, sağlık iksiri ve türevi eşyalarla da tam olarak ne yapacağımızı merak etmekteyiz zira bu konuda yapımcılardan herhangi bir açıklama gelmiş değil. (Acaba bizim de askerlerimiz olacak mı?) Şu an için PC, Mac ve Xbox One için sonbahar aylarında çıkması planlanan oyunun PS4'e de geleceği ama bunun sonraki bir tarihte gerçekleşeceği açıklandı. ■



# Akıllı telefonda Microsoft devri

Nokia'yı satın alan **Microsoft**, iki yeni **Lumia** modeliyle görücüye çıkıyor

Geçtiğimiz aylarda Microsoft tarafından satın alınan Nokia, yeni adıyla "Microsoft", hız kesmeden yoluna devam ediyor. Firma; geçtiğimiz ay yapılan Letonya & Litvanya turuyla iki yeni Lumia'sını tanıttı. Gelin, bu telefonlara göz atalım. ■



## Lumia 830

Güçlü ve güzel...

Microsoft, yeni hesaplı amiral gemisi Lumia 830'u 1299 TL (tavsiye edilen satış fiyatı) ile, bu ay piyasaya sunacak. Lumia 830, üst düzey inovatif teknolojiyi erişilebilir seviyelere çekiyor.

Windows Phone 8.1'in en iyi özelliklerini taşıyan ve kablosuz şarj, optik görüntü stabilizatörü ve SensorCore gibi muhteşem Lumia özelliklerini son derece ince bir tasarımda buluşturan Lumia 830 kullanıcılarına pek çok imkan sunuyor:

**Hem gece hem gündüz çekimlerinde inanılmaz görüntü ve video kalitesi sağlayan Lumia 830, ZEISS lensli 10 MP PureView kameraya, Rich Recording teknolojisine sahip olmanın yanı sıra optik görüntü sabitleme teknolojisini taşıyan gelmiş geçmiş en ince Lumia cihazı.**

Living Images ile ifadeleri ve duyguları yalnaklamaya olanak tanıyarak fotoğraflarınıza canlılık katıyor ve Storyteller uygulamasıyla sosyal ağlarda paylaşımı kolaylaştırıyor.

**Lumia Denim güncellemesiyle Windows Phone 8.1'in en son sürümüne sahip olan cihaz, Bildirim Merkezi, Canlı Kutucuklar, Microsoft Office ve Cortana için önem taşıyan tüm platformlara daha hızlı bağlanmayı sağlıyor.**

Microsoft OneDrive ve Outlook, Word, Excel ve PowerPoint uygulamalarını içeren Microsoft Office kurulu halde gelen cihaz, nerede olursanız olun her an üretken olmanızı sağlıyor.

**OneDrive'in bulunduğu 15GB depolama alanı, arkadaşlarınız ve ailenizle güvenli bir şekilde nerede olursanız olun paylaşımında bulunmanıza imkan tanıyor.** Instagram, Adidas miCoach, Vimeo ve

Flipboard gibi uygulamaların yanı sıra cihazlar arasında senkronizasyon sağlayan uygulamalarla telefonu elinize aldığınızda nerede kaldıysanız oradan devam edin.

**Güçlü Qualcomm® Snapdragon™ 400 işlemci 1.2 GHz hıza sahip 4 çekirdekli CPU ile hızlı ve takılmayan tarayıcı ve oyun deneyimiyle birlikte güzel ve pürüzsüz 5 inç ClearBlack ekran üzerinde genel olarak muhteşem bir kullanıcı deneyimi sağlıyor.**

'SensorCore' düşük güçte hareket algılama özelliği telefon uykudayken bile hareketi ve lokasyonu algılamasını sağlıyor. Böylece etrafı keşfe veya koşuya çıktığınızda Bing Health and Fitness, ve Adidas miCoach gibi uygulamaları kullanmak daha bir keyifli.

**2200 mAh batarya uzun süre idare etse de kablosuz şarj imkanı ekstra kolaylık sağlıyor. (Şarj tablası/yastığı ayrı satılıyor.)**



Telefon 4G'yi destekliyor.

Geniş açılı ön kamera sayesinde selfie'lerde kayıp yaşamıyorsunuz.

Geniş ekran sayesinde birçok uygulamayı net şekilde görüntüleyebilirsiniz.

Lumia'nın klasik ve kullanışlı arabirimi yine hizmetinizde.

## Lumia 735

Geniş açıyla selfie çekin!

Microsoft, Lumia 735'i, 999 TL (tavsiye edilen satış fiyatı) ile Ekim sonunda Türkiye'de piyasaya sundu. Geniş açılı ön kamerası, erişilebilir fiyatı ve ince, cebe sığabilen boyutunun yanı sıra bütünleşik Microsoft servisleriyle de öne çıkan Lumia 735, kullanıcıların kolaylıkla görüntü çekmesine ve beğendikleri her şeyi paylaşmalarına olanak tanıyor.

Lumia 735 ince ve etkileyici tarz ile güçlü performansı bütünleştirerek vaat ettiklerinden taviz vermeyen bir akıllı telefon deneyimi sunuyor. 4G LTE bağlantısının yanı sıra Windows Phone 8.1 sürümüyle birlikte en üst seviyede kişiselleştirmeye olanak tanıyan telefonun diğer özellikleri şöyle:

**Full HD geniş açılı 5MP ön kamera sayesinde eşi benzeri görülmemiş selfie'ler çekmenin yanı sıra Facebook ve Instagram gibi sosyal ağlarda bunları hızlıca ve kolaylıkla paylaşmaya olanak tanıyor.** Lumia 735'in ön kamerası 24mm odaklanma mesafesiyle daha geniş kareler

çekebiliyor. Böylece fotoğraflarda artık hiç kimse veya arkanızdaki manzara karenin dışında kalmıyor.

**Lumia 735'te kullanıma hazır gelen Lumia Selfie uygulamasıyla benzersiz selfie'ler çekebileceksiniz.**

Güçlü Qualcomm® Snapdragon™ 400 işlemci 1.2 GHz hızı sahip 4 çekirdekli CPU ile Windows Phone 8.1'in son sürüm, hızlı ve kesintisiz bir kullanıcı deneyimini destekliyor. **Snapdragon 400 işlemci yüzde 100 Qualcomm Incorporated'a ait bir iştirak olan Qualcomm Technologies, Inc. (QTI) tarafından üretildi.**

Neredeyse 180 derecelik bir görüntüleme açısına sahip olan cihaz sayesinde parlak güneş ışığında bile en sevdiğiniz programları, filmleri veya klipleri 4.7 inç genişliğindeki HD OLED ekranda izleyebileceksiniz.

**Skype ve Microsoft Office gibi Microsoft servisleriyle sorunsuz uyum sağlayan cihaz, ambalajından çıkar çıkmaz Outlook, Word, Excel, OneNote ve PowerPoint gibi uygulamaları kullanmanıza olanak tanıyor.**

Microsoft OneDrive tarafından sunulan 15GB ücretsiz bulut depolama alanı ile online fotoğraflarınız gibi pek çok içeriğe erişerek onları senkronize edebilir, depolayabilir veya paylaşabilirsiniz.

**Mix Radio'dan, HERE Haritalara web sayfalarına ve belgelerine doğrudan başlangıç ekranından canlı kutucuk atayabilir, böylece en sevdiğiniz içeriklere anında ulaşabilirsiniz.**

Instagram, Vimeo, Uber ve Flipboard gibi uygulamaların yanı sıra cihazlar arasında senkronizasyon sağlayan uygulamalarla telefonu elinize aldığınızda nerede kaldıysanız oradan devam edin.

**4.7 inç genişliğindeki ekranda HERE Maps, Drive+ ve Transit gibi uygulamaları takip etmek artık daha kolay.**

'SensorCore' düşük güçte hareket algılama özelliğiyle hareketi ve lokasyonu algılıyor. Böylece etrafı yeni nesil fitness uygulamalarından Bing Health & Fitness, Fitbit ve Adidas MiCoach gibi uygulamaları kullanmak daha keyifli.

**2200 mAh batarya uzun süre idare etse de arka kapağa kablosuz şarj imkanı tanıyan kapaklardan takmak ekstra pil süresi sağlıyor. (Şarj tablası/yastığı ayrıca satılıyor.)**



## Bilgisayar oyunlarının özgürlük alanları

### 8. Dijital Oyun Felsefesi konferansı

Istanbul Bilgi Üniversitesi, 13 - 15 Kasım tarihleri arasında The 8th Philosophy of Computer Games konferansına ev sahipliği yapacak. Başta oyun çalışmaları, iletişim ve felsefe olmak üzere farklı disiplinlerden uzmanları bir araya getiren uluslararası The 8th Philosophy of Computer Games (8. Dijital

tasarım, kültür, sosyoloji, felsefe ve politika yönlerinden ele alınacak, bir sanat türü ve yaşam biçimi olarak oyunların, oyuncu ve toplum için nasıl bir özgürlük alanı ifade ettiği tartışılacak.

Uluslararası arenadan uzman isimlerin katılacağı konferansa Dartmouth College Digital

FOTONICA), Michelle Westerlaken, Krystian Majewski (TRAUMA) ve Gordon Calleja (Will Love Tear Us Apart).

Daha önce Kopenhag'da, Oslo'da, Atina'da, Madrid'de, Reggio Emilia'da ve Potsdam'da yapılan konferansa dijital oyun alanının gelişimi ve geleceğiyle ilgilenen tüm taraflar davetli. Öğrencilere ücretsiz olan konferansa [www.gamephilosophy2014.org](http://www.gamephilosophy2014.org) adresinden kayıt olabilirsiniz.

Son olarak konuklar hakkında biraz daha bilgi verelim. Dartmouth College Digital Humanities Bölümü öğretim üyesi olan Mary Flanagan, kültür ve teknoloji konulu çalışmaları tanınmaktadır. Tiltfactor oyun araştırmaları laboratuvarının da yöneticisi olan Flanagan'ın oyun eleştirisi ve oyunların sosyal amaçlı kullanımı konulu kitapları bulunmaktadır. University of Toronto Felsefe Bölümü öğretim üyesi olan Thomas Hurka; oyun, spor ve etik konulu çalışmalarıyla tanınmakta olup bu alanda çok sayıda esere sahiptir. Patrick Crogan ise University of the West of England Medya Bölümü öğretim üyesi olup simülasyon, savaş temalı oyunlar, oyunlaştırma ve tekno-kültür konularında yayınlanmış kitapları sahiptir. Crogan, Dijital Oyun Araştırmaları Derneği (DiGRA) yönetim kurulu üyesidir. ■

Öğrencilere ücretsiz olan konferansa [www.gamephilosophy2014.org](http://www.gamephilosophy2014.org) adresinden kayıt olabilirsiniz

Oyun Felsefesi) konferansı, The Gamephilosophy Network işbirliğiyle İstanbul Bilgi Üniversitesi santralistanbul Kampüsü'ndeki E4 binasının 305 numaralı salonunda düzenlenecek.

Bu yıl teması "özgürlük" olan konferansta; oyun tasarımı ve oyuncu özgürlüğü, oyuncu deneyimi ve özgürlük algısı, çevrimiçi oyunlar ve oyuncu özgürlüğü, toplumsal ve bireysel anlamda özgürlük kavramının oyunlarda temsili, özgürlük kavramının temsilde oyun ve diğer iletişim ortamları ilişkisi gibi konular ele alınacak.

Yapılan sunumlarla oyun ve özgürlük ilişkisi;

Humanities Bölümü öğretim üyesi Mary Flanagan, University of Toronto Felsefe Bölümü öğretim üyesi Thomas Hurka, University of the West of England Medya Bölümü öğretim üyesi Patrick Crogan davetli konuşmacı olarak katılacak.

Konferansın ön etkinliği olarak ayrıca 12 Kasım tarihinde Studio-X İstanbul'da seçkin bağımsız oyun tasarımcılarının katılacağı "Independent Game Philosophers Panel" isimli bir de panel gerçekleştirilecek. Christopher Thi Nguyen tarafından yönetilecek panele katılacak isimlerse Stefano Gualeni (Necessary Evil), Pietro Righi Riva (MirrorMoon EP,



## TüSOT'tan haberler

### Eylül ve Ekim etkinlikleri

Eylül ayının gelmesiyle birlikte 2014 - 2015 sezonu seçimlerle açıldı. Warhammer 40.000 Başhakemi olarak Işık Belül, Warhammer Fantasy Başhakemi olarak H. Ruhi Küçük ve Star Wars X-Wing Başhakemi olarak Tunç İper seçilip görevlerine başladılar. Yeni sezonun getirdikleri elbette ki başhakemlerle sınırlı kalmadı. İstanbul, Bakırköy'de hizmet veren Sığınak Kafe en yeni turnuva merkezi olarak aramıza katıldı. Bu yeni turnuva merkezi, şimdilik X-Wing oyuncuları için organizasyonlara ev sahipliği yapacak ancak zamanla diğer oyun grupları için düzenlenecek organizasyonlara da yer verilmesi planlanıyor.

Bu sezon, yeni sistem denemelerini de beraberinde getiriyor. TüSOT'un kuruluşundan beri uygulanan ELO puanlama sisteminin yerine, alternatif bir puanlama sistemi tasarlandı. Bu sezon ELO sistemi kullanılmaya devam edecek ama yeni sistemin de deneme sürüşleri başlıyor. Bu süreçte ELO tablosundaki puanınızla birlikte yeni sisteme göre alacağınız puanı da internet üzerinden

inceleme fırsatı bulacaksınız. Warhammer Fantasy modellerinizi hazırlamaya başlasanız iyi olur zira Warhammer Fantasy grubunda da değişim rüzgârları esiyor. TüSOT'un kuruluş nedenlerinden biri olan "Uluslararası organizasyonlara Türkiye şampiyonu / takımı yollama" hedefini hayata geçirmek adına yeni adımlar atıldı. Bu doğrultuda uluslararası ETC (European Team Championships) organizasyonu ile uyumlu bir Warhammer Fantasy formatı hazırlandı. Turnuva duyuruları çok yakında gelmeye başlayacak.

Uzun bir yaz tatilinin ardından oyuncular ve hakemler belli ki turnuvaları çok özlemişler zira üç şehirde arka arkaya turnuvalar düzenlendi. Eylül ayı boyunca üçü X-Wing ve biri Warhammer 40.000 olmak üzere toplam dört turnuva oldu. Her turnuvanın farklı bir turnuva merkezinde düzenlenmiş olması da ekmek kadayıfı ile kaymak arasındaki ilişkiyi andırır nitelikteydi. İşte Eylül ayındaki turnuvalar ve turnuva şampiyonları:

7 Eylül, İzmir - Kule Sakinleri  
X-Wing, Efe Duman

14 Eylül, İstanbul - Sığınak  
X-Wing, Çağlar Kalaycıoğlu

28 Eylül, İstanbul - Pegasus Oyuncak  
WH40K, Mesut Gültepe

28 Eylül, Ankara - Oversoul  
X-Wing, Emre Karakaş

Ekim ayında da organizasyonlar hız kesmeden devam etti. 11 - 12 Ekim tarihinde İstanbul'da düzenlenen KONTAKT 5'te Star Wars X-Wing için özel bir oyun günü düzenlendi. TüSOT'a ayrılan alanda KONTAKT ka-

tilimcilerine X-Wing oyunu tanıtıldı. Ayrıca bülten hazırlandığı tarihe kadar İstanbul'da ve İzmir'de birer X-Wing turnuvası düzenlendi. Böylece X-Wing için bu sezon hazırlanan C Tipi format da ilk defa İstanbul'da denenmiş oldu. İşte Ekim ayındaki turnuvalar ve turnuva şampiyonları:

19 Ekim, İstanbul - Pegasus Oyuncak  
X-Wing, Ural Urgunlu

19 Ekim, İzmir - Kule Sakinleri  
X-Wing, Onur Özden

Turnuvalar TüSOT'a yeni hakemler de kazandı. İstanbul'da Candaş Tekman ve Ankara'da Oğuzkan Fındıkoğlu, stajlarını tamamlayarak hakem ailesine katıldılar. Ayrıca WH40K Başhakemi Işık Belül, Eylül ayında düzenlediği ve X-Wing Başhakemi Tunç İper, Ekim ayında düzenlediği turnuvayla ustalık kazanmış oldu. Kendilerini tebrik ediyor, yeni sezonda başarılar diliyoruz. ■



## Nefretten ötesi

**Hatred**'i oynamak için acımasız olmak gerekecek

Geçtiğimiz ay, adı sanı duyulmuş bir oyun yapımcısı olan Destructive Games, üzerinde çalıştığı "Hatred" adlı oyunun fragmanını yayımladı ve tüm dünya çalkalandı. Bilirsiniz, oyunlarda genellikle ya kötü adamları öldürürüz ya da ortaçağ temalı bir ortamdayızdır, henüz ahlaklıdır, kuraldır pek yoktur, birilerini öldürdüğümüzde "o döneme ait" kalır ve nihayetinde boşuna birilerini katletmemiş oluruz. Hatred ise kapkaranlık bir kalbe sahip olan, içi nefretle dolu bir adamın yaşayan her şeyi öldürmeyi hedeflediği bir oyun olarak karşımıza çıkıyor.

Özellikle ABD'de, insanların silah alıp okulları bastığı bir ortamda da böylesine "amaçsızca insan öldürme" temalı bir oyun pek hoş karşılanmadı ve büyük bir olay oldu. Tabii ki bu karama kampanyası bir şekilde yapımcı firmaya da yaradı ve Hatred, kimsenin bilmeyeceği bir oyun olacakken, herkesin konuştuğu bir oyun haline geldi. ABD'de geçecek olan oyunda farklı silahları elimize alıp tam yedi bölüm boyunca birilerini öldüreceğiz. Herkesi öldürmek serbest, kimse dostumuz değil. Tüm halk rastgele bir biçimde oluşturulacak ve bu sayede ırkçılık

söylemlerine de mahal verilmemiş olacak. İzometrik bir bakış açısından oynanacak olan oyun yine Monochroma benzeri bir renk paletine sahip; bolca siyaha, griye ve beyaza patlamalardaki turuncular, kan efektlerindeki kırmızılar eşlik edecek. Açıkçası bu oyunu tavsiye etmiyorum kimseye. İçerdiği aşırı şiddeti geçtim, oyunda büyük bir amaçsızlık da var gibi. Deli miyim durup dururken yolda yürüyen adamı, kadını kesmeye çalışayım? Bu haberi de yaptım ki ileride oyun çıktığında almaya çalışmayın. Nahoş... ■

## Türkiye'ye özel hamleler

Siz hangi **Nexon** oyununu oynuyorsunuz?

Ücretsiz online oyun pazarının önemli markalarından Nexon, Türkiye özelinde yürüttüğü projelerle dikkat çekiyor. Hâlihazırda geniş bir oyun yelpazesine sahip olan firmanın üç oyunu, ülkemizdeki free-to-play oyuncuları tarafından büyük talep görüyor. Counter-Strike'in 1.6 sürümü üzerine geliştirilen Counter-Strike Online, Türkiye'ye özel bir oyun olarak piyasaya giriş yapmıştı ve oyuncular da oyuna hak ettiği değeri vermeyi sürdürüyorlar.



Avrupa'ya özel bir sürümü de geliştirilen oyun için Steam Workshop üzerinden silah üretip satın almak da yakın dönemde mümkün olacak.

Nexon'u bir diğer multiplayer FPS oyunu Combat Arms, Ağustos ayındaki ekonomi sistemine yönelik güncelleme sayesinde bir ivme yakaladı. Zaten türünün en çok bilinen oyunlarından biri olan Combat Arms'a kiralama sistemi de getirilirken, GP kullanımına ağırlık verildi. Oyunun en çok oynandığı ülkenin Türkiye olduğunu da belirtmekte fayda var.

Futbol tutkunlarının sıkı bir şekilde takip ettiği United Eleven ise lisanslı içeriğiyle göz dolduruyor. Son olarak Fenerbahçe, Galatasaray ve Beşiktaş olmak üzere üç büyükleri bünyesine katan oyun, Türk futbol severlerin en çok ilgi gösterdiği oyunlardan biri.

Peki, bu üç başlık dışındaki Nexon oyunlarından ne kadar haberdarsınız? Lost

Saga'nın en popüler olduğu ülkelerden birinin Türkiye olduğunu biliyor muydunuz? Bunun dışındaysa Nexon'un Türk oyunculara servis ettiği oyunlar şöyle sıralanıyor: War Rock, MapleStory, Vindictus, Dekaron, Atlantica Online. ■





RAZER™

# BLACKWIDOW ULTIMATE

ELİT MEKANİK OYUN KLAVYESİ



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

ERİŞİMİ KOLAY MEDYA TUŞLARI  
RAHAT SES KONTROLÜ VE MEDYA OYNATIMI İÇİN

SES ÇIKIŞI VE MİKROFON  
GİRİŞİ YUVALARI  
KOLAY KABLO YÖNETİMİ İÇİN

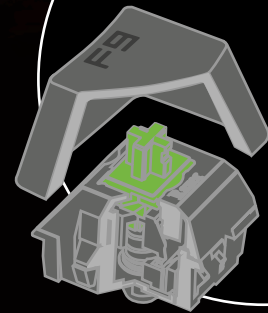


10 TUŞA AYNI ANDA BASABİLME  
ÜST SEVİYE ANTI-GHOSTING ÖZELLİĞİ

AYRI AYDINLATMALI TUŞLAR  
GELİŞTİRİLMİŞ ARKA IŞIKLARLA

TÜMÜYLE YENİ RAZER™  
MEKANİK ANAHTARLAR

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



Yepyeni Razer™  
Mekanik Anahtarlar  
Oyunlar için tasarlandı

Daha Dayanıklı  
Standart mekanik  
anahtarlara kıyasla

Ayrı Aydınlatmalı Tuşlar  
Az ışıklı ortamlarda bile  
kolayca görünürlük

Aynı zamanda TÜRKÇE tuş dizilimi seçeneği ile.

Satışta:



TEKNO SA

[eu.razerzone.com/razer-mechanical-switches](http://eu.razerzone.com/razer-mechanical-switches)

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

# ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Bundan iki ay kadar önce sizleri ufaktan modelciliğin ve profesyonel figür koleksiyonculuğunun içerisine sokmuştum. Hatırlayanlar olacaktır, konu hakkında bize Dreamers Figür'den Alp bilgi vermişti. Pek tabii ki başta İstanbul olmak üzere ülkemizin belli başlı yerlerinde birbirinden farklı figür mağazaları bulunmakta ve işte bu mağazalardan bir diğer önemli isimle karşınızdayım bu ay: Hero Select. Uzun süredir ülkemizdeki figür koleksiyonu camiasına hizmet veren mağaza, sahip olduğu arşiviyle de dikkat çekecek boyutta. Hal böyle olunca ben de mağazanın sahiplerinden Burak Demir ile birazcık konuştum, sonra bir ara kahve geldi, onu hatırlıyorum. Şimdiyse konu hakkında bize daha detaylı bilgi vermesi için Burak'a dönüyoruz.

**Ertuğrul Süngü: Burak selam; öncelikle senden kendin hakkında biraz bilgi rica edeyim. Hani biz tanıyoruz birbirimizi ama malum, bir de okurun tanınması gerekiyor.**

**Burak Demir:** Merhabalar. Küçüklüğüm TMNT, He-Man, Transformers, G.I. Joe ile geçti. Anlayacağın figürlerle hep iç içe bir hayatım vardı. Hal böyle olunca büyüdüğümde de okuduğumuz bölümlerle alakalı bir iş yapmaktansa figür toplamaya başladım ve akabinde bir anda en başından beri yanı başımda olan figürler işim oluverdi.

**ES: Figür işine girmek nereden aklına geldi? Tek başına mı karar verdin, yoksa bu işte başkalarıyla birlikte misin? Yani nereden başladı macera?**

**BD:** Bir ortağım var (Uğur Engin), liseden sıra

arkadaşım ve dostluğumuz aynı zamanda ortaklığa dönüştü. Bir gün Nişantaşı'nda kahve içerken ansızın figürlerden bahsetmeye başladık ve akabinde “Neden bu işi yapmıyoruz ki?” dedik, Hero Select de böylece kurulmuş oldu.

**ES: Figür deyip geçiyormuşuz gibi oluyor ama bizim temel aldığımız ürünler, genel geçer “oyuncaktan” biraz daha farklı. Okurlarımızı ürünlerin yapısı hakkında aydınlatabilir miyiz?**

**BD:** Pek tabii ki. Bu ürünler PVC, polystone (Mermer tozu ve polyester karışımı.), resin ve benzeri materyaller kullanılarak üretiliyor. Action figürler PVC'den yapılıyor ve en uygun fiyatlı figürler sınıfında olmasına rağmen genel geçer olarak tabir edilen oyuncacımsı ürünlerden en az üç gömlek üstün ürünler. Yani üst kalitedeki ürünlerden bahsediyoruz.

**ES: Ne çeşit figürler var? Yani en belirleyici özellikleri neler?**

**BD:** Ürünler markalarına bağlı oldukları gruplarına (DC ve Marvel gibi.) ve boyutlarına göre gruplandırılabilir. En belirleyici etken ölçek oluyor. Koleksiyoncu ya da koleksiyona yeni başlayan kişiler belirledikleri ölçeğin serisine devam ediyorlar ve bu durum açık ara en belirleyici özellik olarak karşımıza çıkıyor.

**ES: Son kullanıcılar figürleri neye göre satın alıyorlar? Sadece sevdikleri bir film ya da oyun figürü olması yetiyor mu? Yoksa daha fazla detaya inenler var mı?**

**BD:** Genel olarak son kullanıcının almak



## NE İZLEDİM ✓

### 30 Rock

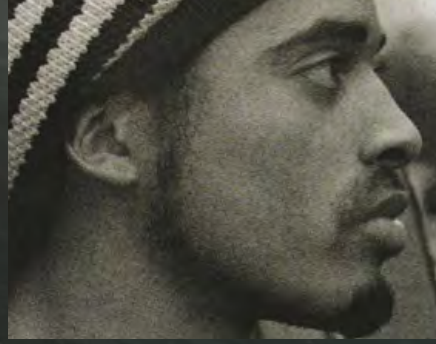
30 Rock olmazsa olmazlardan, izlenmezse sorun çıkacak dizilerden. "Tina Fey" isimli güzide şahsın hem başrolde oynayıp hem de yaratıcılığını üstlendiği seri, ABD'nin büyük stüdyolarından NBC ile alabildiğine dalga geçmekte. Televizyon dünyasını kimsenin yapamadığı kadar tiye alan dizi, aynı zamanda absürtlükte de sınırları zorluyor. Bir de Alec Baldwin'in dizi de olması, onu iyiden iyiye muhteşem kılıyor.



## NE DİNLEDİM ✓

### Patrice Bart-Williams

Bir türlü gelemeyen kış, güzide güneşle birlikte bende farklı bir reggae havası uyandırdı. 2000'li yılların başında dinlediğim ve bir süredir unuttuğum Patrice ile baş başa buldum kendimi bir anda. Sanatçının bence en büyük özelliği, reggae'ye kesinlikle kendisi tarzını yansıtabilen ender şahıslardan olması. Sekiz albüm üreten Patrice'i en kolay yoldan anlamanızı sağlayacak şarkı Soulstorm olacaktır.



## NE OKUDUM ✓

### Cennetteki Yabancılar

İki ciltlik bir çizgi roman serisi olan Cennetteki Yabancılar, dünyevi hayatımızdaki hemen her şeye dokunmayı başaran ender eserlerden biri. Birbirine âşık ev arkadaşlarının, başka birinin hayatlarına girmesiyle karışan olaylar, Terry Moore tarafından muhteşem şekilde ilerleyen bir öyküye dönüşmüş. 2010 yılında basılan eser, bugüne kadar birbirinden farklı mecrada da en iyi çizgi roman ödülüne layık görüldü.



istediği karakter belirleyici rol üstleniyor; karakterin ona hissettirdikleri, detayları, pozu ve diğer etkenler büyük önem arz ediyor. Mesela Uğur da, ben de Lord of The Rings hayranınız ve Weta markalı Rivendell heykeline hayranız. Yani o kadar güzel ki bakmaya doyamıyoruz, resmen filmde çıkmış gibi. Düşünün, bu ürünü filmi izlemeyen kişiler bile beğeniyor ve alıp evlerinde sergiliyorlar.

**ES: Ülkemizde en çok hangi figür grubuna eğilim var? Misal, DC mi çok ilgi görüyor, yoksa Star Wars mı?**

**BD:** Her grubun talebi bir hayli fazla ama Star Wars bu alanda lider.

**ES: Peki, ya en çok hangi figür çeşidi revaçta? 1/4'ler mi, yoksa daha ufak büstler mi?**

**BD:** Figüreler ağırlıklı olarak 1/10'dan başlıyor ve 1/1, yani gerçek boyuttaki figürlere kadar büyüyor. Bunun dışında, sergilenmesi ve çeşitli markaların değişik kategorilerde üretim yapması göz önünde bulundurulursa en çok beğeni ve talep gören ölçekler 1/6 ve 1/4 diyebilirim.

**ES: Son kullanıcı profili genel hatlarıyla nasıl? Konuya hâkim mi oluyorlar, yoksa dükkâna bakıp bir büyü tarafından içeri mi çekiliyorlar?**

**BD:** Bu büyüdü dünyayı bilen de çok arkadaşlarımız var, yeni görüp konuya hızlıca hâkim olan da. Fakat aynı zamanda dükkânın önünden geçip gizemli bir büyü tarafından içeri çekilenler de var.

**ES: Figür haricinde ne gibi diğer ürünler**

**dikkat çekiyor? Ülkemiz insanı en çok ne çeşit hediyeliklere koşuyor?**

**BD:** Mutfakta kullanabilecekleri, günlük hayatta yanlarında taşıyabilecekleri, hatta konsept aksesuarlara bile çok yüksek ilgi var. Konuyu daha da açmak gerekirse farklı film, dizi, oyun ya da çizgi roman konseptine sahip olan kupa, buz ve kurabiye kalıbı, USB bellek, anahtarlık, cüzdan, çalar saat ve son dönemde dikkat çeken kapak açacakları bir hayli ilgi görüyor.

**ES: Son sorum, bunu Alp'e de sormuştum. Gelen müşterilerden aldığınız en garip soru ya da sorular nedir? İyi düşün bak.**

**BD:** Hangisinden başlasam bilemedim. En ilginçlerinden biri Uğur'a bir arkadaş, "Siz bu ürünleri satmıyorsunuz, değil mi? Vitrindeki ürünler haricinde bize açılmamış paket halinde teslim ediyorsunuz?" diye sorması ve akabinde Uğur'un da şaşkınlıktan bana bakış atıp, sonra tekrar arkadaşına dönüp, "Maalesef böyle bir şey mümkün değil çünkü vitrindeki ürünlerin bazıları dünya çapında en fazla 250 adet var. Malum, bu ürünlerin satılması için sergilenmesi gerekiyor. Ayrıca dünyada bizim gibi kaç tane dükkân var, kısaca bir hesap yaparsak bir dükkâna en fazla iki adet ürün vermek şartıyla en fazla 125 beş dükkânda satış yapılabilir ve ülkemizde fiili olarak zaten konuyla ilgilenen az miktarda mağaza var. Maalesef durum sizin düşündüğünüz gibi değil." diye cevap vermesiydi. Bir defa da bir erkek arkadaşımız yanında kız arkadaşıyla gelip "Acaba kız arkadaşımın heykelini ya-

pabilir misiniz?" demiş ve bizi dumur etmişti. (Bu bayağı zirve olmuş. - Ertuğrul.) Mağazada Aragorn, Gandalf, Predator, Darth Vader, Batman, Iron Man, Spiderman var, arkadaş gelmiş, bana kız arkadaşının heykelini yapabilir miyim diye soruyor! Bazen heykeltıraş atölyesine mi benziyoruz diye biz de merak ediyoruz. Anlayacağınız, bazı insanlar konuyu bilmediklerinden, bazıları da sırf absürtlükten bizi şaşırtmayı başarıyorlar.

Bunları diyor Burak ve bir ayı daha böyle geride bırakıyoruz. İki ay önce temellerini attığım profesyonel figür koleksiyonculuğu hakkında daha yapılması gereken ve kendi adıma yapmam gereken çok iş var. Burada verdiği bilgiler için Burak Demir'e çok teşekkür ediyorum. Önümüzdeki aylarda konu hakkında farklı bilgi ve mağazalar ile yine karşınızda olmam işten bile değil! ■



# LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



App Store'dan  
İndirin





# İLK BAKIŞ

## Mortal Kombat X

Bitmek bilmeyen kavgada yeni raunt

Sayfa 40



### Dragon Age

Hayatınızdan 200 saat çalacak bir oyuna hazır mısınız?

Sayfa 38



### Road Redemption

Bazen yarış kazanmak için farklı yollara başvurmak gerekir

Sayfa 42



### Life is Feudal

Ortaçağda sıfırdan bir hayata yelken açmak isteyenlere

Sayfa 43



Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Tür RPG Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One  
Çıkış Tarihi 21 Kasım 2014 Web www.dragonage.com

# Dragon Age: Inquisition

200 saat ve fazlası...

Konu Dragon Age olunca biraz kendimize çekidüzen vermemiz gerekir. Tamam, belki ikinci oyun çok iyi değildi ama bu defa çok daha iyisi söz konusu. BioWare da kendine çekidüzen verdiğinden ötürü bu defa ilk Dragon Age'in tüm güzel özellikleri, yeni dönemin hızlı oynanışıyla buluşuyor. İnanılmaz uzun bir

oyun süresine de sahip olacağı açıklanan Dragon Age, büyük ihtimalle bizi ekranın başına bir kez oturtacak ve oradan bir daha da kaldırılabilene aşk olsun... Gelecek ay incelemesini göreceğimiz oyuna son bir bakış atıp sabırsızlığımızı arttıralım.

■ Tuna Şentuna



Alın size ejderha. Sonuçta oyunun adında da ejderha var, oyunun içerisinde ejderha görmezsek olmazdı. Zaten bu ejderhalarla nasıl mücadele edeceğimiz de geçtiğimiz aylarda bir fragmanda görülmüştü ve ejderhaların bayağı baş belası yaratıklar olduğunu da anlamıştık.



Olayın multiplayer kısmı varmış meğer, biliyor muydunuz? Yapımcılar anlaşmalı olarak dört kişilik gruplarla oynanabilecek olan multiplayer kısmının 20 - 30 dakikalık görevleri kapsayacağını ve çoğunlukla loot peşinde koşacağımızı açıklıyorlar.



Oyunda inanılmaz bir modifikasyon imkânı bulunacak. Örneğin, karakterlerimizi 200'e yakın yetenek ve büyü ile donatabilecek, istediğimiz karakteri, istediğimiz gibi şekillendirebileceğiz. Karakterleri tiplerine ve ırklarına göre belirli bir göreve yönlendirmemeleri güzel olmuş.



Devasa bir oyun alanına sahip olacak oyunda elbette ki binek hayvanlara sahip olabileceğiz. Farklı özelliklere sahip hayvanlar bulabileceğimiz gibi, bunları da modifiye edip altlarına neon ışığı basabileceğiz. Yok, o kadar değil tabii ki...



Tonlarca göreve ev sahipliği yapacak olan oyunda bir ejderhanın peşinde de koşacağız, bu görseldeki gibi daha karanlık yerlerde yaratık da kovulacağız. Tüm bu görevlerin bize oyun zamanı olarak geri dönüşü de 200 saati bulacak. Şimdiden zamanınızı ayarlayın!



Savaşlarda dilersek olayı tamamıyla gerçek zamanlı olarak yaşayabileceğimiz gibi, dilersek de oyunu istediğimiz zaman durdurup ekip arkadaşlarımıza komutları verdikten sonra savaşı devam ettirebileceğiz. Özellikle boss kıvamındaki düşmanlarda bunu yapmak şart olacağına benziyor.



Bolca araştırma yapmamız da gerekecek oyunda zira farklı silahlar ve ekipmanlar yaratmak için parçalar bulmamız gerekecek. Üstelik bulduğumuz parçaların neredeyse tümü, farklı ekipmanlar yaratmakta etkili olacak.



LEVEL DVD'deki fragmanda da görebileceğiniz gibi, karakterlerinizin görselliğini değiştirmek için de çok fazla seçeneğiniz olacak. Bu kadar modifikasyon, yüzlerce saat oyun zamanı, multiplayer derken de bu oyunun başından kalkmak mümkün olmayacak!

Oyun tarihinin en büyük >  
rekabetlerinden biri...



Yapım NetherRealm Studios Dağıtım Warner Bros Interactive Entertainment Tür Dövüş  
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 14 Nisan 2015 Web www.mortalkombat.com

## Babality?

Yapımcılar nedense oyun hakkında, zamanı gelmeden bir şeyler açıklamaktan müthiş bir biçimde kaçınıyorlar. Bence gereksiz ama onların seçimi...

Bu "yapılmayan açıklamalar"dan bir tanesi de oyunda Fatalıty dışında bir -ality olacağı. Daha önce gördüğümüz Babality mi olur, Friendship mi gelir, Animality ile hayvanlar mı ekrana getirilir, bilmiyoruz. Belki de yepyeni bir fikir vardır firmanın aklında...

# Mortal Kombat X

"Senin ağzını, yüzünü kırar, kalbini ağzına tıklarım!" - Bir MK atasözü

Siz hangi Mortal Kombat oyunuyla bu seriye giriş yaptınız, bilmiyorum ama ben oyun sektörünün emeklemekte olduğu dönemde tanışmıştım oyunla. O dönem düşünün ki ancak Street Fighter falan var dövüş oyunu mahiyetinde ve sonra, "fotorealistik" olarak adlandırabileceğimiz grafiklerle (O dönem için tabii ki.) bir dövüş oyunu çıkıyor piyasaya... Benim bayağı nevrime şaşımtı ve oyundan çok, maçı kazandığınızda rakibinizi farklı biçimlerde öldürebilmenize olanak tanıyan Fatalıty'ler ilgimi çekmişti. Yeni oyunlar çıktığında da yeni dövüşçülerden çok, nasıl Fatalıty'ler oyuna eklenecek diye merak eder olmuştum ve bir çeşit psikopatla birlikte yaşadığıma kanaat getirmiştim. (İçimdeki şeytan!) Şu son oyunun açıklamasıyla birlikteyse tek manyağın ben olmadığımı ve tüm Mortal Kombat ekibinin sıyrdığını anladım. Zaten bir önceki oyun, MK9'da da olabildiğine vahşi Fatalıty'ler vardı ve yeni neslin nimetleriyle birlikte, MKX tam anlamıyla bir Fatalıty cenneti olacak. Tutmayın bizi, Fatalıty-severler!

## Johnny Cage nerede?

NetherRealm Studios, oyunun konusuyla ilgili bir şey

açıklamıyor, bunu belirtiyim öncelikle. Zaten bu oyunu konusu için oynayan varsa da beri gelsin. Senaryoyu bir kenara bırakalım ve hemen açıklanan karakterlere bakalım.

Dönüş yapan karakterlerimiz şu şekilde sıralanıyor: Sub-Zero, Scorpion, Raiden, Kano, Goro ve en son açıklanan Quan Chi. Yeni karakterlerin daha dört tanesi açıklık kazandı ve onları da D'Vorah, Ferra/Torr, Cassie Cage ve Kotal Kahn oluşturuyor.

Eski karakterleri pek tanıtmak istemiyorum açıkçası; oturup 20 yıllık Sub-Zero'yu mu anlatacağım... Fakat yeni karakterler hakkında bilgi verilmesi gerek ve ilk önce Sonya Blade'den doğma, Johnny Cage'den devşirme... Bu böyle değildi. İşte bu çiftin kızları Cassie Cage yeni karakterler arasında en tanıdık olabilecek kızımız. Dövüş stili bir yandan Sonya'yı, bir yandan da Johnny Cage'i andırıyor. D'Vorah böceklerle haşır neşir olan, onları birer savaş aleti olarak kullanabilen, sinsi bir kadın. Shao Khan'ın hükümdarlığını elinden aldığı öne sürülen karakterimizin adı da elbette ki Kotal Kahn. Aztec kültüründen esinlenerek hazırlanan Kotal da güçlü dövüşçülerden. Bu dörtlü arasında en ilginç profilye Ferra/Torr çiziyor. Bir tanesi dev gibi bir adam, diğeri de bir cüce olan iki kişilik bir takım aslında Ferra/Torr. En çok bu karakterlerin oynanışını merak ediyorum desem yalan söylemiş olmam. (Fatalıty'lerden bile çok!)

## Dövüş stilini seç, maça başla

Şimdi gerçekten araştırmaya giremeyeceğim zira bahsedeceğim oyunu ve oyunları pek önemsemiyorum ama Mortal Kombat'ın -sözde- 3D'ye geçtiği dönemde, birkaç tane oyunda "dövüş stili" mevzusu ortaya çıkmıştı. Karakterler birden fazla dövüş stiline sahip oluyor ve yanlış hatırlıyorsam dövüş sırasında bile bu stiller arasında geçiş yapıyorlardı. Sistem o kadar kötüydü ki kimse sevmeyi, MK düşüşe geçti ve zaten uzun süre de yeni bir MK oyunu göremedik. NetherRealm bir önceki oyunda, maçları monotonluktan kurtarmak adına bir





Tag Team özelliği getirdi; bu defa da Tag özelliğini bir kenara bırakıp her dövüşçüye üç farklı versiyon ekliyor. Quan Chi'yi ele alalım. LEVEL DVD'den videosuna da ulaşabileceğiniz Quan Chi'nin de diğer karakterler gibi üç farklı versiyonu var. Warlock, Summoner ve Sorcerer bu üç farklı versiyonu oluşturuyor ve hepsinde karakteriniz, farklı bir biçimde dövüşüyor. Sorcerer modunda Quan Chi büyü daireleri oluşturup, bunları rakibin ayaklarının altına gönderip ona zarar verebiliyor. Warlock modunda karakterimiz çeşitli boyut kapıları açıp bunları düşmanını savaş alanının farklı yerlerine yollamak için kullanıyor, birçok da güzel komboya imza atıyor. Quan Chi'nin Summoner moduyla ekrana bir tane yarasa benzeri yaratık getiriyor ve Quan Chi bunu, düşmanına saldırmak için kullanabiliyor. Aslında karakterlerin modları arasında devasa farklar yok, hatta özel hareketlerin bir kısmı bu versiyonlar arasında farklılık göstermiyor bile. Ama Raiden'la savaş alanında tuzaklar kurmak, Raiden'i seçip elektrik büyüleri yapmaktan daha çekici geliyorsa size, siz bu versiyonu tercih edebilirsiniz. Burada bir soru daha ortaya çıkıyor: Acaba oyun dengeli olacak mı? Karakterler arasındaki denge iyi - kötü sağlanacaktır fakat bu versiyonlar arasındaki denge ne ölçüde tutarlı olacak, gerçekten merak ediyorum. Büyük ihtimalle karakterlerin bazı modları, diğer modlarına göre daha ön planda, daha kullanışlı olacak ve az kişi diğer modlara yüz verecek. Bakalım...

#### Kıkırdak mı gördüm?

Oyunun ilk yayımlanan bir fragmanı vardı. Orada gördüklerim beni feci biçimde etkilemişti çünkü dövüş sırasındaki hareketlerde müthiş bir koreografi vardı. "Eğer oyun içi dövüşler bu şekilde olursa acayip olur." demiştim ve dövüşler o şekilde olmadı, hatta bir önceki MK'tan çok da farklı bir görüntü yok ortada. Tabii ki olay artık yeni nesilde, artık daha fazla detay, daha net efektler var ama o sinematik dövüş durumu henüz mevcut değil. O da bir gün olur... Önceki oyunla aynı olan konular arasında X-Ray hareketleri söz konusu yine. Hatırlarsınız, düşmana çok büyük hasar veren ve son derece vahşi

görüntüleri ekrana getiren o hareketler... Yine çeşit çeşit, karakterlere özel X-Ray hareketleri var ve detay artışı yüzünden artık birisinin kemikleri kırılırken kaslarının da nasıl yırtıldığını, neyin yerinden oynadığını çok daha net görebileceğiz.

Fatality'ler de elbette ki dönüş yapıyor, bazıları gösterime çıktı bile. Şu ana kadar gösterilenlerin hepsi kendine göre korkunç ama önceki oyundaki Kung Lao'nun şapkasıyla yaptığı Fatality'yi geçen henüz olmadı bana sorarsanız. Dövüş arenasında çeşitli elemanları kullanıp düşmana zarar verebilme durumu da devam ediyor. Yine bir şeyleri tutup düşmana atabilecek veya bir yerlere tutunup arenada bir yerlere kaçabileceğiz. Injustice'ta terk edilen blok tuşuysa -aynı önceki oyundaki gibi- dönüş yapmış maalesef. Street Fighter, Tekken, Persona 4 Arena oynuyor, kolu geri çekerek gardımızı alıyoruz, sonra buraya gelince gard almak için bir tuşa basmak gerekiyor... Bunu biraz çabı buluyorum artık; NetherRealm bu konuda bir yeniliğe gitmeli. (Yeniliğe de gerek yok; çekelim kolu geriye...) Toplamda 24 tane karakterle birlikte gelecek olan Mortal Kombat X'e elbette ki daha sonradan karakter yağacaktır ama her karakterin üç farklı versiyonu olduğunu da düşünürseniz aslında elimizde 72 gibi bir rakam oluyor; yeni karakter beklemeye de çok gerek yok. MK9'dan hiç eksiği olmayan ve üzerine birçok yenilik ekleyen oyunu seveceğimizden şimdiden eminim ama aynı MK9 gibi, MKX'in de bir turnuva oyunu olma ihtimali sıfıra yakın...

#### ■ Tuna Şentuna



Yapım Darkseas Games Dağıtım Darkseas Games Tür Aksiyon, Yarış  
Platform PC, Mac Web [www.roadredemption.com](http://www.roadredemption.com) Çıkış Tarihi Belli Değil

**TEST  
ETTİK!**

## Road Redemption

### Çetenin çetin cevizi

Spot düşünürken böyle bir kelime oyunu yapayım dedim, beğendiniz mi? Hmmm. O kadar mı kötü yahu? Peki, konuya geçeyim hemen. Nedir oyunumuz? Road Redemption. Oyunun adı ve sağa sola serpiştirdiğimiz ekran görüntüleri bir şey getiriyor mu aklınıza? Getirmiyor. O zaman yaşlar küçük, anladım. Hatırlamadığınız -ya da bazılarınızın hatırladığı- Road Rash var ya, işte o oyunda motosikletimize atlıyor, yasa dışı sokak yarışlarına katılıp tozu dumana katıyorduk. Yarışları kazanmanın tek yolu da motosikleti düzgün kullanmak değildi, rakiplerimize kafa göz dalabiliyorduk. İşte Road Redemption da bu yoldan giden, artık anılarda yaşayan Road Rash'ın atmosferini geri getirmeye çalışan bir yapım.

Bir Kickstarter projesi olarak yola çıkan oyun, Eylül ayında Steam'in Erken Erişim çatısı altında kendine yer buldu ve bize de oyunu test etme şansı doğdu. Oyunda bir motosiklet çetesinin ferdi olarak yarışlara katılıyor, rakip çetelerle mücadele ediyor, bu süreçte bol bol para kazanıp hem kendimizi, hem de çetemizi daha güçlü hale getiriyoruz. Plan güzel, iyi, hoş ama oyunu test etmek istediğimde ciddi bir performans sıkıntısı yaşadım. Tamam, oyun daha geliştirme aşamasında ama bu kadar performans yoksunu olmasını da beklemiyordum açıkçası. Bunun üzerinde elbette ki çalışılacaktır ve sorun çözü-

✓ “Senin ağzını yerim ben!”



lecektir. En iyisi oyunun içeriğinden bahsedeyim ben... Oyuna girer girmez Campaign, Campaign+ ve Competitive ve seçenekleri karşılıyor bizi. Campaign+'ı Campaign'i bitirince açabiliyoruz, Competitive ise şimdilik kapalı durumda. Campaign'e girinceyse bizi farklı görevler karşılıyor ve başarıyla tamamlanan her görevden maddi kazanç elde ediyoruz. “Ne tip görevler var?” dersiniz, belli bir rotada rakip çeteyi alt ederek geçmek ya da yarış kazanmak gibi iki basit örnek verebilirim. Göreve başladığımızda iki yönlü trafiğin aktığı, motosikletlerin de araçlar arasında makaslar attığı, heyecan dolu bir süreç başlıyor. Dikkatli olmak birinci şart çünkü rakipler kadar trafik de düşmanımız. Her şey yolunda giderken bir anda karşı yönden gelen otomobile bodoslama dalınca hızımız kesiliyor tabii ki. Rakiplerse bize yaklaştıkça saldırganlaşıyorlar ama bizim elimiz de armut toplamıyor, elde avuçta ne varsa dalıp adamları yoldan çıkıyoruz. Süreç boyunca kazandığımız tecrübe puanlarıysa karakterimiz, motosikletimiz ve silahlarımız üzerinde geliştirmeler yapmamıza imkân tanıyor. Önceki paragrafın başında “Campaign” dedim, siz de konunun ne olduğu merak ettiniz. Aslında konunun çok önem arz etmediği bir oyun ama yine de söyleyeyim. Post apokaliptik bir dönemde, Amerika'da ikamet ediyoruz ve ülkeyi de acımasız bir diktatör yönetiyor. Çetemizin lideriyse hiçbirimize haber vermeden bir karar alıyor ve başkente gidip suikast girişiminde bulunmak için yola çıkıyor. Başarısızlıkla sonuçlandığında tüm çeteyi tehlikeye atacak bu girişimi durdurmak ya da liderimizin peşinden gidip ona yardım etmek ise iki seçenek olarak karşımıza çıkıyor.

Geliştirme seçeneklerinin oldukça zengin bir yelpazeye yayıldığı, dört kişinin bölünmüş ekranda beraber oynayabildiği ve yol boyunca motosikletliler arasında bitmek bilmeyen bir kavganın yaşandığı oyun fikir olarak gayet umut vaat ediyor ve başarılı olabilir. Ne var ki en başta performans problemi çözülmeli ki oyun doğru dürüst test edilebilsin, sağlıklı geri dönüşler yapılabilsin. Benim size tavsiyemse geliştirme sürecinin biraz daha ilerlemesini beklemeniz ve oyunu ilerleyen dönemde satın almanız yönünde. Ha, oyun ilginizi hiç çekmediyse de buraya kadar neden okudunuz yazıyı arkadaş?! ■ Şefik Akkoç



Yapım Bitbox Ltd. Dağıtım Bitbox Ltd. Tür Aksiyon, RPG Platform PC  
Web www.lifeisfeudal.com Çıkış Tarihi 2015

# Life is Feudal: Your Own

Ortaçağa hoş geldiniz...

Fantastik dünyalar şüphesiz ki günümüzün vazgeçilmez temaları arasında. Kimi zaman bilim kurgusal bir yapıda karşımıza çıkan fantastik tema, kimi zaman da ortaçağ temasıyla yoğrulur. Öyle ya da böyle, seveni çoktur ve günümüzde konu hakkında birbirinden farklı kitap, kurgu ve yapım bulunmaktadır. Oyun dünyasının da kalbinde bulunan fantastik yapımlar, özellikle kılıç - kalkanın, büyüyle harmanlandığı noktada zirve yapmaktadır. Yine de geçen zaman içinde işin "büyü" kısmından ziyade "ortaçağ" kısmı ilgi görmeye başlamıştı. İşte Life is Feudal da bu noktadan hareketle üretilmeye çalışılan bir yapım. Daha az fantastik ama bir o kadar da gerçekçi bir dünya...

## Online dünya geçmişe gidiyor

Herkesin çok âşık olduğu bir dönem vardır sanıyorum. Böyle hayalini kurduğu ve "Keşke o dönemde yaşasaymışım..." dediği. Benim için böyle iki dönem mevcut; biri gerçekten 1920'ler Avrupası ve Türkiye'si, diğeri de kesinlikle 14. Yüzyıl Batı Avrupa'sı. İşin bir de oyuncu tarafı var. Tıpkı birçokları gibi, benim de unutamadığım ve zirve olduğunu düşündüğüm yapımlar var ki bunların başında Ultima Online geliyor. Dünya genelinde popülerliği kaybolduğundan beri yeni oyuncuların neye benzediğini bile bilmediği bu muhteşem oyun hep aklımdaydı. Fakat Life is Feudal ile hem sevdiğim dönemlerden birinin, hem de en sevdiğim oyun yapısının bir anda karşımda olacağını hiç mi hiç düşünmemiştim... Oyun, adından da anlaşılacağı gibi ortaçağ temasıyla bezenmiş bir yapım. Başlangıçta kendimize bir sunucu yaratabiliyor ya da hâlihazırda bulunanlara girebiliyoruz. Benden tavsiye, çok kalabalık olmayan bir sunucuya girin. Oyun henüz

beta, hatta bayağı alfa aşamasında olduğundan kimi zaman sunuculara girmek bile dert olabiliyor ki oyun içinde de birçok sorun mevcut ama olsun, fikir yeter! Kabaca bir karakter yaratmamız gerekiyor. Şimdilik oyunda üç ırk, beş adet "crafting skill" ve beş adet "combat skill" mevcut. Yine de her birini ayarlamamız gerekiyor. Bu yeteneklerin oyundaki önemleri ziyadesiyle fazla çünkü burada tek başımıza bir karakteri canlandırıyoruz. Yaptığımız her hareket, tıpkı Ultima Online'da olduğu gibi, bize yüzdelik dilim üzerinden gelişim kazandırıyor. Yapılacaklar listesiyse o kadar kabark ki anlatamam...

## Gerçekçiliğin dibi

Life is Feudal'da her şey gerçek gibi hareket ediyor. Karnımız acıyor, vahşi hayvanlar saldırıyor, daha da önemlisi daha güçlü oyuncular bizi öldürmeye çalışabiliyor. Hemen her türlü eşyayı üretmek tamamen bize kalmış durumda. İlk başlarda ağaçlardan topladığımız dallar, etrafta bulduğumuz bitkiler ve taşlar ile ilkel aletler yaparak işe başlıyoruz. Akabinde topladıklarımızla ağaç kesebilir, kestiklerimizi testereyle şekillendirebilir hale geliyoruz. Bir yandan ekin yapmak ve döneminde onları toplamak mümkünken, diğer yandan kendimize ufaktan bir ev kuruyoruz. Evler, daha büyük evlere, onlar da çiftliklere dönüşebiliyor. Sonra bir bakmışsınız, yan köyden eli silahlı adamlar gelip her şeyinize el koymuşlar! E işte hayat feodal burada, ne sanmıştınız! Her yanından detay fişkırın, bir defa başına oturulunca saatlerle incik boncuk iş yaptırtan, harika bir yapım yolda anlayacağınız. Ha, şu anda çok büyük hatalarla cebelleşiyor ama "detay" kelimesinin 2015 yılındaki karşılığı, sanıyorum bu oyun olacak!

■ Ertuğrul Süngü

## Gerçek Hayatlar

Yalan değil, oyun bir hayli gerçekçi. Bu devasa dünyada her şeye sıfırdan başlayan birinin, kendini daha hızlı geliştirmiş silahlı kişilere karşı pek şansı yok ama saldırı altında "teslim" olursak, düşman bizi öldürdüğü takdirde çok yüksek bir "suç puanı" alıyor ve kısa süre içinde diğer oyuncular onun peşine düşüyor. Ha, olan topladığımız tüm mallara oluyor ya o ayrı...



Yapım Frontier Developments Dağıtım Frontier Developments Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web [www.elitedangerous.com](http://www.elitedangerous.com) Çıkış Tarihi Belli Değil

# Elite: Dangerous

Elite geri dönüyor

1984 yılında piyasaya çıkan bir video oyunu, tarihin akışını beklenmedik şekilde değiştirdi. Daha sonraları İngiltere Kraliçesi'nin yapımcısını madalyayla ödüllendirip Sir unvanı vereceği ve BBC'nin "Modern Dünyayı Şekillendiren 100 Önemli Olay" listesine yerleştireceği bu video oyununun ismi Elite idi. Son derece basit, birkaç çizgiden oluşan vektör grafiklerle hazırlanmış olan bu video oyunu aslında uzayda serbestçe dolaşıp ticaret yapmaya veya savaşmaya izin veren bir uzay simülasyonu idi ve elbette ki henüz kimsenin farkında bile olmadığı video oyunlarının dikkat çekmesine neden olmuştu. Aslında piyasada başka video oyunları da vardı ancak insanlar bunlara "saçma sapan çocuk oyuncakları" diye bakıyorlardı. Üstelik bilgisayarlar çocuk oyuncuğu olarak değil, iş makineleri olarak görüldüğü için kimse çocuğuna video oyunu da satın almıyordu. Dünyada sadece bir avuç bilgisayar meraklısı video oyunu oynuyor, onlar da zaten toplumda alay konusu oluyor, bu ço-

cuklar Hollywood filmlerinde gözlüklü, sivilceli, asosyal, ezik, sürekli tokat yiyen, lisenin basketbol takımındaki yakışıklı ve montlu oğlanlar tarafından yemekhanede dövülüp rezil edilen maymunlar olarak resmediliyordu. Dünyanın video oyunlarına bakış açısı buydu...

İşte bu dönemde "David Braben" isimli bir İngiliz yazılımcı, "Elite" isimli uzay simülasyonunu yaratarak dikkatleri video oyunlarına çekti. Oyun çok satıldı, efsane oldu. 90'lı yıllara geldiğimizde David Braben, Elite'ı geliştirdi ve hem Amiga'ya uyarladı, hem de PC için devamını geliştirdi. Elite: Frontier bir Double Density (1.2 MB) diskete sığan, kurulum gerektirmeyen boyutuyla küçük bir oyun gibi görünmesine rağmen sonsuz bir oyun evreni ve 3D olarak anında yaratılan gezegenler, uzay istasyonları, yaşayan canlı bir evren sunarak yine büyük bir sansasyon yarattı. Artık Elite yıkılmaz bir efsane olmuştu ve bundan sonra piyasaya çıkan pek çok uzay temalı oyun ya da Elite'in tahtını almak için uğraş verdi ya da Elite'e göndermeler içerdi.

Ancak ne yazık ki konsolların oyun dünyasını işgal etmesiyle beraber oyun yapımcıları paranın, küçük çocuklar evde televizyon karşısında oyun oynayıp uslu dursun diye oyun satın alan babalarda olduğunu fark ettiler ve konsol sahibi küçük çocukların oynamayacağı hiçbir oyuna yapım oluru vermemeye başladılar. Dolayısıyla sadece yetişkin ve çekirdek oyuncu kitlesinin oynayabileceği ağır bir uzay simülasyonu olan Elite, 20 yıl boyunca oyun dünyasından uzak kaldı.

Neyse ki Kickstarter gibi topluluk fonlaması

sistemleri ortaya çıktı ve David Braben bu sistemden faydalanarak Elite'ı yeniden hayata geçirmeye karar verdi. Uzun bir süredir yapım aşamasında olan Elite: Dangerous, nihayet ikinci beta testine ulaştı.

Betadaki gözlemlerimize göre, oyunun temel mekaniği oturmuş durumda. Uzayda çatışmalar, ulaşım, ticaret, iletişim sağlıklı şekilde ilerliyor. Geminizi satın alıyor, silahlarla ve sistemlerle donatıyor, ardından görevler alıyor veya ticaret yaparak para kazanıyor ya da uçsuz bucaksız uzayda keşfe çıkıp yeni gezegenler, asteroitler, aylar keşfediyor ya da bir köşede saklanmış korsanları buluyor, para kazanıp kariyerinizi devam ettiriyorsunuz. Henüz öykü modu bulunmayan oyun, çok daha zengin içerikle donatılacak ve eşsiz bir uzay simülasyonu olacak gibi görünüyor. Öyle ki yaklaşık 400 milyar güneş sistemine sahip olacak haritada her güneş sistemi bambaşka sırlar ve hayatlar saklıyabilir. Keşfetmek için bir ömrün yetmeyeceğini tahmin edebilirsiniz. Oyunda henüz gezegenlere giriş yapılamıyor ve oyun uzay istasyonları çevresinde dönüyor. Ancak David Braben'in 90'arda, Elite: Frontier ile eşsiz görünümlü gezegen yüzeyleri ve şehirler yarattığını hatırlıyoruz, yine aynısını yapacağına da eminiz. Elite: Dangerous beta aşamasını bitirip resmen yayınlandığında dünyanın en güzel görünümlü, en heyecanlı, en dinamik, en sürükleyici ve en geniş devasa online oyunu olacak gibi görünüyor. Bakalım EVE Online veya muadilleri, Elite efsanesinin karşısında gerçekten durabilecekler mi? ■ Cem Şancı



# CHIP'TEN HERKESE 2 MUHTEŞEM EĞİTİM

## "DİJİTAL YAYINCILIK" VE "SWIFT İLE UYGULAMA GELİŞTİRME"

Kendi tablet dergilerinizi hazırlamak ve yeni iOS 8 altında uygulama geliştirmek için tüm bilmeniz gerekenleri bu iki eğitimde bulabilirsiniz



## SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



2 TAM SÜRÜM yazılım



**CHIP** Kasım sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)



# ROCKO@PSİKİYATR

“Ölü oyunlar görüyorum.” - Şefik Akkoç



## A City Sleeps

Yapım **Harmonix**

Dağıtım **Harmonix**

Tür **Aksiyon**

Web [harmonixmusic.com/games/a-city-sleeps](http://harmonixmusic.com/games/a-city-sleeps)

Doktor, sen geçsene bir de şu koltuğa, uzansana şöyle. Korkma yahu, bir şey yapmam, bir geç hele. Tamam, şimdi de gözlerini kapa. Vallahi bir şey yapmayacağım, söz. Yavaş yavaş aklındaki her şeyi boşalt, rahatla, hiçbir şey düşünme ve uykuya dal. Uyuuu, uyuuu, uyuuu ve uyudun. Artık uykudasın ama hala beni duyabiliyorsun çünkü artık rüyada da ben varım. İşte ben buyum doktor, beni daha iyi tanı. Senin yıllardır yapamadığını yaptım, zihnine girdim ve seni o küçücük kafanın içinde kısırdım. Ne yapacaksın? Uyanmak mı istiyorsun? Sadece ben izin versem uyanabilirsin ve vereceğim de çünkü senden başka arkadaşım yok. Ama şunu bil ki bir gün bir arkadaş edinirsem asla uyanamayacaksın! Hadi, kalk artık, uzanmak istiyorum.



## Falling Skies: The Game

Yapım **Torus Games**

Dağıtım **Little Orbit**

Tür **RPG, Strateji**

Web [littleorbit.com/falling-skies-the-game.html](http://littleorbit.com/falling-skies-the-game.html)

Yine günlerden bir gün, dünyaya doğru bir göktaşı yaklaşmış. Yok, bu çok klişe oldu. Şöyle yaz doktor: Günün birinde, dünyaya bir uzay gemisi yaklaşmaya başlamış ama o kadar yavaşmış ki dünyaya ulaşması yıllar sürecekmış. İnsanoğlu da bunun avantajını kullanıp hemen hazırlıklara başlamış ve dev kazanlarda yemekler pişirmeye başlamış. Gelenlerin dost olduğuna inanılıyormuş ama yıllar ilerledikçe görmüşler ki uzay gemisinin ciddi bir ateş gücü varmış. Herkes yemek hazırlıklarını bırakmış ve “Gelince onlar pişirip yerler, biz işimize bakalım.” demiş. Bu tavırdan rahatsız olan gemi sakinleri ise U dönüşü yapıp dünyadan uzaklaşmaya başlamışlar. Nasıl? Beğendin mi çocuk hikâyemi doktor? Okullarda okutulmalı bence.

“Bir daha o koltuğa uzanırsam  
ne olayım!” - Doktor



## Fluster Chuck

Yapım **LOOT Entertainment**  
Dağıtım **LOOT Entertainment**  
Tür **Aksiyon**  
Web [lootentertainment.com/games/fluster-cluck](http://lootentertainment.com/games/fluster-cluck)

Yıllarca tavuk yedim doktor, artık gıdaklayacağım vallahi! Nereye yemeğe gitsem, menüü her elime aldığımda ilk olarak tavuk şnitzel var mı diye bakıyorum, menünün tamamını inceledikten sonra yine aynı şeyi söylüyorum. Bir dönem evde de sürekli tavuk yiyip duruyordum ve yakın çevrem yumurtlamaya başlayacağımdan korkuyordu. Hâlbuki bir bildiğim vardı: Tavuklar eninde sonunda dünyayı ele geçirecek! “Tavuk mu yumurtadan çıkar, yumurta mı tavuktan?” diye sorarlar ya hep; tabii ki tavuk yumurtadan çıkar ama bir gün o tavuğun içinden de dünya dışı bir varlık çıkacak, dünyayı ele geçirecek ve bize hükmedecek. İşte o zaman size dönüp “Ben demiştim!” diyeceğim ve... Bir dakika! Bunca yıldır yediğim tavukların hesabını sormasın bana?!



## The Legend of Korra

Yapım **Platinum Games**  
Dağıtım **Activision**  
Tür **Aksiyon, Macera**  
Web [platinumgames.com/games/the-legend-of-korra](http://platinumgames.com/games/the-legend-of-korra)

Döndük dolaştık, yine aynı konuya mı geldik doktor? Yıllardır diyorum sana, özel güçlerim var diyorum ama anlatamıyorum. Bak, şu arkandaki saksıyı versene hele. Masandaki bir bardak suyu da rica edeyim. Cebindeki çakmağı da verir misin? Klimanın kumandasını da alayım. Bak şimdi... Bir elimle saksıdaki toprağı eşeliyor, diğer elimde çakmağı yakıyor, sol ayak başparmağımla klimayı açı kapatıyor ve sağ ayak başparmağımla da bardağındaki suyu dalgalandırıyorum. Bence bunun bir fotoğrafını çek ve arkadaşlarına göster. Doğada bulunan dört elementi de kontrol edebilen bir arkadaşın var, daha ne istiyorsun? Aslında bu işten iyi para da kazanabiliriz. Ne dersin? Bir sirke mi yazılısak beraber? Sen de menajerim olursun işte, fena mı?

# K N I G H T

⊕ N L I N E



## Knight Online Özel Sayısı Bayilerde!

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

**LEVEL**

**DB**  
DİĞER BİLDİRİMLER



# 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



## Borderlands: The Pre-Sequel

Handsome Jack'i artık çok daha iyi tanıyoruz

Sayfa 64



### Shadow of Mordor

Orc'lara karşı nefreti olanlara terapi gibi gelecek bir oyun

Sayfa 50



### DriveClub

Tek başınıza yarışmaktan sıkıldıysanız, kendinize bir kulüp bulun!

Sayfa 68



### The Evil Within

Korkutan değil ama öldüren bir oyuna hazır olun

Sayfa 74

Ekran  
Görüntüleri için  
**LEVEL  
ONLINE**

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)



Yapım **Monolith Productions**  
Dağıtım **Warner Bros. Games**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**  
Web [www.shadowofmordor.com](http://www.shadowofmordor.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**

Bir Captain'ı veya Warchief'i yendikten sonra geride bırakılan ganimeti bu şekilde nûfuzunuza geçiriyorsunuz.



## Middle-earth: Shadow of Mordor ★

Bir ölü, bir hükümdar, bir yüzük

Bundan yıllar önce bana diyecektiniz ki, “Hocam, Orta Dünya’da geçen şahane bir oyun yapıyor!”, ben de dönüp size bakacak ve şunu söyleyecektim, “Orta Dünya nedir?”

Geç tanıştım belki de kendisiyle. Aslında rakipleme göre erken zira kitabın Türkçesini bulduğum gibi almıştım. Ne var ki İngilizce de okuyabilirdim. O dönem bir arkadaşım okumuştum çünkü ve bana da şahane bir kitap olduğundan bahsetmişti. Ben dinlemedim; anca kafam X-Men’e, Örümcek-Adam’a falan çalışıyordu çünkü. Kitabı ele geçirdikten sonraysa bırakmam imkânsız hale geldi. Hikâye öylesine güzeldi ki üçlemeyi bitirdikten sonra Hobbit’e atladım, oradan sekup Silmarillion’a indim. Silmarillion bana tokadı bastı zira kitabı İngilizce okumaya çalıştım ve az daha vefat ediyordum. Hem Tolkien amca fantastik dünyasını en ağıdalı dille anlatmıştı, hem binlerce özel isim vardı, hem de eski İngilizce bana göz kırpyordu. Bir de ortam sürreal, iyiden iyiyeye sarsıldım.

Filmler geldi sonra, DVD’leri çıktı, Blu-ray’i indi meydana. Hepsinde tekrar Orta Dünya’yla buluştum, buluştuk... Tabii ki bunlar yetmeyecekti ve oyunlar da oynanmalıydı. Tonla Orta Dünya temalı oyun çıktı, bir kısmı sevildi, bir kısmı online ortama aldı bizi ama hiçbirisi akılda kalıcı olmadı. Sonra bir gün, “Game Informer” adlı derginin kapağında yepyeni bir Orta Dünya oyunu gördük, kimse yeni bir Orta Dünya oyunu göremeyeceğini düşünürken

ters köşeye yattık. Heyecan verici olansa oyunun Hobbit’in ününden yararlanmaya çalışan bir oyun olmayacağı ve tamamıyla orijinal bir hikâyeye sahip olacak olmasıydı. Oyun hakkında detaylar açıklanmaya başlandıkça da şöyle yorumlar ortaya çıktı: “Aynı Assassin’s Creed!”, “Batman’e mi benziyor?”, “MMO bence bu...” Oyun o kadar uzun ve iddialı bir şekilde taklitçilikle suçlandı ki herkes soğudu, oyuna sırtını çevirdi.

Ama ben çevirmedi! AC çok şahane bir iş başardı da sürekli 9 üstünde puan mı alıyor sanki? Batman güzeldi, eyvallah ama dövüşlerin bir süre sonra sıkıcı olmaya başladığını hangi mecra söylemedi? “Taklit” kelimesini kullanmaya başladığımız an ne Hearthstone kalır ortada, ne Street Fighter benzeri bir dövüş oyunu, ne de başka bir şey. O yüzden ben de ne yaptım? Önyargıyı bir kenara bıraktım ve bu oyunun bir şeye benzeyeceği umuduyla oyuna dört kolla sarıldım, 25. saatin sonunda oyunun başından anca kalkabildim...

Shadow of Mordor kendini oynatmayı bildi; taklitti, oydu, buydu dinletmeden.

### Öldüm... mü?

Uyarılarla başlamayı pek severim incelemelere. Bu yüzden de -hazır Emre de bir örnek teşkil etmişken- ilk uyarımı yapayım. Sevgili arkadaşlar; mesela siz sıkı bir WoW oyuncusunuzdur, LotR Online oynuyorsunuzdur, bir başka MMORPG’de >

### Ölümsüz

Celebrimbor sayesinde ölümden döndürüldüğümüzden beri ölümsüz olduğumuz oyunda, gerçekten ölümsüz! Diyelim ki oyunda öldünüz; en yakın Forge Tower’da hiçbir şey kaybetmeden, tekrar hayata dönüyorsunuz. Bu sırada Sauron’un ordusunda bazı değişimler oluyor ama bunların da oyuna büyük bir etkisi olmuyor.

## Analiz

"Caragor" adındaki vahşi yaratıkların hapsedildiği bu kafeslerin kapılarını ok atarak kırıp Caragor'un serbest kalmasını sağlayın ve eğlenceyi görün...

Eğer "Detonate" yeteneğine sahipseniz, bu kamp ateşi etrafındaki tüm düşmanlarınızı tek bir ok atışıyla ortadan kaldırebilirsiniz.

Orc'ların ünlü içeceği Grog'larına zehir karıştırıp onların nasıl birbirlerine düştüğünü izleyebilirsiniz.

> saatlerinizi harcamaktasınız... İşte siz, az sonra detaylıca inceleyeceğim bu oyundan çok daha az zevk alacaksınız çünkü siz, uzunca bir süredir bu oyunda olan biteni o MMO'larda yapıyorsunuz. Zamanında deliler gibi WoW oynarken bırakın açık dünya temalı bir oyunu oynamak istemeyi, başka herhangi bir oyunun bile yüzünü görmek istemiyordum. Dolayısıyla eğer dediğim klasmadaysanız, bu oyunu oynamak için ilk önce o MMO'yu sakince yere bırakın, bir tatile çıkın, üzerinden en az üç hafta geçsin ve ancak ondan sonra Shadow of Mordor'u denemeyi düşünün; yoksa üzülürsünüz... Bu konuyu açıklığa kavuşturduğumuza göre direkt konuya atlayalım. Oyunumuz ne Aragorn'un, ne Bilbo'nun, ne de Gandalf'ın kontrolüne oturtuyor bizi. "Talion" adında, daha önce adını sanını duymadığımız bir Ranger'ın kontrolündeyiz.

yeniden canlanıyor. "Celebrimbor" adındaki bir ruh tarafından canlandırılan ve onun sayesinde yeniden ayakları üzerinde duran Talion elbette ki tek bir amaç için savaşıyor: Ailesini öldüreni bulmak ve ortadan kaldırmak! Hikâyede çok bir numara yok gördüğünüz üzere. Zaten oyun boyunca da hikâyede inişler - çıkışlar olmuyor. Senaryodaki tek güzel taraf, Orta Dünya'dan birçok iz görmemiz. Bu bir Gollum'dur, bu bir Tek Yüzük hakkında bir şeydir, Saruman'ın ismidir, Sauron'un simasıdır... Gollum dışında tanıdık kimseyle birebir etkileşime girmiyor ve tam anlamıyla "olayların arkasında" bulunuyorsunuz.

#### Urfael, Archarn, Azkâr kardeşliği

Talion bir Ranger olmasından mütevellit, birkaç farklı silahı büyük bir ustalıkla kullanabiliyor. Sahip

Oyunumuz ne Aragorn'un, ne Bilbo'nun, ne de Gandalf'ın kontrolüne oturtuyor bizi. "Talion" adında, daha önce adını sanını duymadığımız bir Ranger'ın kontrolündeyiz

Olaylar Hobbit ile The Lord of the Rings arasında, Sauron'un iyiden iyiye güçlenmeye başladığı bir dönemde geçiyor ve Sauron'un güçleri Talion'a ve ailesine kadar ulaşıyor. "Black Hand of Sauron" adındaki Sauron'un ünlü, karanlık hizmetkârı Talion'u ve ailesini kapana kısıtıyor, Talion'un ailesini gözlerinin önünde katlediyor ve bu katliamdan Talion da nasibini alıyor, kahramanımız ölüyor. Bitti oyun, dağılın.

Aynı Risen 3'teki gibi, burada da kahramanımız

olduğu üç önemli silah; Urfael (Kılıç), Acharn (Dagger) ve Azkâr (Yay) ile her duruma uygun hareket etme olanağına sahip oluyor Talion. Şimdi sanmayın ki bir dövüş sırasında bu üç silah arasında çılgın geçişler yapıp karşı tarafı kombo manyağı yapabiliyoruz. Aksine üç silahın da farklı biçimlerde kullanılış hikâyesi var.

Kılıç ana silahımız ve Orc'larla, Uruk-hai'lerle karşılaştığımızda Urfael ile onları doğrayıp duruyoruz. Aslında kırık bir kılıç olan ve bu yüzden de bir dag-

## İpuçları & Tavsiyeler

- Savaşlarda rakibinizin sayısının önemli olmadığını vurgulayayım. Eğer refleksleriniz yeterince iyiye neredeyse tüm saldırıları geri püskürtebilirsiniz. Çok kişiyle savaşmaktan korkmayın ama eğer planlı bir saldırı yapıyorsanız da yayınla gruptaki bazı güçlü düşmanları öldürebilirsiniz.

- Eğer bir grubu tek seferde ortadan kaldırmak veya grubu dağıtıp görünmeden bir noktaya varmak istiyorsanız, kamp ateşlerine ateş edip çevredeki rakipleri öldürün veya Caragor kafeslerini açın, sarkan etleri vurup Caragor'ların kampa hücum etmesini sağlayın.

- Wraith gözünüzü özellikle bir Stronghold'a girmeden önce kullanın. Böylece kamptaki güçlü düşmanlarınızı daha önceden görüp planınızı ona göre yapabilirsiniz.

- Caragor'ları dikkatli kullanın. Eğer onların tepesindeyseniz çok fazla dayanıklı olmadıklarını bilin. Zor bulunan beyaz Caragor'lar ise daha dayanıklı fakat onların üzerinden indiğiniz anda tekrar binmek için yeniden dominate gücünü kullanmanız gerekiyor.

- Her ne kadar herkesle sıcak savaşa girebiliyor olsanız da işleri gizlilikle halletmenin her şeyi çok daha kolaylaştırdığını belirtiyim.

- Silahlarınıza takacağınız rune'lar oynanışı çok değiştirmiyor ama savaşları zaman zaman çok kolaylaştırıyor. Rune peşinde debelenmenizi önermiyorum zira rune'larla gelen özellikler nedense bir MMORPG oynuyormuşuz gibi bir havada sunulmuş.

- Warchief ve benzeri güçlü düşmanlarınız hakkında bilgi toplamış olmak elbette ki iyi oluyor ama tüm oyunu bunu yapmadan da bitirebilirsiniz zira hakkında bilgi öğrenmeden de bu tip düşmanlarla dövüşüp onları yenmek pek de zor değil.

- Bir Elite Captain'ı dominate gücünüzle kendi tarafınıza çekip bir Warchief'e karşı ihanet etmesini sağlamak, o Warchief'ten kurtulmanın en etkili yolu.

- Tüm gizli artifact'leri, lthildin'leri bulmaya ve yan görevleri yapmaya bakın. Kazanacağınız "Mirian" adındaki para birimi sayesinde silahlarınızı daha güçlü hale getirip güzel yetenekler satın alabilirsiniz.

ger görevi gören Acharn ile gizlilikle icra ettiğimiz saldırıları gerçekleştiriyoruz. Bir Orc'un arkasından yaklaşıp boğazını kesmek, böğrünü deşmek gibi vahşet verici sahnelerin başrolünde Archarn bulunuyor ki bu silahın ismini sürekli Archarn diye okudum oyun boyunca. Azkâr'ıysa hem savaşırken, hem de gizli gizli takılırken kullanabiliyoruz. Tabii ki daha çok düşmanlarımızı sessizce halletmek için kullanıyoruz ama olsun; isterseniz savaşın ortasında da bir düşmanın kafasına headshot'ı çakabilirsiniz.

Madem silahlardan başladık, dövüş sistemiyle devam edelim. Daha önce Batman oyunlarından birini oynadıysanız, buradaki dövüş sistemine de yabancı kalmayacaksınız ve hatta tam olarak "evinizde hissedeceksiniz". Talion -aynı Batman'de



Graag'lar çok güçlü ama hantal yaratıklar. Ayrıca Stronghold'ların da belirli bir kısmına kadar girebiliyorlar maalesef.

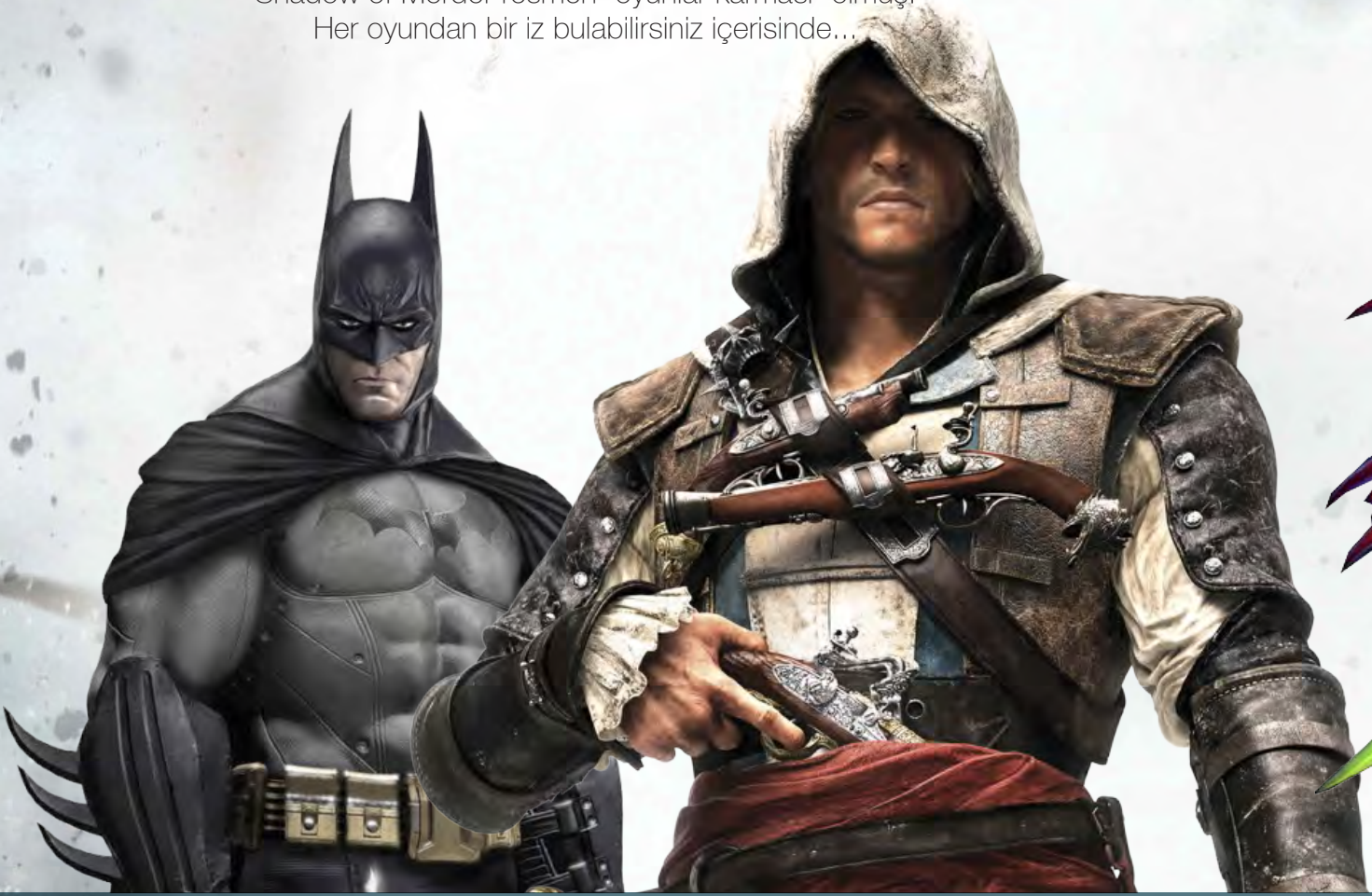


olduğu gibi- burada da bir ton düşmanla aynı anda savaşıyor. Tek tuşla saldırıyor, farklı düşman tiplerine göre, farklı hareketler yapmaya çalışıyor. Mesela karşınıza kalkaniyla geliyor bir Orc ve buna sıradan saldırılarınız işlemez. Düşmanın bir şekilde arkasına geçmeniz gerekiyor, bunun için de düşmanın kafasına basıp arkasına atlama ve bu sırada onu bir süreliğine sersemletme hareketini yapıyorsunuz. Bu teknik -Warchief ve türevleri hariç- çoğu düşmanda işe yarıyor ve herkesin kafasından sekip onları saldırıya açık hale getirebilirsiniz. Yine Batman'de olduğu gibi, eğer bir düşmanımız saldırmaktaysa kafasından bir ibare beliriyor ve hemen onu durduracak tuşa basıyoruz ki hem hasar almayalım, hem de kombomuz bölünmesin.

Savaşlarda kombuyu devam ettirmek bir achievement kazanmaktan daha önemli zira Talion savaştıkça, kombo sayısını arttırdıkça daha da güçlü saldırılar yapabiliyor. Bir düşmanı da derseniz saldırılarınızı devam ettirerek öldürüyor, derseniz de "Execution" adı verilen hareketlerle tek seferde ortadan kaldırabilirsiniz. Rakibinize yeterli miktarda vurduktan sonra onun yere yığıldığını ve sersemlediğini göreceksiniz; bu demektir ki ilgili tuşlara bastığınızda Talion onu bir

# Hangi oyuna benziyor?

Shadow of Mordor resmen “oyunlar karması” olmuş.  
Her oyundan bir iz bulabilirsiniz içerisinde...



## Batman

### Dövüş sistemi

Batman'le birlikte gelen “çok kişiye aynı anda dalma” özelliği birçok oyuna ilham vermiş olmakla birlikte Shadow of Mordor'a da fazlasıyla esin kaynağı olmuş. Kahramanımız Talion, aynı Batman gibi onlarca düşmana karşı tek başına karşı koyabiliyor ve refleksleriniz iyi olduğu takdirde, 18 tane düşmanla dövüştükten sonra bile tek bir sıyrık almayabiliyorsunuz. Sistem aynı Batman'deki gibi işliyor; tek bir tuşla düşmanlarınıza kılıç saldırısı gerçekleştiriyor, kafasında ibare belirtenleri de zamanlamayı tutturarak bloke ediyor, vuruyor da vuruyorsunuz...



## Assassin's Creed

### Hareket yeteneği

Oynanış videoları ortaya çıktığı saniyeden itibaren Talion'u Assassin's Creed kahramanlarından birine benzetmeyen kalmadı ki bu kişilerin hepsi sonuna kadar haklı. Talion, AC kahramanlarını aratmayacak kadar büyük bir yetenekle, neredeyse düz duvara bile tırmanabiliyor. Kesinlikle düşmüyor, kesinlikle tökezlemiyor, hatta tırmanırken tam üzerinde olması gereken nokta, biraz daha geride kalıyorsa bile buna fizik kurallarına aykırı bir şekilde atlayıp yukarı çıkmaya devam edebiliyor. Eşikleri aşması, kenarlara tutunup ilerlemesi de tam olarak AC oyunlarının aynısı olmuş. Bir oyun kopyalanır da bu kadar da fazla mı olmuş, ne...





## World of Warcraft

### Görev yapısı

Ana görevleri tenzih ederim ama özellikle silahımızı geliştirmeye ve köleleri kurtarmaya yönelik görevlerde birçok MMO oyununda olduğu gibi, “şu kadar sayıda Uruk’u, Orc’u kes”iyor ve bunu tekrar tekrar yapıyoruz. Silah geliştirme görevlerinde yine bir çeşitlilik yaratılmaya çalışılmış olsa da bunların hiçbirisi daha önce bir MMO’da görmediğimiz bir yapıda değil. Zaten bu düşüncelerle birlikte oyunu oynarken, “Bu oyundan da iyi MMO olurmuş aslında...” diye de düşünmedim değil.



## inFamous

### Gizlilikler

inFamous’ta bina bina dolaşip nasıl da Shard aradık, hatırlar mısınız? Hatta bir göreve gitmek için yola çıkıp yarı yolda bir Shard görürdük, sonra onu alalım derken bir başkasına uğrar, derken derken de görev noktasının tam aksi istikametinde millerce (Amerikan oyunu ya...) ilerleyip amacımızdan tamamiyle uzaklaşdık. Bu kadar yoğun bir biçimde olmasa da burada da gizli semboller ve arka plan hikâyeleri ile dolu olan eşyaların peşine düşüyoruz. Bunların sayısı bir bölgede beşi, altıyı geçmiyor belki ama işi gücü bırakıp yine bunları bulmak için dakikalarımızı harcaabiliyoruz.





> hamlede öldürecek. Oyunda şöyle güzel bir detay da var ki Ryse'dakinden farklı olarak bu öldürme animasyonu sırasında eğer bir darbe alırsanız, düşmanınız kurtuluyor ve onunla tekrar savaşmanız gerekiyor.

#### Kulelerin peşinde...

Şimdi oyunun genel yapısına geri dönelim. Oyuna başladığınız yerin adı Udûn. Cehennem anlamına gelen bu bölgeyi Tolkien'in haritalarında bulamadım, sonra başka bir kaynaktan Mt. Doom'un yakınlarında olduğunu öğrendim. Bu bölge elbette ki Orc ve Uruk-Hai kuşatması altında ve intikam ateşiyile yanarken kimseden de doğru düzgün bir yardım alamıyoruz. Tek başımıza ilerlediğimiz oyunda elbette ki tanıştığımız birkaç tane karakter oluyor ama onlarla yan yana dövüşme gibi durumlar söz konusu değil. Yalnızız ve oyun boyunca öyle kalıyoruz.

Udûn kocaman bir bölge. Birçok yıkık yapı ve düşman kaleleri ile dolu olan bölgede dilediğimiz gibi dolaşabiliyor ve istediğimiz yere, istediğimiz zaman gidebiliyoruz. Neredeyse hiçbir bölgede gücümüzü aşan bir durum yok, o yüzden kocaman bir kaleye bile elimizi kolumuz sallaya sallaya girebiliyor, ortalığı dağıtıp kaçabiliyoruz.

Tabii ki bu kocaman alanda anlamsızca dolaşmanın pek bir getirisi yok bize. Biz de hemen haritamızı açıp çevrede ne var, ne yok bir göz atıyoruz. Oyunun başında harita karşınıza simsiyah çıkıyor. Bunun nedeni "Forge Towers" adındaki kuleleri açmamış olmamız. Assassin's Creed'teki kulelerin mantığında çalışan bu kuleleri ziyaret etmek birincil amacınız olsun derim çünkü aradığınız ne varsa ancak bu şekilde haritada beliriyor. Bir kuleyi bulup onun tepesine çıktıktan sonra tek bir tuşla kuleyi aktive ediyor ve 25 Mirian'ı da kapıp belirli bir bölgeyi görüntüleyebilir hale geliyorsunuz.

Haritada göreceğiniz ibareler şu şekilde dağılıyor: Kırmızı olan kafatası ve benzeri göstergeler, bir çeşit çatışmanın göstergesi; yani bu noktada Orc'lar kendi iç savaşlarını yaşıyor ve bunlara müdahale edip etmemek, olayı çözüp Power puanlarını alıp almamak bize kalmış durumda. Beyaz renkli ibareler tam anlamıyla yan görevleri oluşturuyor. Bunlar üç farklı silahınız için yer alan 10'ar tane farklı görevi ve köleleri kurtarmanızı isteyen görevleri kapsıyor. Bu görevleri çözdükten sonra da bolca Mirian elde ediyorsunuz. Sarı renkle gösterilen görev noktaları ana görevleri işaret ediyor, oyunun biraz ilerleyen kısmında göreceğiniz mavi göstergeler de sizin yarattığınız çatışmaların yerini gösteriyor. Bu tip görevlerin yanı sıra yine beyaz renkle işaret edilen "gizlilikler" de var. Bunlar Mordor'un arka planındaki hikâyeleri konu

✓ Bazı Captain'lar ve Warchief'ler Caragor'lardan korkup kaçabiliyorlar.







eden eşyalar ve "Ithildin" adındaki gizli yazıtlar. Her ikisini de bulabilmek için Talion'un ünlü Wraith görüşünü çalıştırmak gerekiyor; ancak bu şekilde gizliliklerin yerleri gözüküyor. Bunların hepsini bulmak elbette ki birer achievement demek ama aynı zamanda her parça da 50 Mirian kazandırıyor. Udûn'da yeterince vakit geçirip tüm ana görevleri tamamladıktan sonra ikinci bölge olan Sea of Numen'e geçiyoruz. Burası biraz daha ormanlık bir bölge fakat çok da farklı bir görüntü resmettiğini de söyleyemeyiz. Burada da yine bir önceki bölgede ne varsa onları buluyor ve aynı şeyleri yapmaya devam ediyoruz. Eğer Udûn'da yapacak iş bıraktıysanız da endişelenmeyin; iki bölge arasında dilediğiniz zaman geçiş yapabiliyorsunuz.

### Gravewalker geldi, kaçın!

Savaşık, düvüştük ve ne oldu, tecrübe puanı kazandık. Tecrübe puanları da bize yetenek puanı olarak döndü mü, döndü... Şimdi bu yetenek puanlarımızı harcama vakti!

Talion'u savaş ve Wraith güçleri şeklinde iki alanda geliştirmek mümkün. Burada gerçekten önemli yetenekler var ve bazıları hayat kurtaracak derecede önemli. Şimdi size hangilerini almanız gerektiğini bir söyleyeceğim; oyunu satın aldığınızda bu sayfaya geri dönüş yaparsınız.

Ranger yetenek ağacından ilk bölümü direkt alıyorsunuz bir kere. Burada Execution, Impact ve Strike from Above var. Execution şu şekilde kullanılıyor; sekizli bir kombo yaptıktan sonra belirlenmiş olan iki tuşa aynı anda basıyor ve en yakındaki düşmanı tek hamlede ortadan kaldırılıyorsunuz. Bu sekizli komboyu beşe düşürme imkânınız da var ve o da dördüncü yetenek bölümünde yer alan Blade Master ki bunu da kesinlikle almanız gerektiğini bilin. Impact, gard aldığınız düşmanları sersemletiyor ve Strike from Above da varlığını-

dan bihaber olan bir düşmanın üzerindeyseniz, tek hamlede onu alt etmenize olanak tanıyor. İkinci yetenek bölümünde pek bir şey almanıza gerek yok, puanlarınız birikince alırsınız. Üçüncü bölümdeyse yerdeki düşmanı hızla katletmenize olanak tanıyan Swift Finisher var. Hemen yanında da -oyunu gerçekten bayağı kolaylaştıran- Vault Stun bulunuyor. Vault Stun özellikle üzerinden atlayabildiğiniz Warchief'lere ve Captain'lara karşı çok işe yarıyor. Talion, düşmanın üzerinden atladıktan sonra onu bir süre sersemletecek ve "Blade Flurry" adındaki harekete açık hale getirecek bir hareket yapıyor. Geri saldırmasanız bile Warchief'leri sersemletip diğer düşmanlarla uğraşabiliyorsunuz. Dördüncü kısımda kombunun tek saldırıda iptal olmasını sağlayan, size bir şans daha veren Resilience bulunuyor, onu da almanızı tavsiye ederim. Son Ranger yeteneğimiz de beşinci kısımda ve bu da Double Charge. Hit Streak (Belirli sayıda vuruş yaptıktan sonra özel bir hareket yapmamıza olanak tanınması.) olduğunda bir yerine iki tane özel hareket yapabilmemizi sağlayan Double Charge sayesinde, art arda iki tane Execution yapabiliyoruz örneğin. Wraith yeteneklerinin ilk kısmında Detonate'i direkt alıyorsunuz ki patlayıcı varilleri, kamp ateşleri havaya uçurabilin. "Caragor" adındaki yaratıkları kullanabilmek için gereken Ride Caragors'u da almadan olmaz. Direkt dördüncü kısma atlıyor ve burada da Shadow Mount'u görüyoruz. Bir Caragor veya Graug'un sırtına hiç uğraşmadan ve uzaktan bir noktadan binebilmenizi sağlayan bu özellik, özellikle Graug'u hedeflediyseniz inanılmaz işe yarıyor. Beşinci kısımda da yayımızı daha hızlı çekmemizi sağlayan Quick Draw var. Yay kullanımı gerçekten yavaş olduğu için bu özellikle olayları biraz daha kullanışlı hale getirebilirsiniz. Şimdi iki noktayı açıklığa kavuşturayım. Birincisi, >

## Ne kadar benziyor?

Middle-Earth deyip durduk yazı boyunca. Zaten oyunun isminin hemen başında da "Middle-earth" adı geçiyor. Peki, oyun ne kadar sadık kalmış Middle-earth dünyasına? Birkaç başlıkta puanımızı veriyoruz.



### Bölge & Atmosfer

Solda oyun içinden bir görüntü, sağda Mordor'dan bir başka, oyun öncesinde yapılmış çalışma yer alıyor. Görsellerden net anlaşılıyor mu, emin değilim ama size söyleyeyim; bence mekânlar başarılı değil. Yani oyun boyunca gördüğümüz yerleri bana herhangi başka bir isimle sunsanız hiçbir şekilde bu mekânların Middle-earth'ten olduğunu savunamazdım.

PUAN

2

/25



### Orc'lar

Kanlı canlı olarak ancak filmde görebildiğimiz Orc'lar ile oyundaki Orc'ları karşılaştırdığımızda muhteşem bir benzerlik görüyoruz. Üstelik Monolith onlara farklı farklı zırhlar ve silahlar giydirek daha da geliştirmiş. Bravo!

PUAN

22

/25



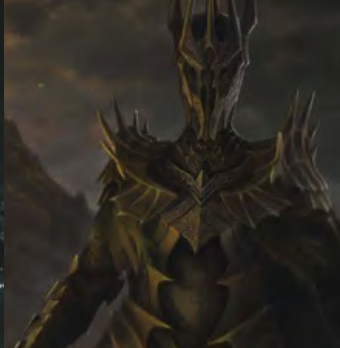
### Kıyafetler

Burada Celebrimbor'un kıyafetiyle filmdeki Elf'lerin kıyafetlerini karşılaştırdık ama genel itibarıyla de oyundaki tüm kostümlerin filmle örtüştüğünü, büyük benzerlikler olduğunu görüyoruz. Talion'un da Aragorn'a benzetilmiş olması bunu güçlendiriyor.

PUAN

22

/25



### Sauron

Sauron'un korkunç görüntüsü daha önce oyunlarda karşımıza çıkmıştı ve burada da kendisine sadece bir bakış atıyoruz, öyle dövuştüğümüz falan yok. Yine de Sauron'un oyundaki yeri büyük ve efsaneleşmiş bu kötüyü orijinaliyle karşılaştırmadan da duramadık. Zaten belirli bir tipi olan Sauron'u kötü yapmak bana sorarsanız bayağı zor ve burada da gayet iyi olmuş.

PUAN

24

/25

## Sonuç

100 üzerinden 68 puanla oyunun Middle-earth havasına pek de sahip olmadığını görüyoruz. Savaş sistemi, Sauron'un ordusunun görüntüsüyle birlikte atmosfere de keşke daha çok yoğunlaşsaymış Monolith...

68

/100

Ayner Yüzüklerin Efendisi'nde olduğu gibi, burada da kötü bir büyünün esiri olan biriyle karşılaşıyoruz.

> bu özelliklerden bazıları otomatik olarak karakterinize aşılanıyor, yetenek puanı harcamanıza gerek kalmıyor. Diğer konu da bu yeteneklerin bazılarını alabilmek için yetenek puanının yanında Power puanına da sahip olmanız gerektiği ki bu konu da bizi oyundaki "Captain ve Warchief avcılığı"na getiriyor. (Bu arada bu saydığım yetenekler elzem olanlar; bunların dışındaki yeteneklerin de birçoğu bir hayli işe yarıyor.)

### İşaretle, karargâha yolla...

Oyunun ilk bölümünde Warchief'leri öldürüyor, diğer bölümünde de Warchief'leri "işaretleyip" kendi tarafınıza çekiyorsunuz. Yani yoğun bir Warchief durumu var. Tabii ki bu ana görevlerin yanında Warchief'lere ve Captain'lara dilediğiniz gibi savaş açmanız da mümkün, hatta ana görevleri bitirdikten sonra sırf test etmek için herkesi birbirine düşürmek çok eğlenceli oluyor.

Her Warchief ve Captain bir Power puanına sahip ve bu hem onların gücünü belli ediyor, hem de onları öldürünce kaç Power puanı kazanacağını gösteriyor. Power puanı sadece bu puanı kazanarak açılabilen yetenek kısımları için çok önemli ve başka da bir işe yaradığı yok. Tüm yetenek kısımlarını açtıktan sonra hele, Captain'lara ve Warchief'lere sadece Sauron'un ordusunu güçsüzleştirmek için saldırıyorsunuz. (Ya da Rune düşürmek için.)

Monolith, Sauron'un ordusu konusunda bayağı detaylı bir çalışma yürütmüş. Zaten yayımlanan tonla videoda da sürekli bu sistemden bahsediliyordu. Warchief'lerin ve Captain'ların kim olduklarını öğrenmek için ya onlarla karşılaşmanız

gerekıyor ya da haritada yeşil kutularla gösterilen noktalara ilerlememiz. "Intel" adındaki bu noktalar ya bize sorguya çekilmesi gereken bir hasım olarak çıkıyor veya da bir kâğıt parçası veya bir köle olarak. Bu bilgi noktalarından birini bulduktan sonra siyah gölgelerle dolu Sauron'un Ordusu ekranına geçiyor ve istediğiniz bir asker hakkında bilgi alabiliyorsunuz. Bu bilgi size hem o komutanın adını, sanını ve görüntüsünü veriyor, hem de o komutanın tüm zayıf ve güçlü olduğu noktaları gösteriyor. Bir komutanı bir kez görüntüledikten sonra da haritada onu işaretleyip nerede olduğunu görebiliyor, derseniz direkt suikast düzenleyebilirsiniz.

Komutanlardan bir tanesiyle karşılaştığınızda sizinle ufak bir konuşmaya giriyor ve eğer onunla bir anınız varsa bunu size söylüyor. Mesela bir komutanla karşılaştınız ama onu yenemediniz ve öldünüz. İkinci karşılaşmanızda direkt olarak buna gönderme yapıyor bu komutan. Diyelim ki onu yenmeyi başardınız ama kaçtı. Bir sonraki karşılaşmanızda bu kaçış öyküsü dile getiriliyor. Bunun gibi detaylara dikkat edilmesi hiç de fena olmamış, oyunun atmosferi sağlamlaştırmış.

Warchief'lerin meydana çıkış hikâyesiye daha farklı. Warchief'ler -eğer onları daha önceden temizlemediyseniz- sahip oldukları korumalarla ortaya çıkıyor ve onları sahneye taşımak için önceden, Warchief'ten Warchief'e farklılık gösteren işleri yapmanız gerekiyor. Bazen bir gözetleme noktasına varmanız isteniyor, bazen belirli sayıda Uruk katlediyorsunuz, bazen Caragor'ları serbest bırakıyor, bazen de bir komutanın destekçilerini ona karşı kışkırtıyorsunuz. Bu tip işlemleri yaptıktan sonra >

“Blade Flurry” yeteneğimizin mimarı, bize hayat veren Celebrimbor’dan başkası değil.



Captain’ları veya Warchief’leri işaretlerseniz olay bayağı kızıyor. Bir Captain’ı işaretledikten sonra onu başka bir Captain’ı öldürmek için göreve yollayabiliyorsunuz. Aynı şeyi bir Warchief’e karşı yapmak isterseniz bunun adı “Betrayal” oluyor ve Warchief’le karşı karşıya geldiğinizde, o Warchief’in koruması gibi arkasında duran işaretli Captain’ınız, Warchief’e ihanet ediyor ve sizin tarafınızda savaşıyor. Bir Ranger gücü olarak satın alabileceğiniz Death Threat yeteneğine sahipseniz bir olanak daha sunuluyor önünüze: Captain’ı işaretledikten sonra bir başka komutana ölüm tehdidiyle birlikte yollayabiliyorsunuz. Bu tehdit karşısında komutan biraz daha güçleniyor ve böylece silahınıza takabileceğiniz, daha kaliteli (Epic) bir rune düşürme olasılığı artıyor.

Warchief ve Captain sistemi fena olmamış bana sorarsanız ama Power kazanma işiniz bittikten sonra bu konuyla neden uğraşırsınız, pek bilmiyorum. Warchief’lerin adamlarını önceden temizlemek elbette ki çok işe yarıyor ama bunu yapmak için de entrikalar oluşturmaya pek gerek kalmıyor. Monolith bence oyunu biraz kolay yaparak çuvallamış. Şayet ki komutanları öldürmek bir Dark Souls’daki gibi zor olsaydı, onlarla dövüşmek için uzunca bir hazırlık aşamasından geçiyor olsaydık bu ihanetlerle, suikastlarla da uğraşırdı ama bu şekliyle, hiçbir şeyle uğraşmadan direkt komutana saldırmak çok daha kolay oluyor. Talion biraz fazla güçlü olmuş...

#### Kaç paran var?

Son olarak Mirian konusundan bahsedelim. Yeni silahlar bulacağımıza, Monolith var olan silahları

> da Warchief beliriyor ve belirirken de adı havalı bir şekilde söyleniyor. Komutanın adı Malmûg diyelim; bu Warchief adamlarıyla birlikte yürürken kamera ona zum yapıyor ve arkadan “Malmûg! Malmûg!” şeklinde tezahürat yapılıyor. Bu havalı girişle birlikte de dişli bir rakiple karşılaşacağınızı anlıyorsunuz. Bunlar hep güzel düşünülmüş detaylar, takdir ettim.

Oyunun başlarında Warchief olsun, Captain olsun, bu tip düşmanlara karşı yapabileceğiniz pek bir şey olmuyor. Ya onları öldüreceksiniz, ya kaçmalarına izin vereceksiniz ya da sorguya çektikten sonra öbür tarafa yollayacaksınız. Fakat ilerleyen kısımlarda “Brand” özelliğini almanızla birlikte işin rengi değişiyor.

Brand, Sauron’un tüm adamlarını kendi tarafınıza çekebilmenizi sağlayan bir Wraith gücü ve Talion bu sayede istese kendine bir ordu bile kurar. Güçsüz düşmanları işaretlediğinizde bu düşmanlar savaşta sizin yanınızda savaşıyor ama buldukları bölgeden de çıkmıyorlar. Şayet ki



✓ Düşmanlarınızın ruhunu çalmak veya onları işaretleyip kendi tarafınıza çekmek mümkün...



mızı geliştirmemizi ve bunu da onlara rune'lar takarak sağlamamızı istemiş. Rune'lar Captain'lerden ve Warchief'lerden düşüyor ve silahımıza en fazla beş tanesini takabiliyoruz. Tabii ki bir silaha beş tane birden takabilmek için öncelikle oyundaki para birimi olan Mirian'larla soketleri açmanız lazım. Rune'lar hiçbir zaman silahınıza fantastik özellikler eklemiyor, hatta bayağı küçük değişiklikler yapıyor. Örneğin yayınıza bir rune takıyorsanız, "Her öldürdüğünüz adamda %25 +10 sağlık kazanma şansı" özelliği geliyor silahınıza. Güçlü, Epic rune'lar daha dramatik değişiklikler yapıyor ki örneğin, "Bir Captain'ı öldürdükten sonra sağlık ve focus'unuz tamamıyla dolar." özelliği hayat kurtarabiliyor. (Death Threat bu yüzden önemli.) Mirian ile silahlarınıza soket alıp yayınızı kullanırken, zamanı yavaşlatan Focus gücünün süresini uzatmanın yanında üç silahınıza, üç tane özel güç ekleyebilirsiniz. Storm of Urfael sayesinde savaşta 20 saniye boyunca sınırsız bir biçimde Execution yapabiliyor, Shadow of Acharn ile gizlenmişken yine 20 saniye boyunca sınırsız bir biçimde düşmanlarınızı öldürebiliyorsunuz. Yayınıza gelen Flame of Azkâr özelliğiyle 15 saniye boyunca sınırsız biçimde, yavaş çekimde ok atmanızı sağlıyor. Bu özelliklerin hiçbiri çok gerekli olmasa da bazı durumları kolayca çözmenizi sağlıyor.

### Shadow of Mordor 2

Bir klasik değil Shadow of Mordor. Kötü bir oyunsa hiç değil. Ortalama da değil bana sorarsanız zira oyun -özellikle Middle-earth dünyasıyla haşır neşirseniz- sizi kendine çekiyor. Aslında inFamous ve Assassin's Creed gibi oyunlardaki formül burada kullanılmış; hatta Saints Row, Batman ve açık dünya konseptli diğer oyunlar... Savaş sistemi çok eğlenceli olduğu için kimseyle dövüşmekten kaçmıyor ve görevleri art arda yapmak isterken buluyorsunuz kendinizi. Bir de buna yapılacak tonla iş eklenince, "Dur bir de şuna bakayım.", "Şunu tamamlamadan olmaz." deyip duruyor ve oyundan bir türlü kopamıyorsunuz. Bu sayfalarda oyunun, hangi oyunlardan -fazlaça esinlendiğinden bahsettik zaten, o konuya girmiyorum fakat bence Monolith oyunu biraz "hafif" bırakmış. Güzel sayılabilecek bir dünya yaratmış, karakterimizi güzel geliştirmiş, The Lord of the

Rings'e çok güzel göndermeler yapmış ama hikâye sürekliliği ve sürükleyiciliğini yarı yolda bırakmış. Warchief ve Captain konusu da çok daha iyi kurgulanabilirdi. Mesela gerçekten çok güçlü Warchief'ler olsaydı, onları alt etmek için çok yoğun çaba sarf etmemiz gerekseydi... Öldürdüğümüz komutanların hikâyenin gidişatına veya oynanışa gerçekten etkisi olsaydı...

Size şu haliyle oyunun ne olduğunu söyleyeyim: Bir MMORPG olsa bomba gibi olacak ama MMORPG olmadığı için sadece "eğlenceli" olan bir oyun. Oyun kesinlikle kendini oynatıyor, oynadığınız süre boyunca da pişman olmuyorsunuz fakat birçok alanda kesinlikle çok daha iyisi olabilirdi. Bakalım Shadow of Mordor 2'de istediklerimizi bulabilecek miyiz... ■ **Tuna Şentuna**

### Middle-earth: Shadow of Mordor

- ⊕ Talion'un yetenekleri
- ⊕ Detaylı hazırlanmış Sauron'un ordusu
- ⊕ Eğlenceli oynanış
- ⊖ Çok fazla esinlenilmiş
- ⊖ Daha fazla tanıdık yüz görmek isterdik
- ⊖ Sauron'un ordusu konsepti zayıf

8,0

|| Alternatif **Assassin's Creed IV: Black Flag**





Yapım **The Creative Assembly**  
Dağıtım **Sega**  
Tür **FPS**  
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**  
Web **www.alienisolation.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**

## Morpheus

Belki duymuşsunuzdur, oyunun PC sürümünde Oculus Rift desteği bulundu. Ve bu oyunu Oculus Rift gibi bir cihazla oynamak, az gördüğüm atmosferi bir anda yerine getirecek bir tecrübe olacaktır. İnsan doğal olarak Oculus Rift varsa belki PS4'ün sanal gerçeklik cihazı Morpheus da düşünülüyordur demekten kendini alamıyor...

## Alien: Isolation ★

Mor ve Ötesi der ki, "Bir derdim var..."

Bir ayda iki korku / gerilim oyunu... Bana fazla oldu... diyecektim ama olmadı çünkü iki oyun da yeterince korkunç çıkmadı, ben de rahata erdim. Mesela ileride Silent Hills'i oynamayı kesinlikle düşünmüyorum; şayet ki "P.T." adlı demoya benzerse.

FPS türünde bir gerilim oyunu olmayı isteyen bir yapımla karşı karşıyayız sevgili okurlar. Alien: Isolation, bizi germek istiyor, hem de her zaman. Bunu nasıl yaptığı da basit: Sizden katbekat güçlü, ölümsüz bir Xenomorph'u oyuna ekleyerek...

Xenomorph bildiğiniz üzere Alien serisindeki siyah ve kaygan ve kanı asit olan yaratıklara verilen genel bir ad, daha doğrusu bu ırkın adı... Alien da Alien: Isolation'ın başrolündeki kötü varlık.

Alien bizi hiç sevmiyor. Ve sürekli aç. Şöyle, beslendikten sonra bir ay kadar acıkmasa mesela bir Xenomorph, belki de Isolation'daki gerginlik de ortadan kalkardı. Daha oyunun hemen başlarında edindiğimiz bir arkadaşımız, kısa sürede Alien'in midesine yolculuk ediyor mesela; benim senaryo geçerli olsa bir aydan önce yaratık bize uğramaz, biz de kapana kısıldığımız uzay istasyonundaki diğer tehlikelerle uğraşırdık. Hangi tehlikeler mi dediniz? Anlatayım...

### Annem nerede?

Amanda Ripley, Sigourney Weaver'in canlandığı karakterin kızı ve annesinin peşinde. Alet edevat kullanan bir mekanik olduğu için bir uzay istasyonuna uğruyor kendisi ama işler burada ters gidiyor, gemi maalesef onu almadan uzaklaşıyor. Bu uzay üssü de maalesef sandığından çok daha büyük bir felaketle buluşmuş, ortam tam anlamıyla yıkımla yüzleşmiş.

Amanda'nın rolünü aldığımız oyun, bizi tam anla-

miyla aciz bir konumda oyuna başlatıyor, oyunda ilerledikçe de pek bir değişime uğramıyoruz ki bunu kötü bir şey olarak söylemiyorum, gayet güzel olmuş. Normal bir insan olduğumuz oyunun her kısmında gözümüze sokuluyor, hiçbir zaman elimizdeki envanterle, silahlarla rahat bir nefes alamıyoruz.

Kocaman bir uzay üssünde hayatta kalma mücadelesi içerisindeyiz. Amacımız hayatta kalmak, bir şekilde bu üstten sağ çıkmak. Uzay üssü aslında iyi planlanmış bir yer fakat her şeyin altüst olmasından ötürü normal yollar açık değil ve biz de bir noktadan diğerine gitmek için sürekli alternatif yolları kullanmak zorunda kalıyoruz. Daha oyunun başında ilerlemek için bavulların taşındığı yoldan emekleyerek geçiyoruz örneğin... Her ne kadar üssün karşılaştığı bu yıkım mevzuu iyi yansıtılmış olsa da "Sevastopol" adındaki bu kocaman yapı, korkunç olmaktan maalesef uzak. Dead Space'i oynadıysanız, her karanlık mekânın ne kadar korkutucu olduğunu da hatırlarsınız. İşte o atmosferi burada bulmak pek mümkün değil maalesef ve benim de bu oyunu oynarken pek korkmamamın en büyük nedeni de çoğu bölgenin işi işi ve vahşetin izlerinden uzak olmasıydı. Düşmanlarımızla karşılaşmamak için birçok havalandırma deliğini, alternatif yolları kullanıyor olsak da hiçbiri gergin bir atmosfer yaratmaya yetmemiş maalesef.

### Pis androidler!

Olayın adı Alien ama Alien oyundaki tek düşmanınız değil. Sevastopol'deki felaketten sonra herkes birbirine düşmüş ve gruplaşmalar olmuş. Alien yetmiyormuş gibi, insanlar da düşmanınız oluyor oyunda maalesef. Üstelik bu insanlar, ellerindeki silahlarla ve müthiş nişancılıklarıyla sizi gördükleri





yerde indiriyor.

Daha oyunun başlarında, Alien'i şöyle bir gördükten sonra biri erkek, biri kadın, iki kişi peşimize düşüyor. Peşimize düşmeleri önemli değil, geçmemiz gereken bölgede de sürekli bizi arayarak dolduruyorlar, müthiş bir biçimde gizlenmezsek de oradan geçmemize olanak olmuyor. İşte o an, insanlar gerçekten Alien'dan daha beter bir düşman olduklarını kanıtlıyorlar ve oyun boyunca da onları hiçbir zaman görmek istemiyorsunuz. İnsanların yanında, oyunun ilerleyen kısımlarında "Working Jack" adındaki androidlerle tanışıyoruz. Bu karakterler canlı olmadıklarından ötürü Alien'in da hedefi olmuyor ve onlardan kurtulmak için sürekli tek başımıza çalışmamız gerekiyor. Working Jack'ler insanlardan daha da beter birer düşman ama EMP gibi cihazlarla etkisiz hale getirilmeleri gayet hoş oluyor.

Bu düşman kalabalığında Alien nereye oturuyor, o konuya gelelim... Bu Alien varlığı aynı Resident Evil 3: Nemesis'teki gibi ayarlanmış. Nasıl RE'de Nemesis bir anda, hiç beklemediğimiz bir şekilde beliriyorsa burada da Alien aynısını yapıyor. Siz sakın sakın yürürken, çevreye bakarken, bir anda Alien arkanızda beliriyor ve onu fark etmezseniz tek hamlede sizi öldürüp en yakın kayıt noktasına geri yolluyor. Alien bazen yürüyor, bazen tavana çıkıyor, bazen havalandırma deliğinden geliyor, bazen de geldiğini bas bas duyuruyor. Nasıl olursa olsun, onu gördüğünüz an topuklamanız şart. Alien'la dövüşmeye çalışmıyor ve direkt kaçıyorsunuz. Dolaplar çok güzel birer saklanma yeri ve Alien tam önünüzden geçip geri döndüğünde, "Beni buldu!" diye çığlık atarak dolabin kapağını tekmelemeniz de olası. (İlk seferde bunu yaptım ve yem oldum.) Alien rastgele bir biçimde de ortaya çıkabiliyor, sese de gelebiliyor. Bu yüzden elinizdeki silahı -ne kadar fazla cephanesi olursa olsun- kullanmaktan çekinir hale geliyorsunuz. Bazense şöyle güzel bir strateji oluşturabiliyorsunuz: En yakındaki saklanma noktasını bulup, engel teşkil eden insanların bulunduğu yerde suni bir savaş başlatıp Alien'in meydana çıkmasını

sağlıyor ve o insanları yerken siz de kaçıp sizin bulunmadığınız savaşın sonuçlanmasını bekliyorsunuz.

#### Biraz şundan, biraz da bundan...

Filmlerden tanıdığımız "hareket detektörü" oyunda da kendine bir yer edinmiş ve gayet de kullanışlı bir alet olmuş. Alien mi var, düşman mı bir şeyler çeviriyor, hareket detektörü yardımınıza koşuyor. Oyun boyunca da -aynı The Last of Us'taki gibi çevreden birçok parça topluyoruz. Yeterli parça topladığımızda da bir alet veya bir sağlık paketi oluşturabiliyoruz. Bu sistem hem Sevastopol'ün her karışını araştırmaya itiyor bizi, hem de oyundaki çaresizliğimizin ne kadar ileri boyutta olduğunu gösteriyor; yeterince parça bulmak gerçekten zor çünkü.

PS4'te test ettiğim oyun grafiksel açıdan beni gayet memnun etti. Uzay üssündeki detaylar gerçekten çok iyi ve eski dönemin uzay üssü tasarımı da çok iyi yansıtılmış. Ses efektleri de hiç de fena sayılmaz. Oyunun yine başlarında, bir asansörü çağırıp gelmesini beklerken arkada çalan müzik ve gerginliği arttırmak için müziğin yükselmesi çok acayip bir tecrübe sunuyor örneğin.

Alien: Isolation'ı beğenmiş olmakla birlikte sürekli aynı yerlerde dolaşmak, atmosferin zayıflığı ve kayıt sisteminin oyunu zorlaştırıyor olması canımı sıkmadı değil. Oyunda çok fazla ölüyor ve manuel bir biçimde gerçekleşen kayıt işlemini yapmadıysanız çok üzülebiliyorsunuz... Sabırlı oyuncuların kesinlikle daha çok zevk alacağı oyunu Alien fanatikleri de beğenecektir ama sıkı aksiyon oyuncularının oyun-dan sıkılması işten bile değil... ■ Tuna Şentuna

#### Alien: Isolation

- ⊕ Yalnızlık hissi
- ⊕ Alien!
- ⊖ Working Jack'lerin davranışları
- ⊖ Sürekli aynı yerlere dönmek
- ⊖ Zayıf atmosfer

7,9

Alternatif Outlast

✓ Kendisini gördüğünüzde ne yapacağınızı biliyorsunuz: Kaçın!





Yapım Gearbox Software  
Dağıtım 2K Games  
Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web borderlandsthegame.com  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## Borderlands: The Pre-Sequel!

Handsome Jack'in dönüşüm hikâyesi

Ve yine Borderlands... Hayatımızın uzunca bir bölümünü kapsayan Borderlands efsanesi, hatırladığınız üzere ikinci oyunuyla büyük bir ivme kazanmış ve herkesin bilgisayarında, konsolunda boy göstermeyi başarmıştı. İkinci oyun zaten olabildiğince uzundu ve bir de buna tonla DLC eklenince Borderlands 2'nin ekranlardan silinmesi de pek mümkün olmadı. (Bu yeni oyun çıkmamış olsa hala alınır, hala oynanır...) Borderlands 2 muhteşem bir oyundu. Her anlamda akıllıca düşünülmüştü, her anlamda eğlenceliydi. "Handsome Jack" adındaki deli kişiliğin, sahip olduğu orduyla herkesi tehdit etmesi konu ediliyordu ve bu karakter o kadar iyi resmedilmişti ki sırf bu adamı takip etmek bile keyif veriyordu. Gearbox Software'dan Borderlands 3'ü beklerken de firma Borderlands lisansından daha fazla para kazanmak istediğini belli edercesine, Borderlands 2'den (Ne çok Borderlands dendi!) öncesini konu alan, "Pre-Sequel" adında bir oyun geliştirdi, geçtiğimiz ay da piyasaya sürdü. Hakkında çok yazılıp çizildi vaktinde, bir nebze heyecan da uyandı insanlarda ama gelin görün ki ortaya çıkan oyun... Az sonra!

### Ay'a ilk adım

Bu seferki hikâyemizde, Handsome Jack'in aslında iyi biri olduğunu gözlemliyor ve yavaş yavaş nasıl kafayı yediğini izliyoruz. "İzliyoruz" diyorum çünkü hikâyenin gidişatına hiçbir etkimiz yok. Etkimiz olmadığı gibi sanki olayları dışardan izlese daha hâkim olurmuşuz gibi bir hava var. Senaryoya göre Jack, Ay'ı kurtarmak için harekete geçiyor ve iyilik adına çıktığı serüvende kötü bir adama dönüşüyor. Biz de yine Vault Hunter'lardan bir tanesinin rolünü alarak ona -sözde- yardım ediyoruz.

Hikâye örgüsü ve kurgusu bu defa çok daha sıkıcı ve çok daha zayıf; bir önceki oyunda tanıştığımız

karakterler de renkliydi, onlarla tanışma biçimimiz de hareketliydi, karşılaşmalar farklıydı, güzeldi, bağımlılık yaratıcıydı. Pre-Sequel ise nasıl oluşturulmuş, size söyleyeyim... Önceki oyundaki her türlü öğe alınmış, "Bunları Ay'a nasıl uyarlanmaz hacı?" diye ortaya bir soru atılmış, herkes bir şeyler yazıp çizmiş ve önceki oyundaki öğelerin "Ay versiyonu" oluşturulmuş. Üstünüze koşan Psycho'lar mı istersiniz, Badass düşmanlar mı, ad değiştirmiş Skağ'lar mı, cinsiyet değiştirmiş bir doktor mu... Yani yapımcılar neredeyse orijinal bir şey oluşturmamak, tüm orijinal öğeleri Borderlands 3'e saklamak için bayağı yoğun bir çaba sarf etmişler. Benzerlikleri bulmaktan oyunu zor takip ettim, öyle diyeyim.

### Dört kafadar

Neyse ki Gearbox yeni Vault Hunter'ları, yani seçebileceğimiz dört farklı karakteri yaratırken biraz daha yaratıcı davranmış. Karakterleri beğenmedim diyemem... (Zaten onlar da olmasa at oyunu.) Athena, Wilhelm, Nisha ve Claptrap dört tane karakteri oluşturuyor. Şimdi Borderlands 2'yi oynayanlar



Bu adamı öldüreceğinizi sanarken sadece bir küfür edip görevi tamamıyorsunuz.





bilirler; genelde oyunu oynarken bir karakteri alır ve oyunu onunla tamamlarsınız, daha sonra multiplayer takılacaksınız da yine o karakterle gidersiniz. Ben de Pre-Sequel'da tek bir karakteri tecrübe edebildim ve o da Claptrap'ten başkası olmadı; en ilginç karakter oydu. Claptrap hakkında konuşmadan önce diğer karakterler hakkında kısa bilgi vereyim. Athena defansif takılıp bunu saldırıya dönüştürebilen, sahip olduğu kalkanla bir dolu iş yapabilen bir avcı. Wilhelm iki tane robotun yardımıyla işlerini hallediyor, Nisha da keskin nişanlığı ve silahlarla olan yakınlığıyla dikkat çekiyor. Eğer Claptrap olmasaydı Wilhelm'i tercih ederdim ve Wilhelm'i bir önceki oyunun taret yaratan kahramanı Axton'a benzetmeden de geçemeyeceğim.

Claptrap ise bambaşka bir dünyaymış gerçekten. Tek tekerlekli bu robot, diğer karakterler gibi silah kullanıyor ama iki tane önemli farklılığı var. Bir tanesi, oyunun yeni özelliklerinden biri olan oksijen konusunu hiçe sayması ve diğeri de özel yeteneğinin birçok yetenekten birinin rastgele kullanılması. Diğer karakterlerin tümünün özel yetenekleri sadece tek bir gücü harekete geçiriyor ama Claptrap'ın "Vault.exe" adındaki hareketi, etrafı analiz edip duruma en uygun gücü devreye sokuyor. Mesela etrafta çok fazla düşman varsa "Miniontrap" adındaki bir küçük robot geliyor ve etrafa roketler atıp sağ adam bırakmıyor. Bazen etrafa alevler saçan ve yakın dövüşte uzman bir forma dönüşüyor, bazen sarı bir oyuncak ördeğe oturup tüm kurşunları sahibine geri yolluyor, bazen de belirli bir süre, sahip olduğumuz silahları iki elimizle tutup sınırsız cephaneye ateş ediyoruz... Bu kadarla da kalmıyor özellikler ve bu yüzden de çok zor bir durumda kaldığınızda saçma sapan bir gücün devreye girmesi yüzünden ölümün soğuk nefesini tadabiliyorsunuz.

"Ölüm" demişken... Ay, önceki oyundaki Pandora gibi affeden bir yapıya sahip değil. Kaçayım, araba süreyim, koşayım derken sürekli lavlara, buzların içine düşüyorsunuz. O kadar çok öldüm ki oyunda bir yerlere düşmekten, Ay'ın yok olmasını diledim.

### Yerçekimine hayır!

"Ay" deyip durduk, neler oluyor bu Ay'da, ona bakalım. Bir kere yerçekimi az. Bir zıplıyoruz, Allah

ne veriyse gidiyoruz maşallah. (Ay falan dünyadan uzak; imana geldim!) Bu kadar çok zıplayabildiğimiz için de aşağı son hız inebiliyor ve indiğimiz yerdeki herkese de zarar verebiliyoruz.

Dediğim gibi organik olan tüm karakterler oksijene ve maskeye ihtiyaç duyuyor; dolayısıyla bir oksijen avı da söz konusu. Bu da düşmanlarınızı öldürdüğünüzde oksijen tüplerinin düşmesine, Ay'ın yüzeyinde oksijen noktalarının yer almasına mahal vermiş. Maske takan düşmanların tümünün de maskelerine ateş edip oksijensiz kalmalarını sağlamak mümkün. Ay'ın ötesinde oyunda büyük bir değişiklik daha var ve o da güçlü silahlara ulaşmanın artık Golden Key'lerden öte bir yolu olması. Pek de kolay bulunmayan Moonstone'lar ile Black Market'tan -daha önce de yaptığımız gibi- silahların cephanesi kapasitesini arttırma gibi güçler alabildiğimiz gibi, "Grinder" adındaki yenilik sayesinde silahları daha güçlü hale getirecek "Luneshine" adındaki özelliğe sahip olabiliyoruz. Grinder macerasına da 11. - 12. seviyeden önce ulaşmak mümkün olmuyor.

### Bye bye Jack...

Oyunun en büyük eksiği, heyecan vermemesi olarak özetlenebilir. Ay konsepti güzel olsa da Ay, Pandora ile kıyaslanınca bayağı sıkıcı bir yer olmuş. Mekânlar akılda kalıcı değil, düşmanların bazıları güzel olsa da (Uçanlar iyi mesela.) çoğu Borderlands 2'den çıkmak. Görevlerde de sözde orijinallik düşünülmüş fakat bu yan görevler de resmen "oraya konulmak için" oyunda yer etmiş.

Borderlands 2'nin üzerine pek bir şey katmayan, hikâyesiyle sarmayan, sırf zaman geçirmek için oynanabilecek bir oyun arıyorsanız Pre-Sequel'a göz atmanızı engelleyecek bir şey göremiyorum.

### ■ Tuna Şentuna

#### Borderlands: The Pre-Sequel!

- ⊕ Claptrap!
- ⊕ Yerçekiminin düşük olması
- ⊖ Borderlands 2'nin gerisinde olan kurgu, oynanış ve her şey...

# 6,4

|| Alternatif **Destiny**





Zehir!

Harita üzerinde hareket etmek, normal Civilization oyunlarına göre çok zor. "Miasma" isimli zehirli gaz, üzerinde bulunan birime tur sonunda zarar verdiği gibi, uzaylı birimlerin de canına can katıyor. Bir yandan üzerinde durmadan savaşmak, diğer yandan düşmanı üzerine çıkarmamak bir hayli zor... Gaz hakkında bilimsel çalışma yapmadan kendini ortadan kaldırmak diye de bir şey yok!

## Sid Meier's Civilization: Beyond Earth ★

Yeni dünyadan selamlar

Civilization serisi ilk oyundan bu yana hep en iyi strateji yapımları arasında olmayı başarmış ender markalardan biridir. Kimi oyunlarında sevenlerini küstürmüş olsa da özellikle değişen grafik teknolojisi ve eskiye olabildiğince sadık kalan arabirimi ile halen büyük bir hayran kitlesine sahip. Kitlesi büyük ama onun dinamiklerinden uzakta kalmak isteyen oyuncuların sayısı da bir o kadar fazla zira Civilization, genel geçer strateji oyunlarına göre çok ama çok daha farklı dinamiklere sahip.

### Farklı bir mekân

Bu güzide seri her zaman tarihi arka planıyla anılan bir yapımdı. Özellikle tüm dünyayı etkileyen farklı ırklar ve farklı liderler ile yeni bir yol çizdiğimiz oyunda, bu "epik" anlatımdan pek eser yok. Artık işimiz farklı dünyalarla, uzaylı böcüklerle... Oyunun hemen başında uzaydan inen ana binamızla kolonimizi kurmaya başlıyoruz. Temel prensipler, önceki Civilization oyunlarıyla bir hayli benzerlik gösteriyor. Yani ilk hedef, bir işçi üretmek ve toprak sahamız üzerinde bulunan farklı kaynakları işleyecek binalar inşa edebilmek; zamanla topraklarımızı geliştirmek ve diğer bir ırk bize gereğinden fazla yaklaşımdan bu gelişimi sürdürmek ise nihai hedef. Kontrol edebildiğimiz sekiz farklı ırk bulunuyor ve hemen söyleyeyim, hepsi de insan

temalı. Temanın bu olmasının birçok sebebi var ama en genel geçer sebep, düşmanların böcük olması. Normalde deneyim ettiğimiz birçok Civilization oyununda olduğu gibi, yine etrafta bulunmayı bekleyen özel eşyalar ve kazı alanları mevcut. Explorer ünitemiz işte bu arma tarama işlemi için görevlendireceğimiz arkadaşımız. Etrafta bulunan farklı noktalar büyük miktarda kaynak anlamına geliyor. Hele düşman bizden önce bu kaynaklara ulaşırsa oyunun gidişatı büyük oranda değişiyor. Yani demem o ki haritayı bolca araştırmak, zafere giden yolda atacağımız en net adımların başında yer alıyor.

### Düşman dolu

Alışılan oyun modelinden farklı olarak etrafta bolca düşman olduğunu net bir şekilde beyan edebiliriz. Normalde işçi yaparak başladığım Civilization oyunlarına, resmen asker basarak başlamak zorunda kaldım. Uzaylı formundaki fantastik düşman birlikleri kimi zaman çok agresif olabiliyorken, kimi zaman beklenmedik hareketler yapabiliyor. Ha, baya güçlüler; onu da belirteyim. Hele üç kare mesafeye tüküren bir arkadaş var ki sormayın... Beyond Earth her ne kadar gelecek teknolojiyle bürünmüş olsa da savaş mekanikleri yine aynı. Yani bir anlamda eski ünitelere fütüristtik kıyafetler giydirilmiş



desek yeridir. İlk ünitemiz olan Soldier birimi, elinde makineli tüfek olmasına rağmen yakın mesafeden ateş edebiliyor. Animasyon olarak güzel gözüküyor ama pratikte düşmanın dibinde olması gerekiyor. Ranger gibi birimler bir kare uzaktan ateş edebilme yeteneğine sahip. Onlar da tıpkı eski oyunlarda bulunan okçu birimlerine benziyor. Askerlerden bahsetmişken Beyond Earth ile birlikte gelen esas yeniliğe de değinmenin vaktidir: Affinity. Özellikle bilim alanında yaptığımız gelişmeler bize üç farklı Affinity sağlıyor. Farklı renklerle gösterilen Affinity'ler; Purity, Supremacy ve Harmony şeklinde sıralanırlar. Her biri başlı başına farklı bir oyun yapısı sunuyor ve ilerleyen dakikalarda bize farklı stratejiler yapma imkânı tanıyor. Affinity'lere kavuşmanın en hızlı yoluysa bilimsel gelişmeler esnasında, gelişmek istediğimiz Affinity'nin bulunduğu noktaya yönelmek. Her biri diğerine farklı şekillerde bağlı olan envaiçehit bilimsel gelişme söz konusu. Kimi zaman bu gelişmelerin hemen ilkinden ilgili Affinity'yi kazanabiliyoruz, bazen ancak üçüncü geliştirmede kazanabiliyoruz. Peki, ne işe yarıyor bu Affinity? Daha fazla savaşabilmeye! Yani kazandığımız puanlar karşılığında elimizdeki birimleri geliştirebiliyoruz. Soldier olarak başlayan birim, 6 Purity puanıyla Sentinel'e, akabinde 11 Purity puanıyla da Centurion'a dönüşebiliyor. Son geliştirmede bir kare daha fazla yürüyebiliyor, fazladan 24 Strength aldığı gibi her tur sağlık da kazanabiliyor. Şu anlatıklarımı Civilization bilen biri eminim titreyerek okumuştur; işte o kadar büyük fark yaratabilen bir özellikten bahsediyoruz. Haricinde bir de Orbital View isimli bir mod söz konusu. Kendine özel bir harita bakış açısı olan bu özellik, oyunda limitli süre kalabilen Orbital birimleri nereye gönderebileceğimizi gösteriyor. Genelde ana üssümüzün biraz daha uzağına atılabilen bu birimler, düştikleri yere bolca zarar verebildikleri için ayrıca dikkat çekiyor. Limitli süre demişken yanlış anlaşılmasın, oyunda 72 tur civarı kalan birimlerden bahsediyoruz.

Diplomasi tarafı Beyond Earth'de de es geçilmemiş ve oyuna başladığımız dakikadan itibaren içinde bulunduğumuz bu yeni dünyaya gelen farklı kolonicilerle çok

farklı münasebetler yaşayabiliyoruz. Özellikle ticari alışverişler yine büyük önem arz ediyor; birileriyle doğru anlaşmayı yapmadan oyunda tam anlamıyla ilerlemek bir hayli zor. Multiplayer kısmına bakacak olursak benim en çok sevdiğim Hot Seat modelinin yerli yerinde olduğunu görüyoruz. Heroes III'ten beri vazgeçemedim şu işten... Onun haricinde standart oyun modeliyle karşımıza çıkan Beyond Earth en az iki, en fazla sekiz kişilik online multiplayer desteğine sahip. Genel geçer harita mantığından sıkılanlar içinse diğer oyuncuların yaptıkları haritaların olduğu dev bir dünya bulunuyor.

### Uzaylılar ne biçim?

Çok sevsem de Beyond Earth'deki uzaylılara bir türlü ısınmadım. Hem böcükler, hem de sürekli oyunu troll'lüyorlar. Üsse saldırıyor gibi yapıp sonra vazgeçmeleri mi dersiniz, tek birim kalmasına rağmen kaçmayıp sonra tam ben saldırırken kaçmayı düşünmelerini mi dersiniz, bilemedim ama gerçekten keyif kaçırıcılar. Bizim başlangıçtaki birimizin böcüklerle aynı güçte olması da büyük bir sorun. Hele bir de yakında bulunan uzaylı yerleşkesini yok etmezseniz, işte o zaman görün dünya kaç bucak. Eğer geliştirmede biraz geç kalırsak anında üzerimizden geçiyorlar. Daha önce de dediğim gibi, oyunun geneli sanki gelecek kostümü giydirilmiş eski Civilization oyunları gibi gözüküyor ama hem görselek, hem Affinity özelliği, hem de Orbit mekanikleri sayesinde çok farklı bir Civilization deneyimi sunuyor Beyond Earth.

### ■ Ertuğrul Süngü

#### Sid Meier's Civilization: Beyond Earth

- ⊕ Farklı bir dünya
- ⊕ Affinity'nin oyuna etkileri
- ⊕ Orbit mekanikliği ve birimleri
- ⊕ Kaliteli strateji öğeleri
- ⊖ Uzaylılar fazla mı güçlü?
- ⊖ Daha fazla farklılık olabildi

8,5

Alternatif **Warlock II: The Exiled**





Yapım **Evolution Studios**  
Dağıtım **Sony**  
Tür **Yarış**  
Platform **PS4**  
Web **driveclub.eu.playstation.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**

## Hepsini İstiyorum!

Grafik kalitesi "Daha ne olsun!" kıvamına geldi artık ama niyeyse hala bir doyumsuzluk var üzerimizde. İlk PS grafikleri için "Gerçek gibi!" diye avazımız çıktığı gibi bağırırıldık hatırlarsak. DriveClub'ın grafiklerini neden beğenmedim acaba diye düşünürken aklıma geldi bunlar, siz bana bakmayın.

## DriveClub

### Klasik bir yarış kafası...

Yarış oyunlarını çocukluğumdan beri oynarım. Gerçi bizim zamanımızın (Bu da bir yaşlılık belirtisi oluyor ya...) yarış oyunlarıyla şimdikiiler arasında dağlar var. Commodore 64'ün Pitstop'a geliyor mesela aklıma ilklerimden. Yani diyeceğim o ki yeni yarış oyunları, yeni konsollarla birlikte birkaç basamak daha atlar diyordum ama şimdiye kadar hiç böyle bir oyun görmedim. Şu an konumuz DriveClub ama ben o beklediğim kaliteyi bu oyundan da bulamadım maalesef. PS4'e özel olacak dediler, eyvallah dedik. (Hani exclusive oyunlar daha bir güzel oluyor ya, o bakımdan.) Gösterilen videolar ve görseller şahaneydi, ona da eyvallah. İşte vay efendim kendi kulübümü zü kuracaktık falan filan... Bu kadar iddiadan sonra gel de heveslenme! Heveslendik, evet ama insanın bir anda da hevesi kaçmaz ki... Açıkçası iyi bir oyun bulurum karşımda diye açtım DriveClub'ı ama yok be, bir yere kadar oynarım ben bunu. Yanlış anlaşılmasın, öyle rezil rüsvan bir oyundan bahsetmiyorum. Yani bir yarış oyunu için bütün temel özelliklere sahip en azından ama ilk etapta oyunun menüsü yordu beni. Aslında basit bir yapı kurmaya çalışılmış ama muhtemelen oyundaki içerik zengin olmayınca kalas gibi bir menü çıkmış ortaya. Zaten çok bir yarış modu yok; Yarış, Zamana Karşı Yarış ve Drift olarak üç ana başlık var. Bunların altında 50 tane otomobil modeli; Kanada, Şili, Hindistan, Norveç ve İskoçya olmak üzere beş ülke, her ülke altında beş farklı pist (Bu pistlerin orası burası

değiştirilerek sayı 25'e çıkarılmış.) olarak detaylar derinlere doğru iniyor. Tabii ki konuyu biraz daha açmak lazım önce...

50 tane otomobil modeli dedik... Öncelikle ağzınız hemen sulanmasın çünkü bunların 50'sine birden sahip olamayacaksınız. İlk etapta tek otomobil ile başlayıp seviye puanınızı yükseltmeniz lazım. Seviye yükseldikçe kullanabileceğiniz otomobiller de tek tek açılacak. Aslında 50 az gibi görünebilir bir yarış oyunu için ama bence yeterli be... Binlerce model olacak dedikleri de zaten "99999999 in 1" mantığıyla hareket ediyor çaktırmadan. O yüzden ne diyelim, 50 olsun, bizden olsun. Yalnız bazı önemli markalar muhtemelen lisans problemine takılmış çünkü Lamborghini ve Porsche gibi önemli markaları göremedim listede.

### Yola çıkalım artık...

DriveClub'ın iki temeli var; tekli ve çoklu oyun. Aslında olay bu noktada biraz boyut değiştiriyor çünkü deminden beri oyunun "single" tarafına verdim verişirdim ama şu çoklu oyuncu olayı işleri biraz daha değiştiriyor. Görünen o ki tek başına oynansın diye tasarlanmış bir oyun değil bu. Şimdilik içerik zayıf ama ileride DLC'lerle falan zenginleşir muhtemelen. Kulüp kurabiliyorsunuz mesela, ona bir değinelim. Evet, bir adet yarış kulübünüz olabilir veya hâlihazırda var olan kulüplere de katılabilirsiniz. (Bu arada bazı otomobiller sadece kulüp puanlarıyla açılabilir.) Tek başınıza toplayacağınız



✓ Gece yarışları şahane görünüyor.



seviye puanlarının yanı sıra kulüp olarak toplayacağınız puanlar da önemli olacak bu noktadan sonra. Yani ne denir ki; niyetiniz varsa dalın bir kulübe, bir de kendiniz görün neler olup bitiyor oralarda. Otomobillerin sürüş keyfinden bahsetmedim hiç. Beni tatmin etti diyebilirim. Her modelin kendine göre bir tarzı var ve bu tarz oynanışı da etkiliyor. Motor ve vites sesleri de orijinal her birinin. Bir direksiyon seti, hissiyatı elbette ki arttıracaktır ama gamepad'den de gayet keyifle oynadım ben. Yani oynanış ve hissiyat açısından herhangi bir sıkıntı yok ama görsel detaylar biraz sıkıntı yaratıyor burada. Mesela araçların aldığı hasar bence tatminkâr olmamış. Ölümüne kaza yapıyorum, bir farım kırılıyor, biraz da arabam çiziliyor, olacak iş mi? Grafik kalitesi de gözüme hiç şık görünmedi mesela. Hani daha çok yüksek teknolojiyle bolca cilalanmış ama sanatsal tarafı eksik kalmış bir görsellik var bence. Otomobilleri bu çerçeveye almıyorum çünkü onlar zaten birer şaheser. Bizimkilere olanı tasarlamak kalmış sadece. Gece - gündüz detayları iyi mesela, epey fark yaratıyor kalite konusunda.

Şimdi de oyunun modlarından bahsedelim isterseniz biraz. Tur: Toplam 75 yarıştan oluşan bir tur bu. Her yarış için sadece izin verilen otomobillerin seçilebildiği bir mod. Her yarış için belli başlı görevler de var. Bunları tamamlıyor ve tecrübe puanlarını kapıyorsunuz, olay bundan ibaret. Tekli Etkinlik:

Bu başlık altında Yarış, Zamana Karşı Yarış ve Drift alt başlıkları var. Yarış bildiğiniz yarış işte, Zamana Karşı Yarış'ı da anlatmama gerek yok herhalde? Drift'i ise belki bilmeyen olur diye açalım; arabayı kaydırarak puan topladığınız bir şekil. Multiplayer: Hazır online oyun modlarına tek başımıza veya kulüp olarak girebildiğimiz çoklu oyuncu modlarının olduğu kısım burası ve yarışlar 12 kişiye kadar destekleniyor.

Bu arada DriveClub, PS Plus sahiplerine ücretsiz! Ama küçük yazılan kısma da bir göz atacak olursak, bir kısmı ücretsiz. Yani bir nevi demo niteliği taşıyan bu oyuna 10 otomobil ve Hindistan'ın tüm haritaları dâhil edilmiş. Gerçi Ekim ayında gelecek demişlerdi ama hala ses seda yok ortada. Yakın zamanda gelir diye umut edelim artık.

### Direksiyon başında uyuyakalmak...

Az önce de söylemiştim ama tekrar hatırlatayım, DriveClub, PS4'e özel bir oyun ve dağıtım kana-



linda Sony bizzat duruyor. Yapımcı koltuğunda da Evolution Studios var ki World Rally Championship (WRC) ve MotorStorm serilerini içeren yaklaşık 20 yıllık bir mazisi var firmanın. Yani oyunun sırtı sağlam ama buna rağmen içerik bana pek dolu gibi görünmedi. Her şeyine özen gösterilmiş ama ruhu eksik bırakılmış, donuk bir oyun görüyorum ben DriveClub'a bakınca.

Dediğim gibi, oyunun kulüp ve multiplayer tarafı ilgi çekici olabilir ama o da bir yere kadar olur diye düşünüyorum. Zaten bir oyunu multiplayer kalıbına sokarken büyük bir taşın altına elini koymuşsundur bir kere. DriveClub da biraz bu gaza kurban gitmiş gibi sanki. Hani oyunun teknik olarak çok sağlam olduğu ortada ama şöyle adamaklı bir tek kişilik modu olan, o turnuvadan bu turnuvaya aktığımız şekil daha iyi olmaz mıydı? Bence olurdu...

Sonuç olarak bir yarış oyunu tutkunu için her halükarda oynanabilecek bir oyun duruyor karşımızda. Niyetiniz varsa kendi kulübünüzü kurun, biraz bu şekilde takılın, bakalım nereye kadar gidecek. O 50 otomobili açmak için uğraşmak da ayrı bir keyif olabilir mesela ama ne bileyim, ben daha başarılı bir performans beklerdim DriveClub'tan. Hani beni ilk etapta bile o kadar yordu ki şu attığım ara başlık yalan değil, inanın. Direksiyon başında uyuyakaldım diyorum size! ■ **Ertekin Bayındır**



**DriveClub**

- ⊕ Otomobillerin görselliği
- ⊕ Sürüş hissiyatı
- ⊕ Kulüp fikri eğlenceli olabilir
- ⊖ Zayıf hasar motoru
- ⊖ Fakir sayılabilecek içerik
- ⊖ Sanatsallıktan uzak görsel kalite

6,0

📊 Alternatif **Forza Motorsport 5**

"Araçların aldığı hasar bence tatminkâr olmamış. Ölümüne kaza yapıyorum, bir farım kırılıyor, biraz da arabam çiziliyor, olacak iş mi?"



Yapım **Playground Games, Turn 10 Studios**  
Dağıtım **Microsoft**  
Tür Yarış  
Platform **Xbox 360, Xbox One**  
Web **www.forzamotorsport.net**  
Türkiye Dağıtıcısı **Microsoft Türkiye**

✓ Oyunu özellikle yağmur yağarken kokpit kamerasından oynamak büyük keyif.



## Bucket List

Haritanın birçok yerinde "Bucket List" adlı görevler mevcut ve bu noktalara gittiğinizde özel bir görev için size bir araç temin ediliyor. İstlenen hız sınırını aşmak, istenen sayıda yetenek puanı toplamak ya da drift yapmak gibi görevleri başarıyla tamamlayınca yine tecrübe puanı ve kredi kazanıyoruz.

## Forza Horizon 2 ★

Manzaranın tadını çıkarın!

2011 yılıydı, Eden Games'in geliştirdiği, Atari etiketiyle piyasaya sürülen bir yarış oyunu vardı, adı da Test Drive Unlimited 2 (TDU2) idi. Test Drive isminin geçmişini araştırırsanız, sıradan bir yarış oyunuyla karşı karşıya kalırsınız ama TDU2, bize bir yarış oyunundan fazlasını sunuyordu. Bir kere oyuna bir partide başlıyorduk, sonra altımıza bir araba çekiliyordu, ardından kendimizi koca bir şehrin yollarına atıyorduk, kendimize kalacak bir yer bile satın alabiliyorduk! Yarış oyunları kategorisinde yenilikçi bir oyundu TDU2 ama olmadı, olamadı, ilk olarak online desteğini kaybetti, ardından unutulup gitti. Hemen bir yıl sonra, yani 2012'de Forza Horizon çıktı piyasaya. Xbox 360 platformuna özel bu oyunu açar açmaz TDU2'yi andık ve geçtik direksiyon başına, sonra ver elini şahane manzara eşliğinde yarışlar, festival kapsamında etkinlikler ve fazlası. Vallahi ne yalan söyleyeyim, Forza Horizon'ı tam olarak tüketmeden geride bıraktım, sonrasında dönmek de nasip olmadı ama Forza Horizon 2'ye aynı saygısızlığı etmeye niyetim yoktu, oyunu ilk

günden itibaren doyasıya oynadım ve oynamaya da devam ediyorum.

Forza Horizon 2, ilk oyunda olduğu gibi bize festival ruhunu yaşatmak için elinden geleni ardına koymuyor. Oyunun hemen başında, şehre yanaşan feribotta yer alan müthiş otomobillerden birini alıyor ve diğer yarışçılarla birlikte festival alanına doğru yola çıkıyoruz. Bu yolculukta yarışmamıza gerek olmasa da gaza gelip asıldıkça asılıyoruz pedala ve henüz oyunun kontrollerine alışmamışken dalıyoruz duvara. Dert mi? Değil çünkü son yıllarca yarış oyunlarında iyice popüler olan "Rewind", yani geri sarma olayı kurtarıyor bizi, basıyoruz "Y" tuşuna ve geri sarsıp aynı hatayı tekrarlamadan yola devam ediyoruz.

Festival alanında bizi bangır bangır müzik, dans eden gençler ve "patron" karşılıyor. Otomobil bizim değil, emanet, teslim ettik de biz neye bineceğiz? Sabahı bekliyoruz ve bize üç farklı otomobilden birini seçmemiz söyleniyor, seçimimizi yapınca da oyundaki ilk aracımıza kavuşmuş oluyoruz. Bundan sonra yapmamız gerekirse şehirdeki birkaç yarışlık şampiyonaya katılmak ve yarışlardan topladığımız puanlarla şampiyon olmak. Şampiyon olunca da öğreniyoruz ki böyle 15 şampiyona varmış ve hepsini kazanırsak Horizon Festival şampiyonu oluyormuşuz.

Direkt olarak şampiyona yapısını, gidişatını anlattım size ama Forza Horizon 2'yi diğer yarış oyunlarından ayıran en önemli detayı çok geçmeden söylemem gerekiyor. FH2, açık dünya temalı bir yarış oyunu arkadaşlar. Yani yarıştan yarışa geçerken pistten piste ışınlanmıyor, oyunun sahip olduğu haritada özgürce dolaşabiliyorsunuz. Bu da demek oluyor ki saatler boyunca yarışları umursamadan haritada dolaşabilir, yan görevleri yapabilir ya da "toplantılabilir" objelerin peşine takılabilirsiniz. Bir başka seçenek de haritada kendi kendine turlayan, Drivatar kontrolündeki araçlara meydan okumak. Genellikle seyahat ettiğiniz şehirlerin festival noktalarına yakın bölgelerde gezinen bu araçlar, kimi zaman uzun yollarda seyahat edip fark ettirmeden çevrenizde dolanıyorlar aslında. Üstlerinde arkadaşlarınızın isimleri bulunan bu araçlar, tam anla-



miyla arkadaşlarınızı temsil ediyor. Neden mi? Şöyle ki Forza Motorsport 5'te de yer alan Drivatar sistemi, sizin oyundaki sürüş stilinizi sunucuya aktarıyor ve bunu diğer oyuncuların "kendi" oyunlarına rakip olarak aktarıyor. Aslında offline bir online tecrübesi gibi düşünülebilir bu durum. İşte yarışlarda ve yarış dışında şehirde karşımıza çıkan bu "hayalet" arkadaşlara yaklaşıp onlara meydan okumak mümkün.

Tekrar şampiyona sistemine dönmek gerekirse her şehirde farklı klasmanda araçların katılabildiği şampiyonalar bulunuyor ve bu şampiyonalar da en az üç etaptan oluşuyor. "Ne tip yarışlar var?" dersiniz de A noktasından, B noktasına gitmeyi ve belli bir rotada birkaç tur atmayı sayabilirim temel olarak. Oyunun açık dünya temalı olmasından dolayı kimi yarış rotalarının yollarla sınırlı kalmadığını, yol dışına çıkıp özüm bağlarını katledebildiğimizi de belirteyim. Bir de uçaklarla ya da trenle yarıştığımızı tipte uçuk kapişmalar var ki bunlarda heyecan tavan yapabiliyor gerçekten.

Tekrar açık dünya temasına dönüyor, kafalar karışsın istiyorum. Şampiyonaları pas geçip neler yapabiliyoruz, ondan bahsedeyim biraz. Oyunda bir tecrübe puanı ve seviye atlama sistemi mevcut, aynı zamanda yarışlar sonrası kredi de kazanıyor ve bu kredilerle kendimize yeni araçlar alabiliyoruz. Seviye atladıkça bir çark çeviriyor ve ya kredi ya da araç kazanıyoruz. Tecrübe puanı kazanmanın bir diğer yolu da haritanın dört bir köşesine dağılan XP tabelalarını parçalamak ki bu tabelalar 1.000 ila 15.000 arası tecrübe puanı barındırıyor. Benzer şekilde "fast travel" için indirim elde edilebilen tabelalar da mevcut ama haritada gezmek o kadar keyifli ki bir kez olsun fast travel'a başvuramayabilirsiniz. (Ben başvurmadım vallahi.)

Şu ana kadar oyunun temel gidişatını, yani kendi kendinize neler yapabileceğinizi anlattım ama FH2'de bundan fazlası var. Artık hemen hemen her oyunda olduğu gibi, FH2'de de online multiplayer desteği mevcut ve bu da size farklı bir tecrübe sunuyor. Kendi oyununuza devam ederken menüden kolayca geçebileceğiniz online ortamda serbestçe dolaşmak (Online Free Roam) ya da yarışlara katılmak mümkün. Online moda geçiş yaptığınızda şehre belli sayıda oyuncu bağlanıyor, herkesin oyun içi saati ve trafik yoğunluğu eşitleniyor ve başlıyorsunuz takılmaya. Serbest dolaşımda haritadaki etkinlik noktalarına gidip yarışları başlatabiliyorsunuz ve diğer oyunculara bildirim gidiyor, isteyenler de etkinliğe katılabiliyorlar. Online Road Trip ise sizi bir dizi yarışın içine sokuyor ve lobiye bağlandıktan sonra bir oylama başlıyor, oylama sonucuna göre de yarışa geçiş yapıyorsunuz. Dört yarıştan oluşan bu



süreçte her yarışın sonucuna ve toplam sonuca göre puanları cebe indiriyoruz.

FH2'nin bir de kulüp sistemi var. Belli bir seviyeye ulaştıktan sonra açılan bu kulüp sistemi, ilk başta size kulüp önerileri soruyor ve ben de önerilen sonrası "[.TR.]" adlı kulübe giriş yaptım, bu sayede de ne kadar çok sayıda Türk FH2 oyuncusu olduğunu gördüm. Kulüplerin kendi içinde bir sıralama sistemi mevcut ve haftalık puan temel alınarak yapılan sıralama sayesinde kendinize yeni hedefler belirleyebilirsiniz. Ayrıca oyun içindeki dinamik küçük hedefler de kulüp arkadaşlarınızla kıyaslamalar yaparak sizi motive ediyor.

Son olarak oyunda bir perk sistemi olduğundan da bahsetmek istiyorum. Her seviye atlayışımızda bir yetenek puanı kazanıyor ve bu puanı perk'ler için harcıyoruz. İlk başta "1" puanlık perk'ler açılabilirken, sonrasında daha fazla puan isteyen perk'lere ulaşabiliyoruz. Ne var ki bu perk'lerin oyun için pek bir anlam ifade ettiğini söylemek güç. Sırf bir yarıştan %10 ekstra kredi toplamak ya da online yarışlardaki oylamalarda oy avantajı sağlamak için bu sistemin takibini yapmak biraz zaman kaybı gibi geldi bana ve hatta kimi zaman puanları kullanmayı unuttuğum bile oldu.

FH2, TDU2'nin izinden giden, bayrağı başarıyla taşıyan ama pek tabii ki TDU2'deki bazı özelliklerden de yoksun bir oyun. Yine de yeni nesil konsollar için şu ana kadar piyasaya sürülen en iyi oyunla karşı karşıya olduğumuzu rahatlıkla söyleyebilirim. Eğer bir Forza hayranıysanız ve Forza Motorsport'un pist tabanlı, simülasyon ağırlıklı yapısından sıkıldıysanız, sizi FH2'nin "arcade" tadındaki dünyasına alalım. Üstelik manzara da çok güzel ve yarışmak yerine doğayı izleyerek de ekran başında vakit geçirebilirsiniz. Hadi, öptüm. ■ Şefik Akkoç

## Forza Horizon 2

- ➕ Zengin içerik
- ➕ Rahat oynanış mekaniği
- ➕ Özgürlük
- ➕ Görsellik
- ➖ Fark yaratmayan perk sistemi

# 9,0

Alternatif Test Drive Unlimited 2





Yapım **Insomniac Games**  
Dağıtım **Microsoft**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **Xbox One**  
Web **www.insomniacgames.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Microsoft Türkiye**

## Chaos League!

Bu oyunun tuzaklar kurup dalga dalga gelen düşmanlara karşı koymaya çalıştığınız bir multiplayer modu bulunuyor. (Daha da var da bu en eğlencelisi.) Ne var ki oyunu çıkışından önce test ettiğim için resmen multiplayer'ı deneyecek vakit bulamadım. İleride belki sırf multiplayer odaklı bir inceleme daha yapanz...

## Sunset Overdrive ★

○ nasıl içecekmiş arkadaş?

**H**erkes etrafıma toplansın. Gelin, gelin, hızla koşun. Çok acayip bir durum var ortada: Xbox One'a özel bir oyun çıktı! Hem de bağımsız bir oyun değil! Evet, nerede çılgınlık, nerede hayret nidaları? Efendim, siz daha Xbox One alamadınız mı? Anlıyorum. Peki, bu oyun Xbox One aldirmaya yetecek mi? Bir bakalım...

### Delirium, deliriyusun...

Bu Karadeniz ağız esprisi için özür diliyorum öncelikle ve senaryoya atlıyorum balıklama. "FizzCo" adındaki mega şirket, yepyeni bir içecek sunar piyasaya: Overcharge Delirium XT enerji içeceği. Sanki daha önce bir Overcharge içeceği varmış gibi, yanında birçok takıyla birlikte gelen bu içecek, takıların yanında yan etkiler de içermektedir. Büyük bir Overcharge partisinde bu içeceği deneyen gençler, müzik eşliğinde çılginca dans ederken bir anda fenalaşırlar ve daha sonra da garip, Lost Planet'tan fırlamış gibi gözükken yaratıklara dönüşürler. Aslında enerji içeceği dediğin şeyi ancak gece dışarı çıkmış bir grup içmeliyken, nedense tüm şehir bu içeceğin kurbanı olur ve bir şehir dolusu OD ortaya çıkar. (Bu içeceğe maruz kalıp başkalaşım geçirenlere verilen isim; oyunda bolca bu ismi görüyorsunuz.)

Peki, biz kimiz? Biz de o zengin, züppe gençlerin yere attığı çöpleri temizleyen bir arkadaşın rolünü üstleniyoruz ama o, bu içekten içmeyen birkaç kişi gibi insan olarak kalıyor ve şehirden kurtulma-

nın yollarını ararken OD'ye karşı savaşırken buluyor kendini.

Konu bir felaket senaryosu imajı çizse de işleniş hiç öyle değil. Daha ilk dakikadan şehrin ve kopan kıyametin bizim için bir oyun alanı olarak tasarlandığını anlıyoruz. Buna oyunun atmosferi ve rengârenk yapısı da etki ediyor elbette ki.

Oynanış ilk aşamada inFamous'ı andırıyor. Birkaç tane silah bulduktan sonra formüle Dead Rising karışıyor. Ardından yeni düşmanlarla karşılaşmaya başlıyoruz ve bunların isimlerinin ekrana getiriliş şeklini görünce de ağızımızdan, "Borderlands!" kelimesi çıkıyor. Tellerde, tirabzanlarda, raylarda nasıl kayabildiğimizi görünce de Tony Hawk's Pro Skater'ı formüle ekliyor ve Shadow of Mordor'da yapılan şeyin, burada da uygulandığını fark ediyoruz. Sıradan bir görev şöyle ilerliyor: İlk önce bir noktaya ilerlememiz isteniyor. Buraya giderken, bin tane OD ile karşılaşma olasılığımız olduğundan elektrik telleri gibi kayılabilecek yerleri tercih ediyor ve ayağımızda kaykay varmışçasına, hızla ilerliyoruz. Görevi aldıktan sonra yine bir yere gitmemiz isteniyor ve oraya gidince zorunlu bir şekilde düşmanı öldürmemiz gerekiyor. Aynı inFamous'taki gibi tellerin üzerinde kayarken silahımızla ateş edebildiğimizi gibi, Dead Rising'deki gibi yere inip yakın dövüş silahlarımızla da düşmanlarımıza saldırabiliyoruz. Görevi tamandıktan sonra da görevi veren kişiye gidip ödülümüzü alıyor ve bir sonraki göreve doğru yol alıyoruz... Tanıdık, değil mi?





### Beni sen yarattın

Daha oyunun hemen başında karakterimizi yaratıyoruz. Karakter geliştirme ekranı bir hayli detaylı olduğundan, anlıyoruz ki bu konu önemli. (Meğer multiplayer'da kendimizi sergilemek içinmiş...) İstedğimiz görüntüye ulaştıktan sonra oyuna atılıyor ve ilk görevimizi alıyoruz.

Oyun alanı bir hayli büyük ve karışık. inFamous veya türü, açık dünya temalı oyunlarda genellikle var olan şehirler veya bölgeler oyunda kullanıldığı için yolumuzu daha kolay bulurduk ama burada garip binalar, garip boşluklar, kayılacak garip yerler, raylar ve bir ton renk var. Karakterimiz bir Ezio veya Delsin Rowe gibi düz duvara da tırmanamadığı için yüksek yerlere ulaşmak için alternatif yollar bulmamız gerekiyor, bunu ararken de tüm yer, yön duygunuzu yitiriyorsunuz.

Karakterimiz bir tane yakın dövüş silahı ve birçok, enteresan ve uzun menzilli silahla savaşıyor. İlk dakikadan elinizde bir tabanca, düşmanlarınızı ateşe veren bir pompalı tüfek, disk atan garip ve etkisiz bir silah oluyor. Kısa süre sonra da patlayan pelüş ayıcıklar atan bir silaha kavuşuyorsunuz. Hikâyede ilerlerken birkaç tane daha silah size hediye ediliyor ama geriye kalanını Overcharge birimiyle satın almanız gerekiyor. Oyunda korkunç bir şey var ki o da silahlar arasındaki geçiş. Pompalı tüfek düşmanları ateşe veriyor dedik. Alev alev yanan bir düşmana da tabancayla ateş ettiğinizde, normalden katbekat fazla hasar veriyorsunuz. Bir çeşit kombo anlayacağınız... Ne var ki silah geçişi tek bir tuşla değil, LB tuşuna basıp çıkan silah tekerinden yapılan seçimle gerçekleşiyor. Bu sırada, arka planda oyun yavaşlasa da sürekli bu kombuyu kullanmak isterseniz büyük bir eziyetin içine düşüyorsunuz. Neden dijital yön tuşlarına dört tane favori silah atayamadığımızı hiç anlayamadım.

Düşmanlarımız türlü türlü OD'nin yanında, elinde silah tutan ve bize acımasızca kurşun yağdıran Scab'leri de kapsıyor. Sunset City'nin parazitleri olarak özetlenebilecek yağmacı Scab'ler de bana



inFamous'taki silahlı arkadaşları hatırlatmadı değil. OD ise birkaç türe ayrılıyor. Sıradan OD'ler koşuyor, zıplıyor ama pek akıllı davranmıyor. "Popper" adındakiler tam birer lanet; Destiny, Borderlands, Serious Sam, hangi aksiyon dolu FPS'yi örnek vermek istersiniz, bilmiyorum ama Popper'ları daha önce gördük. Popper'lar yanınıza gelip patlayan ve büyük hasar veren düşmanlara verilen ad. "Herker" adındaki OD, uzaktan yeşil bir sıvı fırlatıyor bize ve Spawner, güçlü olmasının yanında çevreye sürekli OD'ler saçıyor. Blower da tam adına yakışır bir şekilde etrafı patlatan, kocaman bir OD. Spawner ve Blower gibi OD'lere karşı da pompalı tüfek + tabanca kombosunun çok iyi işlediğini belirtirim.

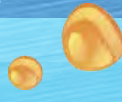
### Bir balon, bir ayakkabı, bir neon tabela...

Bolca görev bulunan oyunda elbette ki bolca da toplanacak eşya var. "Collectibles" olarak geçen bu eşyaların bazıları tellerden sarkıyor, bazıları yükseklerde uçuyor, bazıları binalara takılı tabelalardan oluşuyor... Bunları toplamaktaki amacımız da basit: Yeni güçler, yani Amp'ler almak. Karakterimizi kişiselleştirmede büyük bir güzellik yapılmış ve beş farklı Amp bölgesine, kazandığımız farklı güçleri atayabiliyoruz. Bu hem collectible peşinde koşmamızı tetikliyor, hem de kendimize has bir oynanış geliştirmemizi sağlıyor.

Aslında daha bahsedilecek birçok şey var fakat yerimiz dar. Anlatacağım tüm detayları da oyunu oynadığınızda hızla keşfediyorsunuz gerçi... Size şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki Sunset Overdrive için Xbox One alınmaz ama Xbox One sahibi şanslı kişilere de şanslıyız (Şanslı diyorum zira Xbox One, PS4'ün yanındaki ikinci konsol olma yolunda hızla ilerliyor.) bu oyunu almanızı tavsiye ederim. Bir ton yapacak iş ve eğlenceli oynanışı ile Xbox One'inizin gerçekten bir işe yaramasını sağlıyor. ■ **Tuna Şentuna**

### Sunset Overdrive

- Bir ton iş
- Tellerde kayma mekaniği
- Eğlenceli silahlar
- Kötü silah geçişi
- Her şeyden biraz konsepti



# 8,0

▮ Alternatif Middle-earth: Shadow of Mordor

↗ Bu kadar düşmanın en iyi ilacı büyük patlayıcılar!





Yapım **Tango Gameworks**  
Dağıtım **Bethesda Softworks**  
Tür **Aksiyon, Korku**  
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**  
Web **www.theevilwithin.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Bilkom & Tradeks, Playstore**



## Dolap

Bu ay ne çok dolaplara saklandım... Bu oyunda da daha ilk bölümden dolaplar en iyi dostunuz oluyor zira öldürülmesi mümkün olmayan düşmanlardan kurtulmak için dolaplara girip kurbanlık koyun gibi bekliyorsunuz. Alien'i yetmedi, bir de bul!

# The Evil Within

"10 yıl önce PS2'de oynasam sevebilirdim..." - Şefik

**B**eni biliyorsunuz; korku oyunu gördüm mü korkarım. Gerçekten, görmem yeterlidir. P.T. denen garabeti oynamam mümkün olmadı misal... O koridorun sonunda, ışık bana göz kırparken bekleyen kadını gördüm ve bye, bitti benim için oyun orada. Neyimyse ayın başında da Şefik'e, "The Evil Within'i ben yazacağım!" dedim, o da iyi dedi. Sonra oyun geldi, ben daha başlarındayken bir baktım, Şefik almış başını gitmiş... Dedim nasıl, oyunu beğendin mi; bana aynen spottaki cümleyi söyledi ki ben de benzer düşüncelerde kürek sallamaktaydım...

### Akil hastanesinden, cehennemin dibine

Gelin sizi hemen Sebastian Castellanos ile tanıştırayım. Sebastian bir dedektif. İşinde iyi büyük ihtimalle zira bir akıl hastanesinde olan garip olaylara ilk o koşuyor. Sebastian ve ekibi hastaneye vardığında görüyorlar ki içeri giren polislerden eser yok ve her yer kan, revan içinde. Sebastian ihtiyatlı bir biçimde hastanede ilerlerken ilerlerken neler döndüğünü anlamak üzere kamera kayıtlarına başvuruyor ve burada, insan olmadığı net olarak gözükken bir varlığın üç tane polis memurunu tek hamlede öldürdüğüne şahit oluyor. "Que está sucediendo..." diye şaşırıken de bir anda, o kamera kayıtlarındaki varlık arkasında beliriyor, oyun başlıyor. İlk bölüm olduğu için bahsetmekten sakınca görmüyorum; ayaklarımızdan bağlı, mezbaha benzeri bir yerde uyanıyoruz. Çevremize baktığımızda bizim gibi kurbanlar görüyoruz ama onlar bizden daha şans-

sız; hepsi ölmüş gitmişler. Cehennemden fırlamış gibi gözükken ve ilk Diablo'daki Butcher'ı andıran insan irisi bir tip elindeki keserle bu insanları doğrarken, kendimizi bağlı olduğumuz yerden kurtarıyor ve hemen önümüzdeki tezgâhta insan doğramaya devam eden yaratıktan nasıl kurtulacağımızı düşünmeye başlıyoruz. Bir bakıyoruz ki kasap zaman zaman arka tarafa gidiyor ve asılı olan anahtarları boş bırakıyor. Gizlice gidip anahtarları aldıktan sonra da arkadaki kapıdan çıkıyor ve bulunduğumuz yerden çıkış yolunu arıyoruz. Şimdi, bu vakte kadar anlattıklarım belki hoşunuza gitmiştir lakin filmi geri sarıp Sebastian'ın ve arkadaşlarının hastaneye giriş anına bakacak olursak korkunç bir grafiksel hezeyanla karşılaşırız. Şefik'in oyunu neden 10 yıl öncesinin oyununa benzettiğini de buradan hemen anlayabiliriz zira ne kaplamalar kaplama, ne modeller bir şeye benziyor, ne atmosfer var... Düşünün ki bu PS4 oyunu bir de! Neyse ki mezbaha kısmına geçtiğimizde olaylar biraz daha toparlıyor ve oyunun ilerleyen kısımlarında da birbirinden korkunç ve atmosferi daha iyi olan mekânlarla karşılaşırız. Fakat bir oyunun başlangıcı da bu kadar kötü yapılmaz, ayıp etmişler. Eski Resident Evil oyunlarından sorumlu olan Shinji Mikami, The Evil Within'de atmosferi yüksek bir seviyede tutmayı amaçlamış ve sadece görsellikte bunu başarmış aslına bakarsanız. Ne var ki oynanıştaki problemler bunu öylesine gölgeliyor ki aylar, yıllardır beklediğimiz oyun için, "Bu kadar zaman bunu mu bekledim?" deyiveriyorsunuz.



### Zombiler!

Oyunun problemlerinden devam edelim. Chapter, yani bölümlere ayrılmış oyunda uzunca bir süre neden birtakım yaratıklarla karşılaştığınızı, nerede olduğunuzu anlayamıyor ve haybeye hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. İşler toparlanmaya başladığında, yani senaryo heyecan kazandığında oyunu bayağı bir süredir oynamış oluyorsunuz ama buna değiyor. Gerçekten heyecanla oynadığınız bir bölümden sonra da hikâye yine çuvallıyor bana sorarsanız ve sona doğru yaklaşırken heyecan düşüyor. Bu “ne yaptığınızı bilememe” durumunun üzerine elbette ki Japon oyun geliştiricilerinin sıkı sıkıya bağlandığı eski âdetleri ekleniyor. The Evil Within’in Resident Evil oyunlarından gerçekten farklı olacağını sanmışım ben ama daha ilk dakikadan, kontrol şemasıyla bir çeşit Resident Evil olduğunu suratımıza haykırıyor oyun. Bir dedektif olmasına rağmen ilk defa silah tutan biri gibi davranan Sebastian, bırakın atik olmayı, bayağı hantal bir karakter olmuş. Bu da yetmediği gibi oyundaki yapay zekâ öylesine dengesiz ayarlanmış ki Sebastian’ın yetenekleri iyice dibe vuruyor. Misal –sözde- ses çıkarmadan yürüyebiliyoruz. (Aynı Shadow of Mordor’daki gibi.) Tabii ki Talion’un aksine Sebastian çok daha yavaş yürüyor ama bu dert değil; oyunda sıkça karşılaşacağınız zombi benzeri Haunted’lar bekleyip bekleyip nedense tam siz arkalarından yaklaştığınızda geriye dönüyor ve siz de onları tek hamlede öldürebileceksen, silahınıza davranmak zorunda kalıyorsunuz. Sürekli Haunted’larla karşılaştığınızı ve bu durumun sürekli tekrarlandığını düşününce de işin tadı kaçıyor. Tadımızın kaçtığı bir noktayı daha söyleyeceğim size. Bu oyun bizim dergiye bir “hayatta kalma rehberi” ile birlikte geldi. Her bölümde ne yapıp neyi yapmamamız gerektiği yazıyordu bu rehberde. Ve size şöyle söyleyeyim, eğer o rehber olmasa alık alık

ekrana bakarmışım... Oyun size bir yandan, “Bolca öl, durumu nasıl çözmene gerektiğini kendin bul.” diyor, bir yandan da, “Çok sağlam atmosfer var, oyunu oynarken korkmalısın ve korkuyu iliklerine kadar hissetmelisin.” Eh, sürekli aynı yerleri tekrarlınca da ne atmosfer kalıyor, ne korku.

### Bir kurşuna can feda

Her şeyi daha da zora sokan bir konu elbette ki silahlar ve cephane azlığı. Tabancamızla bir düşmanı öldürmek için bayağı bir kurşun harcamamız gerekiyor. İstersek yumruk da atabiliyoruz ama bizim üç yumruğumuz, Haunted’ların bir saldırısına bile denk gelmiyor ve yakın dövüşte direkt yere iniyoruz. (Ayrıca oyunu Survival’da oynarsanız, bir saldırıya denk gelen kurşun sayısı 10’a çıkıyor! - Şefik) Beşinci bölümün başında “Agony Crossbow” adında bir silaha kavuşuyor ve çevredeki tuzakları parçalayarak elde ettiğimiz parçalarla bu crossbow’u çeşit çeşit (Patlayan, yanan, donduran vesaire.) oklar yaratabiliyoruz. Agony Crossbow gerçekten en iyi arkadaşınız oluyor oyun boyunca...

Oyunda bir de yeni yetenek kazanma mevzuu var. Sebastian çevrede tuzaklar dışında çeşitli kavanozlar da buluyor ve bunları, çeşitli aynalarla ulaştığı ruhani bir odada, yeteneklerini geliştirmek için kullanabiliyor. Yetenekler çok kısa sürede pahalı hale geldiğinden ötürü de bir bölümde çıkışa ulaşmaktan öte, bu kavanozların peşine düşüyorsunuz.

The Evil Within açıklandığından beri benim için P.T. benzeri, korkudan yamulacağım bir oyun olmuştu ama gördüğüm kadarıyla farklı bir Resident Evil çıkmış ortaya. Çok daha iyi bir oyun olması için çok ufak değişiklikler yapılabilirdi ama dediğim gibi, sevgili Milkami-san, âdetlerine bağlı kalmayı seçmiş. Korku - aksiyon oyunlarına ileri derecede bir bağlılığınız yoksa bu oyunu rahatlıkla es geçebilirsiniz...

### ■ Tuna Şentuna

#### The Evil Within

- ⊕ Atmosfer
- ⊕ Tasarımlar
- ⊖ Tutuk oynanış
- ⊖ Dengesiz yapay zekâ

# 6,8

Alternatif Outlast

POPULAR SCIENCE KASIM SAYISINDA

## ROBOTLARIN YAKIN DOSTLARIMIZ OLACAĞI GÜNLER ÇOK YAKIN

- ▶ Son ışınlama deneylerindeki başarı.
- ▶ Kahramanımız Hawking.
- ▶ Mars deneyi.
- ▶ Canlı bir organizma: İnternet.
- ▶ Veda edilmesi gereken 10 bilimsel görüş.
- ▶ Harika bilgi grafikleriyle dünyamız.
- ▶ Özgür irade var mı?

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

SADECE  
**3,90**  
TL



KASIM SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!



DERGİDE  
Bu simgeyi  
gördüğünüz  
sayfalarda video  
izleyebilirsiniz





Yapım **Codemasters**  
Dağıtım **Codemasters**

Tür **Yarış**

Platform **PC, PS3, Xbox 360**

Web [www.formula1-game.com](http://www.formula1-game.com)

Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**



# F1 2014

Geçen sezondan arta kalanlar

**D**aha önce de söylemişim, F1 yayınlarının NTV'den çıkmasını takiben bu spora olan ilgin hızla kaybolmaya başlamıştı, bir dönem tüm takım ve pilotları ezberleyebilirken, artık iki takım "tam" ismini bile sayamaz oldum. Buna rağmen Codemasters'ın F1 lisansını hakkıyla diriltmesinin ardından en azından oyunlar sayesinde kendimi tatmin ediyorum. Ne var ki F1 2013'ü hakkıyla oynadığımı düşünmüyorum, böyle bir iddiada da bulunamam. Bu yıla arayı kapatmak adına F1 2014'ü çıktığı gibi kurdum, oynamaya başladım ve bakın neler gördüm. Öncelikle şu küçük notu düşeyim. Yapımcılar, her nedense bu yıl yeni nesil konsolları es geçmişler ve oyunu PC'nin yanında sadece PS3 ve Xbox 360 için geliştirmişler. Bu nattan neyi anlıyoruz? Evet, bir geçiş yılındayız ve F1 2014'ten çok fazla şey beklememiz lazım. Eğer beklentinizi yüksek tutarsanız da karşınızda geçen yılın oyununu bulacaksınız çünkü F1 2014, F1 2013'ün üstüne hiçbir şey katmamış âdeta. Takımlar, pistler ve kurallar tabii ki güncellenmiş ama oynanışa dair hemen hemen tek bir yenilik bile yok. Üstelik geçen yıl dikkat çeken ve beğeni toplayan "klasikler" içeriği de F1 2014'te kendine yer bulamamış. Ha, bunun yerine senaryolar üzerine kurulu içerik geliştirilmiş ama efsane pilotların yerini tutar mı bu? Hayır...

Oynanışa dair söylenecek çok fazla şey yok aslında. Yarış oyunları konusunda uzman olan Codemasters, gerçekçi bir F1 tecrübesi yaşamamız konusunda elinden geleni ardına koymamış. Özellikle bir direksiyon setiniz varsa çok eğleneceksiniz ve mücadele hissini tam anlamıyla yaşayacaksınız. Otomobillerin kullanımı, kontrolü, direksiyondan alınan

geri bildirimler muazzam ama bir sorun var. Eğer oyunu gamepad ile oynamaya kalkarsanız, hızlanma konusunda bir sorun olduğunu göreceksiniz. Öte yandan oyunu direksiyonla oynarken de mutlaka dikey senkronizasyonu (v-sync) açmanız gerekiyor, aksi takdirde otomobilin yaşadığı sarsıntılar ile direksiyona aktarılanlar arasında anlamsız bir fark oluyor. Oyunu oynadığım sırada bu sorunu ve çözümü çabucak keşfetmişim; belki bir yamayla sorun çözülmüş olabilir ama siz yine de lafımı dinleyin.

Gelelim sadede. Puana bakıp da F1 2014'ün vasat bir oyun olduğunu düşünmeyin sakın. Yine görsel olarak çok başarılı, olabildiğince gerçekçi ve toplamda da her F1 hayranının yıl boyu oynayabileceği bir yapım var karşımızda ama geçen yılki bazı içeriklerin oyundan çıkarılması, buna karşın kayda değer bir yeniliğin de yapılmamış olması puanı düşüyor. Eğer F1 2103'ü almadıysanız, F1 2014'ü gönül rahatlığıyla alıp keyifle oynayabilirsiniz; F1 2013'ü aldıysanız da pist, takım ve pilot güncellemesi tadındaki bu oyunu alıp almamak tamamen size kalmış.

■ **Şefik Akkoç**

F1 2014

- ⊕ Kariyere istenen takımla başlayabilme
- ⊕ Başarılı görsellik
- ⊕ Gerçekçi oynanış
- ⊖ Klasikler içeriği çıkarılmış
- ⊖ Pek yenilik içermiyor
- ⊖ Kullanışsız ve hantal menü

7,0

▮ Alternatif F1 2013



Yapım **The Astronauts**  
Dağıtım **Nordic Games**  
Tür **Macera**  
Platform **PC, PS4**  
Web **www.theastronauts.com**



## The Vanishing of Ethan Carter ★

Nereye gitti bu çocuk, anlamıyorum ki?!

Yine yıllar yıllar bekleyip de bir türlü ortaya çıkmayan oyunlardan bir tanesi oldu The Vanishing of Ethan Carter (TVEC). Geçen ay da yetiştirmeye çok çabaladık kendisini ama olmadı, kısmet bu ayaymış.

Birkaç ay önce yayımlanan oyun içi videosu da olmasa gerçekten ne tür bir oyun olduğunu kesinlikle anlamadan oyunun başına oturacaktım ama bu fragman sayesinde beni neyin beklediğini bilerek oyuna başladım. Bir dedektifin kontrolünde olduğumuzu ve Ethan Carter'ın bu dedektife mektuplar yazarak ona garip bir dünyayı resmettiğini anlamam çok

yerleri bulmak ve bu yerlere varınca olayı çözmek. Elimizde herhangi bir harita veya bir pusula bile olmadığı için (Ne biçim dedektifsek...) Red Creek'i resmen ezberlememiz gerekiyor. Neyse ki çok da büyük bir bölge değil bu vadi. Yolları ve patikaları keşfetmek de zor değil. Olay mahalleri de genellikle bir cinayetle sizi karşıladığından, çözeceğiniz bulmacanın orada bulunduğunu anında anlıyorsunuz. Bulmacaları çözmek için dedektifimizin olay mahallini eski haline getirmesi gerekiyor öncelikle. Bunu başardıktan sonra da henüz vücudu terk etmemiş olan ruhla temasa geçerek

olayın nasıl gerçekleştiğini sıraya dizmek var. Bölgede beliren olay parçalarını 1, 2, 3... diyerek sıraya diziyor ve tahmininiz doğruysa bir ipucuna kavuşuyorsunuz. Ve merak etmeyin; istediğiniz kadar deneme şansınız var... Oynanışın temeli bu durumu kapsasa da enteresan bölgelerle de karşılaşmıyor değiliz. Mesela ormanın ortasında bir astronota denk geliyor ve bir anda onu takip etmeye çalışırken buluyoruz kendimizi. Ya da bir eve giriyoruz, bu evden çıkıp hemen yandaki eve girince, evler farklı ölçülerde olsa bile aynı evde gezdiğimiz anlıyor ve oda girişlerindeki ışınlanma kapılarının ne işe yaradığını bulmaya çalışıyoruz. Olayın en enteresan kısımlarından bir tanesiye madenlerde karşınıza çıkıyor. Burada tam olarak ne olduğunu söylemek istemiyorum, heyecanı kaçmasın ama Red Creek'teki o sakin, tehlikesiz havayı burada bulamıyorsunuz.

Grafiksel anlamda da oyun kesinlikle çok başarılı. Zaten artık şu orman atmosferini iyi yansıtamayana yuh diyorum. TVEC'teki orman havası ve atmosfer de inanılmaz iyi; kolay kolay bölgeden çıkmak istemiyorsunuz. "Adventure" meraklılarının dışında, aksiyon bağımlıları bu oyunu biraz yavaş bulabilirler ama bence oyun, herkesin denemesi gereken bir tecrübe olmuş. Alın derim...

### ■ Tuna Şentuna

#### The Vanishing of Ethan Carter

- ⊕ Mükemmel atmosfer
- ⊕ İlginç oyun yapısı
- ⊕ Merak uyandıran hikâye
- ⊖ Nereye gideceğinizi bilemediğiniz anlar çok oluyor

# 8,3

Alternatif **Gone Home**

"Bulmacaları çözmek için dedektifimizin olay mahallini eski haline getirmesi gerekiyor öncelikle"

güç olmadı ve Ethan Carter'ın bir çocuk olduğunu da ilk bulmacada keşfettim. Bir çeşit açık dünya temalı macera oyunu TVEC. "Red Creek Valley" adındaki ormanlık bölgede istediğimiz gibi dolanıyor ve Ethan Carter'a ne olduğunu keşfetmeye çalışıyoruz. Bizi iki çeşit mücadele bekliyor: Hikâyeyi sürdürmek için gereken olayların gerçekleştiği

ölümünün bir şablonunu ortaya çıkarabiliyor. Çok ufak bir spoiler vererek size örneklendireyim olayı... Daha ilk bulmacada ayakları kesilmiş bir adamla karşılaşıyoruz. Hemen yanında da bir tren rayı var. Lokomotif ise olay yerinden biraz daha uzak bir yerde duruyor. Bölgeyi taramamızda rayların etrafındaki çoğu çimim yeşil, lokomotif uzunluğunda bir bölgeninse sarı, güneş almamış çimenlere ev sahipliği yaptığını görüyoruz. Buradan da lokomotifin aslında nerede durmakta olduğunu anlıyor ve lokomotifini oraya çekmek için çalışmaya başlıyoruz. Bir bakıyoruz ki elektrikli lokomotifini çalıştırmak için gereken bir kol yerinde yok. Dedektifimiz hisleriyle bu kolun yerini ve yönünü az çok tahmin ediyor ve bu kolu bulmak için bir arayışa başlıyoruz. Kolu bulduktan sonra treni yerine çekiyor ve bir başka "yerinde olmayan" cisim de eski yerine koyup ruhun bize olayın gerçekleşiş şeklini göstermesini sağlıyoruz. Tabii olayı çözmek bu kadar kolay değil; bir de



Yapım **Crytek**  
Dağıtım **Crytek**  
Tür **Aksiyon**

Platform **PC, Xbox One**

Web [www.crytek.com/games/ryse](http://www.crytek.com/games/ryse)  
Türkiye Dağıtıcısı **Crytek Türkiye, Playstore**



RECRUIT HIT  
RECRUIT HIT

# Ryse: Son of Rome

Muhteşem oyunculuk, kötü oynanış

Xbox One'in çıkış oyunlarından bir tanesi olan ve oyuncuların meraklı bir bekleyişten sonra üstüne saldırdığı Ryse, maalesef beklentileri karşılayan bir oyun olmamıştı. İncelemeleri okuduktan sonra takvimime baktım, Ryse'a yer gözükmeyişi için de oyunla ilgilenmedim. Ta ki PC sürümü önüme gelene dek... Oyuna karşı önyargılı olmak istemeden başladım Campaign moduna. Multiplayer her ne kadar oradan göz kırıyor olsa da oyunun ne olduğunu görmeden çok kişili oyunda bana yer olmadığına kanaat getirdim. (Çok zekiyim.) Oyunun grafik ayarlarına bir göz attıktan sonra da karşıma gelen görüntülerde bir afallama yaşadım.

Deliler gibi Shadow of Mordor oynadıktan sonra başına oturduğum Ryse, Shadow of Mordor'un aslında nasıl da iyi gözükmeyişini bana kanıtladı ve şunu size rahatlıkla söyleyebilirim ki Ryse, yine grafiksel açıdan Crytek kalitesini gözler önüne seriyor. "Yeni nesil grafikler pek fark etmiyor artık..." derken Ryse beni çok fena ters köşeye yatırdı, hala oyunun grafiksel kalitesini aklımdan atabilmemiş değilim. Oyun içindeki grafikleri geçtim, oyun motoruyla yapılmış ara sahnelerdeki yüz detayları öyle bir noktada ki az daha zorlansanız gerçek sanmak mümkün. Bu ara sahnelerdeki oyunculuk ve seslendirme de tek kelimeyle harika. Birçok oyunun örnek alması gereken bir kalitede hatta...

Sinematiklere ve grafiklere bu denli hayran kalmışken, oyunun neden beğenilmediğini de yavaştan anlamaya başladım; maalesef Ryse'in oynanışı olabildiğine düz, olabildiğine sıradan. Aynı Batman'deki veya yeni bir örnekle, Shadow of Mordor'daki dövüş sistemiyle hazırlanmış oyun. Kahramanımız Marius, aynı anda birçok düşmanla birden karşılaşiyor, bunlara kılıç ve kalkan saldırılarıyla karşı koyuyor, gard alması gerektiği yine ona önceden bildiriliyor ve bu şekilde düşmanlarını en vahşi şekillerde öldürüp ailesini öldüreni bulmak üzere büyük bir serüvene çıkıyor. Oynanıştaki düzlüğe, karşıma çıkan düş-

manlardaki monotonluk da ekleniyor ve sürekli aynı tipteki, sıradan adamlarla dövüşüp duruyoruz. Yıllar öncesinin Final Fight'ında bile daha fazla çeşitte düşman vardı, öyle söyleyeyim. Her ne kadar birkaç tane farklı boss ekrana gelse de bunlar da oynanışı kurtarmaya yetmiyor ve oyun bu noktada çok fena tökezliyor.

Bakin ben olsam ne yapardım, size söyleyeyim. Marius'u bir beat 'em up türündeymiş gibi kullanırdım, önüne sürekli düşman atacağıma Dark Souls tarzı, çok daha dişli ve az sayıda rakiple karşılaştırırdım. Marius sağlam bir Roma askeri ya, ona daha farklı savaşma stilleri verir, bu zorlu düşmanlara karşı bir strateji geliştirmesini isterdim oyuncudan. Oyundaki karakter geliştirme kısmına da Marius'un farklı hareketler satın alabileceği bir eklenti yapardım. Roma İmparatorluğu demek, entrika demek; hikâyeyi öyle bir kurgulardım ki oyuncu yeri geldiğinde şaşırırdı, yeri geldiğinde atmosferi sonuna kadar hissedip kendini Wikipedia'da Roma İmparatorluğu'nu araştırırken bulurdu.

Crytek inanılmaz grafikler hazırlamış fakat oynanışta nedense saçma bir formül kullanmış. Hiçbir şekilde özgür olmadığımız oyunda, sadece önümüze atılan düşmanların kâh standart saldırı seçeneklerimizle, kâh Focus gücümüzü çalıştırıp etrafı yavaşlatarak daha etkili bir biçimde öldürüyor ve gidiyor da gidiyoruz... Bu devirde böyle bir oyuna gerçekten yer yok. Yanarım yanarım da o ara sahnelere, o grafiklere yanarım. Ne kadar da güzel gözükyorlardı...

## ■ Tuna Şentuna

### Ryse: Son of Rome

- ⊕ İnanılmaz grafikler
- ⊕ Muhteşem ara sahneler
- ⊖ Oynanış çok düz
- ⊖ Multiplayer uzun ömürlü değil

# 7,0

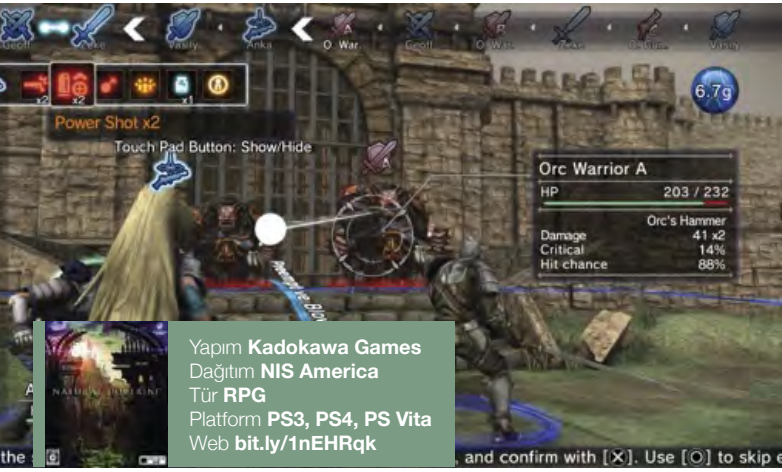
■ Alternatif Middle-earth: Shadow of Mordor

## Multiplayer

Tek kişilik kısmı bitirmeniz an meselesi olan oyunun multiplayer kısmında sizi iki kişilik anlaşmalı (co-op) oyun modları bekliyor. Burada ya art arda gelen düşmanlara karşı Survival mücadelesine giriyor, ya da Arena'da size verilen ufak görevleri yapmaya çalışıyorsunuz. Zevkli bir mod olsa da kısa sürede eğlencesi kaçıyor.

- ✓ "Basilius... Sana karşı başlattığım savaş aslında aşkımın bir yansımasıydı" - King Oswald





## Natural Doctrine ★

Taktik, Taktik, taktik!

Günümüz oyun mekaniklerinin birçoğunun gitgide basitleştiğini eminim siz de fark etmişsinizdir. Öyle ki ekran başında ter dökmek bir yana, doğru düzgün uğraşmadan birkaç hamle ve bir - iki kombo ile düşmanımızı yere sermek artık klasikleşmeye başladı. Belki de bu sebepten olsa gerek, "old school" adını verdiğimiz "eski tip" oyunlara olan ilgi gittikçe artıyor. Natural Doctrine, kesinlikle ve kesinlikle basit olarak niteleyebileceğimiz bir yapım değil. Eğer taktiksel RPG türünde yeniyseniz, alışmanız zor olacak. Ve büyük ihtimalle oyunun mekaniklerine alışana kadar birçok kez o tatlı mı tatlı, şirin mi şirin "game over" ekranıyla baş başa kalacaksınız. Ayrıca, eğer sabırsız bir insansanız

oyuncu olarak giriş yaptığınızda neredeyse her oyunda olduğu gibi öğretici (tutorial) modla başlıyorsunuz. Burada ilk önce Geoff, Vasily ve Zekeline ile tanışıyoruz. Ana hikâyeyi de Geoff'un bakış açısından oynuyoruz. Karşımıza çıkan ilk düşmanlar bize nazaran küçük ve yeşil yaratıklar olan goblin'ler. Goblin'leri hallettikten sonra Anka ile tanışıyoruz ve meğerse bizi tutan kişi de oymuş! Anka'nın da aramıza katılışıyla birlikte içimize bu yerin bir devamı olduğuyla ilgili bir his doğuyor ve kırdığımız bir duvarın ardındaki goblin'leri gördüğümüzde de yanılmadığımızı anlıyoruz. Bulduğumuz haritalar parçalara bölünüyor; mavi alanlar bizim, kırmızılara düşmanların. Düşmanları yok ettikçe onları

yapmamızı engelleyebiliyor. Multiplayer moduna gelecek olursak, Versus ve Co-op olarak iki seçeneğimiz bulunuyor. İster diğer oyunculara karşı, istersek de onlarla birlikte oynayabiliyoruz.

Ve elbette ki birçok RPG oyununda da olduğu gibi, Natural Doctrine'de de donanım, eşya toplama, yetenek ağacı, yetenek puanları gibi terimler bulunuyor. Sandıklardan bulduğumuz eşyaları karakterlerimize verebiliyor veya kendilerinde bulunan eşyalarla değiştirebiliyoruz. Seviye atladıkça aldığımız puanlarla da yetenek ağacında bulunan yetenekleri geliştiriyoruz. Ayrıca her karakterin yetenek ağacı da kendisine özel oluyor. Karakterlerimizin donanımları ve seviyeleri ne kadar iyiyse ana senaryoda da o kadar az zorluk çekeceğimizi unutmamamız lazım. Bu sebepten karakterlerinizi mümkün mertebe geliştirmenizi tavsiye ederim.

Oyunun müziklerinin ve seslendirmelerin gayet iyi olduğunu ve oyunun havasına uyduğunu düşünüyorum. Grafik kalitesi özellikle çevre olarak fazla iyi değil ancak grafikleri önemsemiyorsanız, dert edeceğinizi sanmıyorum. Şahsen beni rahatsız etmiyor.

İtiraf etmeliyim ki oyuna ilk başladığımda bir ön yargım yok değildi, hatta oyunun mekanikleriyle cebelleşirken düşündüğüm şey, bu oyunun bana hitap etmediğiydi. Ancak oynadıkça, farklı taktikler ve stratejiler belirlemek için harcadığınız onca vaktin karşılığını zaferle almak insanı oldukça tatmin ediyor. Oyun basit gözükse de başarıya ulaşmak için sadece bileğinizi değil, kafanızı da çalıştırmanız gerekiyor. Taktiksel RPG türünü en çekici kılan özellik de bu ve Natural Doctrine sizden bunu isteyen bir yapım. ■

## Eğer taktiksel RPG türünde yeniyseniz, alışmanız zor olacak

ve hemen sadede gelmek isteyenlerdenseniz, Natural Doctrine size göre değil. Demiş olayım, sonra uyardı demeyin! Oyundan aldığım ilk izlenimlerden biri, "taktiksel" olmanın hakkını verebilmesiydi. Gerçekten de yaptığınız en ufak hata, sizi bir anda nihai sona sürükleyebiliyor. Bu herhangi bir şey olabilir; saldırı, savunma, konumlandırma... En ufak hatanızda iki seksen yerdesiniz. (Çok çektim, gerçekten.)

Oyunun ana hatlarından biraz bahsedelim. Öncelikle oyuna girdiğimizde bizi tek oyunculu ve multiplayer olarak iki seçenek karşılıyor. Tek

buldukları alanlara erişim sağlayabiliyoruz. Saldırı esnasında bireysel değil, sıralı ve takım halinde hareket ediyoruz. Karakterlerin hepsi bizim kontrolümüz altında; düşmanlar hariç elbette ki! Oynadığımız karakterin konumu ve diğer karakterlerle arasındaki uzaklığı oldukça önemli. Bunun sebebi, aralarındaki mesafelerin verilen hasarı büyük ölçüde etkilemesi. Zafere ulaşmak için link saldırıları adı verilen saldırı tipini dikkatli ve mantıklı şekilde kullanmak gerekiyor. Link saldırıları, aynı düşman birime saldırı esnasında, karakterlerimizin artıdan güçler almasına yarıyor. Karakterleri yeteneklerine ve sınıflarına bağlı olarak konumlandırmak da büyük önem teşkil ediyor. Örnek vermek gerekirse büyük ve tüfek kullanan karakterleri haritanın daha yüksek bölgelerinde konumlandırarak daha etkili ve güçlü kılabiliriz. Ayrıca oyunda "friendly fire" mekanikliği de bulunuyor. Bu yüzden hedef hattınızı arkadaşlarınızın üzerinden kurmamaya dikkat edin. (Benim gibi dikkatsiz olmayın.) Oyunda taktiksel açıdan planlama yapabileceğiniz pek çok durum var. Bununla beraber oyundaki bazı haritalar, sizi tek bir stratejiye bağlayarak sonu "game over" ile bitmeyen farklı stratejik seçimler



### Natural Doctrine

- ⊕ Tam anlamıyla bir taktiksel RPG
- ⊕ Başarılı oyun mekanikleri
- ⊕ Özgün dövüş sistemi
- ⊖ Grafikler daha iyi olabilirdi
- ⊖ Hikâye zayıf

# 7,7

Alternatif XCOM: Enemy Unknown



# DG2: Defense Grid 2 ★

## Uzaylılara karşı kule kule

“Tower defense” oyunları uzun süredir aramızda.

Her ne kadar bu tür geç patlamış olsa da özellikle Warcraft III sayesindeki çıkışından bu yana geçen sürede, kendine has bir oyuncu kitlesi oluşturmayı başardı. Pek tabii ki arada envaiçeşit yeni isimle karşılaştık; kimileri sadece hafızalarda yer etmiş yapımlar olarak kaldı, kimileri halen oynadığımız yapımlar arasında bulunuyor. DG2 de ziyadesiyle başarılı bir oyunun devamı. Özellikle konu kule kurmak olduğu zaman akla ilk gelen isimlerden DG, yeni oyunuyla da bomba gibi!

### Uzaylı istemiyoruz!

Klasikleşen kule dikme oyunlarına nazaran bu seri iki oyundur ana senaryoyla birlikte geliyor. Sonuçta kule dikip düşmanları engelliyoruz belki ama kabaca bir senaryosu olması, oyun esnasında bazı karakterlerin kendi aralarındaki diyalogları dinlemek ve “Yahu bu adamlar niye saldırıyor bize?” gibi sorular duymak, kesinlikle oyuna farklı hava katmış. Buradan yola çıkarak oyunun ana senaryosu olduğuna da değinmekte fayda var. Özellikle farklı silahları ve düşmanları tanımak için harika bir süreç. Yani direk multiplayer’a girerek sanıyorum çok da mantıklı bir hareket yapmış olmayız...

Oyunda dokuz farklı kule bulunuyor ve her kulenin de üç adet geliştirmesi mevcut. Saldırı mesafesi, saldırı hızı ve saldırı gücü olmak üzere üç özelliğe sahip olan kulelerin hemen hepsi farklı bir işe yarıyor. Kulelerin ne gibi işler yaptığını anlamak çok önemli zira bir anda kalkana sahip düşmanlarla karşılaşmış ne yapacağımızı anlamaz şekilde etrafa bakarken bulabiliyoruz kendimizi. Bazı kulelerin, bazı özel düşman modellerine göre saldırılarını bulunuyorken, bazı kulelerin de ilgili bölümde karşımıza çıkan düşmana göre daha fazla üretilmesi gerekiyor. Cannon tek noktaya en yıkıcı darbeyi yapan silah ve eğer bölüm içerisinde yapılı düşman arkadaşlar bulunuyorsa

kendisi açık ara kurulacak yapı. Eğer düşmanlar kalınlarıyla koşuyorsa o zaman da Tesla kule modelinden kurmak gerekiyor ama bu oyundaki en önemli yapı açık ara en ucuz olan Boost. Kule yapılabilen herhangi bir noktaya inşa edilebilen bu yapının en büyük özelliği, tıpkı kuleler gibi düşmanların yolunu kesmesi. En ucuz kulenin 100, Boost’un ise 50 birim paraya inşa edildiğini düşününce aradaki fark daha da bir netleşiyor. Durun, daha bitmedi! Boost, adı üstünde tam bir güçlendirici; üzerine yapılan kulelere otomatik olarak daha fazla menzil sağladığı gibi, kendisine yapılan geliştirme sayesinde üzerindeki cihazın ateş gücünü de artırıyor. Multiplayer konusunda da bir hayli iddialı DG2. Üç farklı oyun modu arasında özellikle farklı bir oyuncuyla tüm inşa alanlarını kullanabildiğimiz Co-Op Doubles dev bir eğlenceli! Yine de belirtmekte fayda var ki öyle her dakika oyuncu bulmanın pek imkânı yok. İlginç olansa yapımcıların da bunu düşünmüş olmaları ve belirli bir süre oyuncu aradıktan sonra bizi beklemek yerine arka planda aramayı sürdürürken başka modlarda oyunu oynamamıza imkân tanımaları. Değirmekte fayda var ki tek kişilik oyundan aniden çıksak bile geri döndüğümüzde her şey kaldığı yerden devam ediyor.

Sözün özü, kule dikip uzaylı efendilerin “core”larınıza almasını engellemek istiyorsanız, bu oyun bir harika. Düşman çeşitliliği ve kulelerin dengeli dağılımı da cabası. ■ **Ertuğrul Süngü**

### DG2: Defense Grid 2

- ⊕ Senaryo modu
- ⊕ Dengeli oyun mekanikleri
- ⊕ Farklı kule seçenekleri
- ⊖ Limitli multiplayer seçenekleri
- ⊖ Yapay zekâ bazen çok yapay

# 8,1

Alternatif **Anomaly 2**

## Modlar

Tek kişilik oyun içerisinde birbirinden farklı oyun yapıları mevcut ve 10 farklı seçenek arasında ilginç fikirler bulunuyor. Bir tanesi üçüncü kule geliştirmesi olmadan oynamamızı sağlıyor, bir diğeri belirli miktarda kule üretilmemizi sağlıyor. Anlayacağınız farklı zorluk seviyeleriyle eğlence bir kat daha artıyor.

∨ Ateş gücünün nasıl dağıldığını görebilmek harika!



Yapım **Hidden Path**  
Dağıtım **505 Games**  
Tür **Strateji**  
Platform **PC, PS4, Xbox One**  
Web [bit.ly/1nCseQq](http://bit.ly/1nCseQq)  
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**

# PCNET'İN KASIM SAYISI BAYİLERDE!

## UBUNTU İLE SİSTEMİNİZİ KURTARIN

Ubuntu Linux ile çöken sistemden dosya kurtarın, virüsleri temizleyin, RAM'inizi test edin.

**UBUNTU 14.10 PCNET DVD'SİNDE**

# PCnet

**BEDAVA / VIDEO EDITÖRLERİ**  
Çektığınız videoları düzenlemeniz için en iyi bedava yazılımları seçtik.

**iPHONE VE iPad İPUÇLARI**  
Az bilinen 35 püf noktasıyla mobil cihazınızı yeniden keşfedin, onu herkesten daha iyi kullanın.

*Teknolojiyi seviyoruz* Kasım 2014 Yıl 17 Sayı 206 Fiyat 790 TL

# 64 BEDAVA WINDOWS PROGRAMI

- Sisteminizi hızlandıracak ince ayar araçları
- Fotoğraf ve video düzenleme yazılımları
- Ofis ve güvenlik paketleri

**GİZLİLİK REHBERİ**

## KENDİNİZİ İNTERNETTEN SİLİN

Adınızı, fotoğraflarınızı ve kişisel bilgilerinizi internetten yok etmenin yollarını öğrenin.

*Hepsi DVD'de*

**DVD HEDİYELİ**

**GÜVENLİK**  
**İNTERNETTE SAHTE KİMLİK**  
+ Spam ve dolandırıcılardan korunmanın en etkili yolu

**İNTERNET**  
**DAHA HIZLI UPLOAD**  
+ Fotoğraf, video ve yedeklerinizi daha hızlı yükleyip paylaşın

**İNCELEME**  
**EN İYİ EKRAN KARTLARI**  
+ Her bütçeye uygun, en başarılı GPU'ları seçtik

**NASIL YAPILIR?**  
Evernote'ta uzmanlaşın + Güncellenen siteleri kaçırmayın

İSBN 1301-4770-111  
9 771301 477000

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



## NBA 2K15 ★

Gözünü seveyim sakatlanma!

Spotu kime attım, tahmin ediyorsunuzdur. Derrick Rose'suz geçen NBA sezonları bana hiç keyif vermedi ne yalan söyleyeyim. Öyle ki NBA TV için başlattığım D-Smart aboneliğim tam anlamıyla bir başışa dönüşmüş durumda. Ama bu yıl şanssızlık kırılacak gibi ve Rose'u seyretmeye doyamayacağız. (Umarım.) Öte yandan yeni sezonda birçok takımın kadrosunda ciddi değişiklikler de göreceğiz ki bu durum NBA'yi daha izlenir kılıyor bana göre. Yuvasına dönen ve yanına Kevin Love'ı alan LeBron James, Bulls'un -sarımsı- beş küsur yıl gecikmeli hamleyle kadrosuna Pau Gasol ve daha nice takas... Bu yıl NBA'yi izlemek kadar NBA 2K serisini oynamak da zevkli olacak çünkü oyunda birçok yenilik, birçok gelişime mevcut. Daha fazla uzatmadan söze gireyim...

Öncelikle bu yıl ilk kez menü biraz adam edilmiş. Eskiden analog kolu hareket ettirerek görüntülediğimiz bir menü vardı, daha iyisini beklerken facia bir menüye geçiş yapmıştık, bu yıla menüde gezmek biraz daha rahat. Parıltılı tasarımda da sadeliğe gidildiği için menülerde gezmek göz yormuyor. Bu sırada Pharrell Williams müthiş seçimlerinden oluşan soundtrack'e kulak vermek de ayrı bir keyif.

Oyunun temelini oluşturan oynanışa geçildiğinde de ilk olarak şut konusunda bir yenilik, daha doğrusu yardımcı göze çarpıyor. Eğer yıllardır bu seriyi oynamaya çalışıyor ama şutlarda bir türlü başarılı olamıyorsanız, oyuncuların altına eklenen yeni bir bar sayesinde şut zamanlaması konusunda kendinizi geliştirebilirsiniz. Ne var ki ben bu bara baktığımda daha kötü şut attım ve hemen kendimi oyuncuların vücut hareketlerini analize verdim yeniden. Seriyeye yeni bulaşmak isteyenler için iyi bir tercih olabilir, eski kurtlar içinse kafa karıştırıcı bir detay.

NBA 2K14'te en çok şikâyetçi olduğum konuların başında topa sahip oyuncuyu savunma ve ribauntlar geliyordu. NBA 2K15'te savunmada gelişim var ve bire bir savunmada çok daha başarılı olunabiliyor ama pek tabii ki burada oyuncu kalitesi de önemli bir etken. Ortalama bir oyuncuyla LeBron James'i tutmayı denemeyin, hayattan soğursunuz. Ribauntlar konusunda da artık çok daha gerçekçi bir top kapma mekanikliği söz konusu ama yine de kusursuzluktan bahsedemem. Hele ki bazen topu tutamayan, ardından kafasına ve göğsüne çarpıran oyuncular görünce yine kendi işimi kendim

halletmeye çalıştım. Bu nadiren ortaya çıkan tuhaf ribaunt sahnelerini bir kenara bıraktığımızdaysa animasyonlardaki çeşitlenmenin ve animasyonlar arası geçişin çok daha etkileyici bir hale geldiğini görüyoruz. Gerçekten NBA 2K15'i oynamak kadar oynayan birini seyretmek de büyük keyif; görsellik ve animasyonlar muazzam.

Menüde neler var, onları sıralayayım hemen. MyCAREER'da yine kendi oyuncumuzu yaratıp sıfırdan bir kariyere atılıyor. Önceki yıllarda draft'tan giriş yaptığımız NBA kariyerimiz, bu yıl draft'ta seçilmemiş ama 10 günlük kontrat kapıp takımları etkilemeye çalışan bir oyuncu olarak şekilleniyor. Bu alternatif senaryoyu sevdim ne yalan söyleyeyim. Öte yandan oyuncu geliştirme seçenekleri de çok daha sade ve anlaşılır hale getirilmiş ki bu da önemli bir artı. Bunun dışında MyGM ile genel menajer rolüne bürünüp takım yönetmek, MyLEAGUE'de kendi tercihlerimize göre şekillendirdiğimiz ligde mücadele etmek ve MyTEAM'de de FIFA'nın Ultimate Team'ine benzer bir tecrübe yaşamak mümkün. Bu yılın en renkli moduysa MyPARK ama bu moddan performans almak neredeyse imkânsız. Üç farklı parkta, dünyanın dört bir yanından oyuncularla buluşup sokak basketbolu oynayabiliyoruz ama nedense yıllardır yaşanan "input lag" sorunu halen devam ediyor. Özellikle şutlarda zamanlamanın önemli olduğu bir sistemde oyunu oynanamaz hale getiriyor ne yazık ki bu sorun.

Basketbolun tadını çıkarabilmek için birçok farklı seçeneği bünyesinde barındıran, oynanış olarak geçen yılın çitasını yükselten ve Euroleague içeriğine Galatasaray Liv Hospital'ı da ekleyen NBA 2K15'i tüm basketbol tutkunlarına öneriyorum. Ufak kusurlarından yamalarla arınması muhtemelen oyunu Xbox One'da (RockoTUR) oynadığımı belirtip benimle oynayacak arkadaş aradığımız da belirteyim.

### ■ Şefik Akkoç

#### NBA 2K15

- ⊕ Muazzam görsellik
- ⊕ Daha yumuşak animasyonlar
- ⊕ Başarılı sunum
- ⊕ Mod çeşitliliği
- ⊖ Sunucu problemleri

# 9,0

Alternatif NBA Live 14

### Face Scan

Serinin bu yıl ki yeniliklerinden biri de Face Scan ve bu sayede kameranızı kullanıp yüzünüzü oyuna, oyunda yarattığınız basketbolcuya aktarabiliyorsunuz. Oldukça başarılı olan bu sistemin, sadece iyi ışıklandırılmış ortamlarda iyi performans verdiğini not düşeyim.



Yapım **Visual Concepts**  
Dağıtım **2K Sports**  
Tür **Spor**  
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**  
Web [2k.com/games/nba-2k15](http://2k.com/games/nba-2k15)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**



Yapım **United Front Games**  
Dağıtım **Square Enix**  
Tür **Aksiyon, Macera**  
Platform **PC, PS4, Xbox One**  
Web **www.sleepingdogs.net**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**



## Sun On Yee

Oyunda işlenen Sun On Yee triad'ı, gerçek hayattaki Sun Yee On'dan esinlenmiş. 1919 yılında Hong Kong'da kurulan Sun Yee On, günümüzde 55.000 müdavimiyle sahtecilik, kumar, uyuşturucu, fuhuş, kaçakçılık ve gasp faaliyetlerine devam etmektedir.

# Sleeping Dogs: Definitive Edition ★

Neonların aydınlatamadığı sokaklar...

Sancılı bir sürecin ardından 2012 yılında PC, PS3 ve Xbox 360 için çıkış yapan Sleeping Dogs, dönemin başarılı oyunlarından bir tanesi olmayı başardı. Oyun, bu başarısının ardından geçtiğimiz günlerde moda da ayak uydurarak "Definitive Edition" takısıyla yeni nesil konsollara ve tekrardan PC'ye çıkış yaptı. Bizleri "triad"ların, çetelerin yönettiği Hong Kong'un karanlık yüzüne götüren oyun, "Wei Shen" isimli karakterin hikâyesine odaklanıyor. Suçun kol gezdiği arka sokaklarda büyüyen Shen, yeni bir başlangıç için ailesiyle ABD'nin yolunu tutar. Polis teşkilatına katılarak geçmişine ve suça karşı savaşmaya başlayan Shen, özel bir görevle suç oranı artan Hong Kong'un yolunu tutar. Sivil olarak triad'lara sızması istenen Shen, öğrendiği bilgileri Hong Kong Polis Teşkilatı ile paylaşarak suçların önlenmesini sağlayacaktır. Fakat geçmişindeki bütün insanların artık Sun On Yee triad'ının birer parçası olduğunu gören Shen, bağlılığının kime karşı olduğunu sorgulamaya başlar. Sürükleyici bir hikâyeye sahip olduğunu gördüğümüz oyun, 2012 yılında oyun dünyasının en saygın topluluklarından biri olan Interaktif Sanat ve Bilimler Akademisi tarafından hikâye alanında üstün başarı ödülüne aday gösterilmişti. Definitive Edition ile birlikte oyunun bu hikâyesini tamamlayan, oyuna yeni kozmetik ürünler, araçlar ve silahlar ekleyen 24 adet indirilebilir içerik de oyunculara ücretsiz olarak sunuluyor. Hikâye odaklı ilk içerik olan Nightmare in North Point, Çinli vampirleri konu alan korku temalı bir oynanış sunuyor. Diğer hikâye temalı içeriklerden, ana hikâyeye paralel ilerleyen Zodiac Tournament'da Shen, yasadışı bir dövüş organizasyonunu araştırmak için göreve çağırılıyor. Son hikâye temalı içerik Year of the Snake ise ana hikâyenin sonrasını konu alıyor. Grafikselsel anlamda da iyileştirmeler yapılan Sleeping Dogs: Definitive Edition, çıktığı her platformda neredeyse aynı görünüyor.

Definitive Edition'a özgü olan "hacimsel sis" efekti Hong Kong'a mistik bir hava katarken, bu sisin geliştirilmiş ışıklandırma efektini kullanan neon lambalarla oluşturduğu zıtlık görülmeye değer bir hal almış. Detay seviyesinin önceki neslin üzerine çıktığı yapımda, kalabalıklaşan sokaklar ve trafikteki araba sayısının artışı dikkat çekiyor. Ayrıca yenilenen karakter animasyonları sayesinde daha akışkan bir görüntü elde edilmiş. Bazı düşük çözünürlüklü kaplamalar dışında oyun, özellikle yağmurlu sahnelerde durup etrafımıza bakınacağımız kadar güzel görünüyor. Dahası, çevreyle etkileşimin de önceki oyunlara oranda iyileştirildiğini görüyoruz. Özellikle eski nesil konsollarda sadece görüntüden ibaret olan birçok nesnenin, artık üzerine adam fırlattığımızda (!) tepki veriyor olması (Fırlattığımız adam çarptığında kırılan posta kutusundan etrafa saçılan zarflar gibi.) oynanışı olumlu yönde etkiliyor. Oynanışı olumlu yönde etkileyen bir diğer detaysa araç dinamiklerinin elden geçirilmiş olması diyebiliriz.

Kısacası Sleeping Dogs: Definitive Edition, oyunun ilk halini ulaşabileceği en yüksek seviyeye taşımış. Oyunun ilk sürümünden habersiz oyuncular için kaçırılmaması gereken bir deneyim olmasına rağmen, eski oyuncularına yeni bir tecrübe sunamıyor.

■ Ahmet Rıdvan Potur

## Sleeping Dogs: Definitive Edition

- ⊕ Kalabalıklaşan sokaklar
- ⊕ Görsel iyileştirmeler
- ⊕ Çevre etkileşiminin artması
- ⊖ PC ve konsol fiyat farkı
- ⊖ Çok fazla yenilik barındırmaması

# 8,0

|| Alternatif **Grand Theft Auto V**





## Legend of Grimrock II ★

### Geçmişten bir dost

Eye of the Beholder ya da Ultima Underworld gibi oyunları hatırlıyor ya da 90'lı yılların RPG'lerini sonradan deneyim ederek hayran kalanlardansanız, bu serinin de aşığı olacağınızı size garanti ederek yazıma başlıyorum. İlk oyunu 2012 yılında görücüye çıkan Legend of Grimrock, özellikle Might & Magic tutkunlarının yakından bildiği, harika bir RPG oyun modelini yeniden bizlere sunuyor. Biraz geçmişten, biraz yakın geçmişten, biraz da günümüzden etkilenen yapım bakalım ne derece başarılı...

#### Eski ve yeni

Grimrock ilk oyunuyla da hem eski, hem de yeni oyuncuları büyülemeyi başarmıştı. Evet, belki tüm oyun severlere hitap eden bir yapım olamadı ama kendi kulvarında bir fark yaratmayı başardı. İkinci oyunda da -ilk oyunda olduğu gibi- dört kişilik bir partiyle yola koyuluyoruz. Tamamen üç boyutlu olan oyun, az önce de bahsettiğim gibi, Might & Magic gibi bir kamera ve karakter kontrolüne sahip; yani çapraz hareket etmek diye bir şey yok. Dört yöne ani dönüşler, ileri - geri ve yan yürümler mevcut ki bu durum her ne kadar yeni oyunculardan tepki görse de eski oyuncuları bir o kadar mutlu ediyor. Ha, belirtmekte fayda var ki Grimrock oyunlarında dönüşler daha hızlı ve daha rahat; diğer yapımlarda ki monotonluktan eser yok. Pek tabii ki oyun yapısı da eski mantıkta çalışıyor. Düşmana saldırmak için karakterimizin portre kısmındaki silaha ya da varsa büyüye basmamız gerekiyor. Savaşlarda mesafe kollamak ve dört yönlü hareket sistemini doğru şekilde kullanmak çok önemli, aksi halde ilk boss'u geçmek bile hayal olacaktır.

Tamam, kabul ediyorum, oyunun temel yapı taşları eski ama bu eski usulün beraberinde getirdiği birçok artı da bulunuyor. Birbirinden farklı beş ırk, 16 adet yetenek, sekiz sınıf ve 12 adet "trait" bunlardan sadece bazıları. Hele bir de Farmer sınıfı var ki oynaması bir hayli eğlenceli. Tam anlamıyla bir RPG'den bahsettiğimizi de unutmamakta fayda

var. İlerledikçe seviye atlayan karakterlerimizi çok doğru şekilde geliştirmemiz gerekmekte. Grimrock aynı zamanda bir bulmaca oyunu benim gözümde. Hani aslında gözünüzün önünde olup da bir türlü çözemediğiniz bulmacalar olur ya, hah, işte oyun bunlarla dolu. Fakat hakkını yememek lazım ki bazı bulmacalar gerçekten çetin ceviz. Hele adam gibi İngilizceye sahip olmadan, bu oyunda ilerlemek büyük bir yalan!

Tüm bu senaryonun içerisinde kaybolmak istemeyenler içinse harika bir zindan editörü barındırıyor oyun. Kısa sürede öğrenilebilen sistem sayesinde başka oyunculara eğlenceli dakikalar yaşatabiliyor, aynı deneyimi bizler de yaşayabiliyoruz. Yine de oyunun yön mantığı, bilmeyenler için büyük bir dramı da beraberinde getiriyor. Özellikle mesafe hesaplaması yapmak bir sorun. Düşmanlarına tek hedefi bizi yok etmek; yani öyle kaçtım, kurtuldum gibi bir hareket yapmak imkânsiz. Hele bir de doğru ekiple yola çıkmadıysanız, direkt baştan başlayın; hiç ısrar etmeye gerek yok...

Dediğim gibi, Grimrock II eski RPG'leri yeniden günümüze ışınlanmış ve bunu yaparken de çok doğru bir yol izlemiş ender eserlerden. Yine de türe yabancı olanların 10 dakika bile başında duracağına ihtimal vermiyorum. ■ **Ertuğrul Süngü**

### Acıktım

Bu tarz oyunlarda alışık olmadığımız detaylardan biri olan "acıkmak", Grimrock II'de de büyük yer tutuyor. Eğer karakter açlık sınırına yaklaşmışsa ne yazık ki savaş haricindeki sağlık yenileme mekânı tamamen duruyor. O yüzden etrafta yiyecek aramak ve mümkünse bulunanları atmamak çok önemli...

#### Legend of Grimrock II

- ⊕ Harika çalışan sistem
- ⊕ Eski RPG türünü diriltmesi
- ⊕ Sınıflar arası farklılık
- ⊕ Zorlayıcı oyun yapısı

# 8,5

■ Alternatif Might & Magic X - Legacy

Yapım **Almost Human Games**  
Dağıtım **Almost Human Games**  
Tür **RPG**  
Platform **PC**  
Web **www.grimrock.net**





# TransOcean - The Shipping Company

Ports of Call hortlayınca...

Şefik incelemeyi bana vermeden önce oyun hakkında en ufak bir fikrim yoktu arkadaşlar, ta ki oyunu açip fazlasıyla tanıdık bir yapımla karşılaşana dek. Belki ilkokulda mavi önlükle bıraktığım arkadaşımı saç - sakal karışmış halde trekking yaparken bulmak gibiydi hissettiğim şey ama TransOcean aslında 20 sene evvel Amiga 500'de günlerimizi sömüren, "adaptör ısındı" bahanelerinin en önemli aktörlerinden Ports of Call'un bir uyarlaması olmaktan ibaret ki bu kesinlikle iyi haber. Öncelikle oyunumuz, yatırımcımızın "Yani aslında şu krizde önümü göremiyorum ama al bakalım, sana 10.000.000\$, kendine git birkaç gemicik al." diye cebimize para tutuşturmasıyla başlıyor. Şirketimizin adını koyduktan ve logosunu "seçemedikten" sonra, Avrupa üzerindeki 10 kadar belli başlı limandan birini şirket merkezi olarak seçmemizi isteyen bir sonraki menüye geçiyoruz ve sürpriz! Limanlardan biri bizim Ambarlı. Ambarlı sadece isim ve harita üzerinde değil, fasıl müzikleriyle de oyuna damgasını vurmuş desem abartmış olmam sanırım.

Oyuna başladığımız harita basitçe Süveyş Kanalı - Cebelitarık boğazı enleminde, Kuzey Afrika ile İskandinavya boylamında bir alan. Size verilen "harçlıkla" aldığınız tekne, gemicilerinizin salavat getirerek bindikleri türde, su üstünde

ancak durabilen, eski ve küçük bir gemi olunca bundan fazlası da ilk aşamada gereksiz. Zaten "reputation" puanınızı artırıp üst sınıf gemilere geçtiğinizde tüm dünya haritası emrinize amade olacak.

Oyundaki gemiler; boyutlarına, teknoloji ve menzillerine göre Feeder, Panamax, Post Panamax, New Panamax ve ULCV olarak beşe ayrılıyor. Oyuna başladıktan sonra uzun süre Feeder sınıfı, 140 - 220 konteyner taşıyan, 500 bin - 1,5 milyon arası sefer başına yevmiye getiren gemilerle devam edeceksiniz zira bir sonraki sınıftaki gemilerin fiyatı yaklaşık beş katı. Bu sınıf gemilerin manevra kabiliyeti de maalesef pervane / dümen ikilinden ibaret olunca bazen ufak gemiyi kocaman limandan çıkarmak için fazlasıyla manevra yapmak zorunda kalıyorsunuz. Bu limana giriş / limandan çıkış mekaniği de şimdiye kadarki her şey gibi tamamen Ports of Call'dan alınmış ve modernleştirilmiş durumda. Eskiden tam tepeden basit bir çubuk olarak gördüğümüz gemimiz, bu kez her biri tamamen özgün olarak düzenlenmiş ancak kamera açısının darlığı sebebiyle daha fazlası hakkında yorum yapamadığımız limanlarda, üç boyutlu olarak bizim komutlarımızı takip ediyor. Bu bölüm oldukça keyifli ve zorlayıcı olsa da oyunun birinci saatinden itibaren 100 bin kaymeyi basıp bu işi römorkörlere

yaptırmaya başlıyorsunuz çünkü gemi sayınız arttıkça her biri dört - beş dakika süren onca demir alma / demir atma seansının hepsine birden yetişmeniz mümkün değil.

Ports of Call'da kimi zaman buzdağlarının, kimi zaman da kayalıkların arasından geçerken kontrolü bize bırakıyordu oyun ve benzer şekilde TransOcean'da da karşınıza bir fırtına çıktığında sadece içinden geçip risk almak veya gecikme tazminatı ödemeyi göze alıp etraftan dolaşmak arasında seçim yapabiliyorsunuz. Limanda geminize yapabileceğiniz geliştirmelerse oldukça detaylandırılmış. Geminizin hasarını fahiş fiyatlara tamir edebilir, motor ve manevra aksamları gibi özelliklerini geliştirebilir veya o ülkedeki yakıt fiyatlarını göz önünde tutarak yakıt ikmali yapabilirsiniz. En baştan itibaren sürekli römorkör kullansanız da yavaş yavaş da olsa para biriktirmek zor değil, sadece zaman alıyor ve oyun da bağlayıcı olduğundan başından kalktıktan sonra ne kadar zaman geçirdiğinize bakıp kendinize hayret etmeniz işten bile değil. Gemilerinizin bakımını yapmadığınızdaysa reputation puanınız tepetaklak düşüşe geçiyor ve bu da her şeyden önemlisi, bir sonraki sınıf gemilere geçmenizi engelliyor.

Oyunun TL geçişinin ardından Steam'deki fiyatı 49 TL. Ports of Call zamanını görmüş eski kurtlar için söyleyebileceğim, oyunun gerçekten iyi bir "remake" olduğu; ne eksik, ne fazla, beklentinizi fazlasıyla karşılayacaktır. Bunun dışındaki oyuncularınsa oyundan keyif alacaklarına emin olmakla beraber fiyat / eğlence dengesine göre karar vermelerinin daha doğru olduğunu söylemeliyim, tercih sizin. Başta belirttiğim gibi, oyunun tam anlamıyla bir Ports of Call kopyası olması iyi bir şey; piyasada aynı zaman diliminde geçen başka bir rakibi yokken anıları biraz tazelemekten kimseye zarar gelmez, öneriyoruz. ■ Kürşat Zaman



Yapım **Deck 13 Hamburg**  
Dağıtım **Astragon Software GmbH**  
Tür **Simülasyon, Strateji**  
Platform **PC**  
Web **www.transocean-game.com**

## TransOcean

- ⊕ Çok iyi bir Ports of Call uyarlaması
- ⊕ Oyuncuyu kendine bağlayan içerik
- ⊖ Ports of Call'un üstüne yeni bir şey yok

# 7,0

Alternatif Ports of Call

Yapım **Flying Wild Hog**  
Dağıtım **Devolver Digital**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS4, Xbox One**  
Web **shadowwarrior.com**



# Shadow Warrior ★

## Eski dost geri döndü

Eski hit oyunları yeniden uyarlamak, modern "remake"ler haline getirmek ve piyasaya sürmek her daim oyun firmaları için riskli olmuştur. Duke Nukem'in 2011'deki devam oyunu Duke Nukem Forever, 15 yıldır beklenen bir devam oyunu olduğu için çıkışı -ve başarısızlığı- ile bir parça sansasyon yaratmıştı. Shadow Warrior'ın PC'ye çıkışıysa ne iyi, ne de kötü yönde çok büyük tepkiler almadı. Bana kalırsa hiç kötü bir oyun değildi ama dikkat çekici yenilikleri de yoktu. Eski Shadow Warrior'ı oynayanları memnun etti, Shadow Warrior dünyasıyla ilk defa tanışanlarıysa kılıcıyla, kan miktarıyla olsun tatmin etti. Ama neredeyse hiç kimse kalkıp da başka bir arkadaşına "Abi Shadow Warrior diye bir oyun oynadım, güzelmiş, yani istersen sen de bi' dene." demedi. Dolayısıyla ticari olarak ne bir başarı unvanı aldı, ne de bir başarısızlık. Sağlıklı bir inceleme olması adına, mümkün meritebe eski Shadow Warrior'a ve onun 2013'te PC'ye çıkan remake'ine olan referanslardan bahsetmek yerine, oyunun dünyasını hiç bilmeyen birisine anlatıyormuş gibi bir dil kullanmayı uygun görüyorum ve yeni çıkan herhangi bir konsol FPS'si incelememe başlıyorum.

Shadow Warrior, oldukça kanlı ve tek kişilik bir FPS oyunu. Grafik motoru ve görsellik bakımından günümüz teknolojisine uygun fakat tasarım dili, senaryo ve kontroller bakımından günümüz

PC / konsol FPS'leri gibi değil; daha çok 90'ların FPS'leri gibi estetik bir anlayışa sahip. Kontroller dinamik olarak günümüz FPS'lerinden çok farklı ve 90'ların FPS'lerini çokça hatırlatır nitelikte. Örneğin, ekstra bir koşma tuşu yok çünkü hep koşuyorsunuz. Sadece sol analog kola bastığınızda eğilerek ve yavaş bir yürüyüşle daha gizlilik temelli bir strateji kurgulamanıza olanak veren bir sistem mevcut. Açıkçası ben bu oyunu oynayan kimsenin gizlilik stratejisiyle oynayacağını sanmıyorum çünkü oyunun asıl tadı, gerçekten kılıcınızla insan olsun, yaratık olsun, herkesi ikiye -veya daha fazla parçaya bölmekte gizli. Varsayılan ayarlarıyla bile hedef alma hassasiyeti bir hayli yüksek. Oyunun başlarında uzunca bir süre kılıçla takılacağınız için ve daha sonra karşınıza birçok silah çıkmasını rağmen muhtemelen hep farklı modeller de olsa temelde bir kılıcı tercih edeceğiniz için bu hassasiyetin yüksek olması aslında insana çok mantıklı geliyor.

Eski Duke Nukem 3D'de ve aynı motoru kullanan 90'ların benzer oyunlarında olduğu gibi, yürüme animasyonunda bir "easing" söz konusu. Yani misal, Call of Duty tipi modern bir FPS'de son analog kolu itmeyi bıraktığınız adamda oyuncunuz gerçekten de hareket etmeyi durdururken, Shadow Warrior'da ise 90'larda çıkan neredeyse her FPS'de olduğu gibi, bu durma hareketi bir parça yumuşatılıyor ve bu sanki yerde kayıyormuşsunuz gibi bir hisse yol açıyor. Nişan alma durumu her silaha mevcut değil ama olanlar içinse sıra dışı bir yöntemle nişan alınıyor. R2/RT'ye yarım basarsanız, otomatikman nişan alıyor ve hatta "aim assist" kullanmış oluyorsunuz. Anladığım kadarıyla nişan almak isabet oranını arttırmaktan ziyade hızlıca düşmanların kafalarını hedeflemek için kullanılsın diye yapılmış bir özellik zira nişan almanın getirdiği bariz bir isabet artışı hissetmedim. Günümüz konsol FPS'lerinden farklı kontrollere sahip olsa da bu kontrol

şemasının insana hiç yabancı gelmediğini ve kolayca alışıldığını belirtmeliyim. Ayrıca bu farklı kontrol mekanizmasının bilinçli tasarlanmış bir durum olduğunu düşünürsek bu ısrarcı 90'lar referanslarına da saygı duymamız gerektiğini düşünüyorum.

PS4'te oyun 60fps hızında çalışıyor, dolayısıyla bu da oldukça akıcı bir oyun hissi ve heyecan sağlıyor. Bir odaya girip hızlıca herkesin kolunu bacağına kesmek, yerde sürünerek size doğru ilerleyen düşmanın kafasını koparıp izdirabını dindirmek her oyunda yapabileceğimiz şeyler değil. Oyun temel olarak "kan" üzerine kurulu fakat bu kan kullanımı neredeyse eski zombi filmleri kadar yoğun ve karikatürize olduğu için pek midemiz bulanmıyor. Kendinize "Ne yapıyorum ben ya?" dedirtmekten ziyade yüzünüzde hafif bir sırıtışla oynayacağınız bir oyun Shadow Warrior. 90'lardaki orijinali gibi, yeni Shadow Warrior da benzer bir espi anlayışına sahip. Ana karakterimiz Lo Wang'in artık Asya / Afro-amerikan kırması bir karakter olması da oyuna Bitirim İkili tarzı bir mizahi öge yerleştiriyor. "Bu ikilinin ikincisi kim?" dersiniz, o da oyun oynunca size eşlik eden bir "şeytan". Spoiler olmaması adına konuyu daha fazla uzatmıyorum. Eğer 90'lar FPS'lerini özölüyorsanız, Shadow Warrior'ı kesinlikle tavsiye ediyorum ama bana kalırsa başarılı bir oyun olmasına rağmen yine de türe ve döneme kesin bir ilginiz yoksa bu oyunu seveceğinizin garantisini veremem.

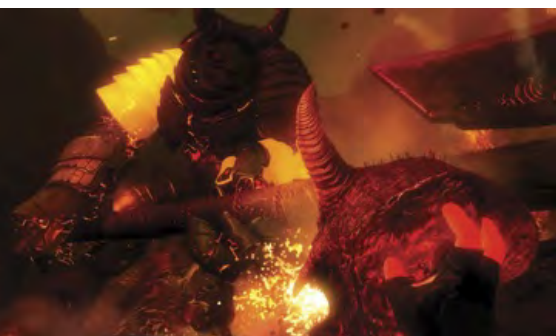
### ■ Burç Tuncer

#### Shadow Warrior

- ⊕ Doya doya kılıç kullanma imkânı
- ⊕ Başarılı oynanış yapısı
- ⊕ Mizahi öğeler
- ⊕ Bolca keşfedilecek alan
- ⊖ Sadece tek kişilik
- ⊖ Kaybolmaya müsait harita

# 8,0

Alternatif Paikiller



# FİT&SAĞLIKLI&GÜÇLÜ ERKEKLERİN YOL GÖSTERİCİSİ



## HEDİYE

TOTAL BODY  
EGZERSİZLERİ  
50 KART  
KAS YAPIN  
YAĞ YAKIN  
FIT MEN

# 50 FITNESS KARTI

### FİT MEN DANIŞMANLARI



BARİŞ  
ÇUNGURÖĞLÜ



ERCAN  
ÇİMENAY



SERKAN  
YİMSEL



OKTAY  
SAGNAK



MURAT  
MAOSAI



MURAT  
BUR

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)

DB  
DOĞAN BURDA DERGI





# Jagged Alliance: Flashback

Olmuyor, olmuyor, olmuyor!

Milyar dolarlık bütçelerle oyun geliştiren oyun dünyasının 20 yıldır doğru düzgün bir Jagged Alliance devam oyunu yapamıyor oluşunu hayret ve heyecan ile takip ediyorum. Topu topu üç - beş bin dolar bütçeyle yapılan ilk Jagged Alliance ve belki en fazla 10 bin dolar harcanmış olan ikinci Jagged Alliance sonrası yine tahmin edebileceğiniz gibi konsolcular piyasayı istila edince konsolcuların oynamak istemediği türden bir oyun olan Jagged Alliance serisi ölüp gitti.

20 sene sonra oyun piyasası belki hata yaptığını anlayarak, Jagged Alliance'ı geri getirmeye çalışıyor ama yapamıyor zira bugün mevcut olan kalıplaşmış oyun motorları ve oyun yapım anlayışı, Jagged Alliance serisini sevmemize neden olan detaycılığı yakalayamıyor, yetmiyor, yetişmiyor.

Bu sefer karşımıza çıkan ve "gerçek Jagged Alliance ruhu"nu yakalayacağını iddia eden yeni Flashback, tam anlamıyla Facebook oyunlarını anımsatan, Unity oyun motoruyla yapılmış gibi duran, aslında bir diğer strateji oyunu faciası olan XCOM: Enemy Unknown'dan aşırı bir oyun sistemiyle karşımıza çıkmış.

Oyun temel olarak, tipik Jagged Alliance öykülerini konu alıyor. Adamımız, diktatör tarafından yönetilen bir adaya gider. Burada diktatör halkına kötü davranıyordur. Rambo kıvamındaki adamımız askerlerle çatışmaya başlar, yanına da paralı asker arkadaşlarını alıp adayı özgürlüğüne kavuşturarak adanın yönetimini halka devreder.

Ancak Jagged Alliance'ı bu kadardan ibaret sanan ve muhtemelen orijinal Jagged Alliance serisini doğru düzgün oynamamış yapımcıların sürekli ortaya çıkıp "Süper bir Jagged Alliance yaptık, helelöy!" kıvamında coşku yaratması beni yoruyor. Jagged Alliance serisi daha 20 yıl önce, duvarlardaki yapı malzemesine göre duvar içinden geçen mermiler, her silahı sayısız eklentiyle modifiye

edebilme imkânı, askerlerin psikolojilerinin oyuna yoğun etkisi gibi bugün artık "hayal" olan onca özellik barındırıyordu. Ama 20 yıl sonra oyun yapımcıları artık bu kadar basit ama oyuna detaycılık katan özellikleri oyunlarına ekleyebilmekten acizler çünkü Facebook'ta oyun çalışsın diye yazılan ucuz ve hazır oyun motorlarını alıp da ahşap duvar arkasında saklanan düşmanı duvarın ardından vurabileceğiniz bir taktik çatışma oyunu yapamıyorlar. İşte bu yüzden de artık üretilen bütün Jagged Alliance türevi oyunlar, ucuz kopyalar olmaktan ileri gidemiyor. Flashback de aslında farklı bir oyun değil. Temelde diğer kopyalardan farklı olarak kendince bir öyküsü var, biraz sürükleyici, hızlı, XCOM benzeri bir oyun yapısı kurulmuş. Zaten taktiksel çatışma bölümleri XCOM'dan doğrudan alıntı... Askerlerinizin aksiyon puanlarıyla gidebilecekleri maksimum mesafeyi ekranda beyaz bir çizgiyle görebiliyor ve bu alan içinde kalarak ateş edip saklanıyor, turları bitiriyorsunuz ama bunun dışında oyunu cazip kılan hiçbir şey yok. Silaha dürbün takmak yok, şarjörü çelik yelek delen mermiyle doldurmak yok, silaha susturucu takmak yok, iki şarjörü birbirine bağlayıp daha yüksek mermi kapasiteli tek şarjör yapabilmek yok, yok, yok... Oyunun da hakkını yemeyelim. Henüz hala eksikleri olsa da sürükleyici bir oyun ortaya çıkmış ancak Jagged Alliance ruhunu yakalama iddiasını gerçekleştirmekten uzak. Eğer gerçekten detaylı bir taktik çatışma oyunu arıyorsanız, Altar Games'in geliştirdiği UFO serisini tavsiye ederim. ■ Cem Şancı

## Jagged Alliance: Flashback

- ⊕ Sürükleyici öykü
- ⊕ Hızlı ve pratik oynanış
- ⊖ İnce detaylardan yoksun

# 6,5

Alternatif UFO: Aftershock





## Starpoint Gemini 2

Uzayda kim kime, dum duma

Starpoint Gemini, 2010 yılında Hırvat küçük bir oyun geliştiricisi olan Little Green Men Games tarafından yaratılmıştı. Hırvatistan hükümetinden destek alarak geliştirilen oyunu çok genel biçimde anlatmak istersek, bilimkurgu temalı ve uzay gemileriyle oynanan Diablo olarak tanımlayabiliriz. Ancak elbette ki oyun bundan çok daha fazlasına sahipti. İlk oyun, doğruları ve yanlışlarıyla bir şekilde oyun dünyasında başarı sağladı. Benim de geliştirme aşamasından itibaren takip ettiğim bu “uzay gemili” RPG oyunu, 2010 yılında oyun dünyasının henüz çok da adapte olmadığı sosyal medyayı da gayet güzel kullanıyordu; geliştiriciler Facebook’tan oyuncularla iletişim kuruyor, oyun hakkında geri bildirimler alıyor ve sık sık duyurular yapıyorlardı. Birinci oyunun kurtlar sofrasındaki başarısının ardından kaçınılmaz olarak ikinci oyun da geldi. Starpoint Gemini 2, birinci oyuna göre çok daha gelişmiş, çok daha etkileyici bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Büyük bir uzay haritasında serbest bir şekilde dolaşmaya izin veren oyun, gezegenler ve uzay istasyonları arasında ticarete, ödül avcılığına, farklı görevlere izin veriyor, kaptanı olduğumuz geminin yanında paralı asker olarak destek gemileri kiralamamıza fırsat tanıyor ve öykü boyunca karakterimizi adım adım geliştirip yeni yetenekler kazanarak büyük uzay savaşlarında kahramanlaşmamıza kadar gidiyor iş.

Oyun, filo komutanı olan babasını beklenmedik şekilde kaybeden genç bir pilotun, elinde kalan gemisi ve mürettebatı ile uzayda babasının vasiyetinin peşine düşmesini konu alıyor. Bu sırada farklı fraksiyonlarla iletişime geçiyor, bazılarıyla düşman,

bazılarıyla dost oluyorsunuz. Elbette ki her fraksiyonun size sağladığı farklı teknolojiler, farklı gemiler, farklı silahlar bulunuyor. Ancak bir fraksiyonla düşman olup onun istasyonlarına inemediğiniz için üzülmeğin. O fraksiyonun ürettiği gemilerden birini bir savaşta piyadelerinizle basıp ele geçirebilir ve yine kullanabilirsiniz.

Açıkçası uzay temalı RPG’lerden çok daha derin, daha detaylı, daha kompleks oyunlar olmalarını bekliyorum ama ben beklentileri çok yüksek bir adam olduğum için hayal kırıklığını sık yaşıyorum. Oyuna da haksızlık etmemek lazım; küçük bir geliştirici tarafından hazırlanmış, düşük bütçeli bir oyun olmasına rağmen, uzun saatler boyunca sıkılmadan oynayabileceğiniz, benzerlerine oranla çok daha derin ve detaylı bir oyun ortaya çıkmış. Öyküyü anbean takip etmenize gerek olmadığını ve oyunu “açık dünya” yapıda dilediğiniz kadar oynayabileceğinizi de hatırlatayım.

Şahsen Fallout 3 ve The Elder Scrolls V: Skyrim detaycılığında bilimkurgular seven biri olarak pek çok oyuna artık burun kıvrıyorum ama bilimkurgu ve RPG türü oyunlarını sevenler için tadına bakılması gereken bir lezzet olduğunu da kabul ediyorum.

■ Cem Şancı

### Starpoint Gemini 2

- ⊕ Detaylı oyun yapısı
- ⊕ Geniş oyun evreni
- ⊕ Güzel grafikler
- ⊖ Kısa öykü

# 6,9

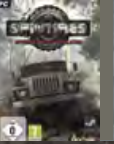
|| Alternatif X3: Reunion



Yapım Little Green Man Games  
Dağıtım Iceberg Interactive  
Tür RPG, Simülasyon  
Platform PC  
Web [www.starpointgemini.com](http://www.starpointgemini.com)



Yapım Oovee Game Studios  
Dağıtım Oovee Game Studios  
Tür Simülasyon  
Platform PC  
Web [www.spintires.com](http://www.spintires.com)



# Spintires ★

## Çamur sizi çağırıyor

Spintires'ı SSCB zamanından kalma, kimisi klasik beş tonluk ordu kamyonu, kimisi tank taşıyıcı, kimisi kıtalararası balistik füze taşıyıcısı olan sekiz adet dev kamyon ve onlarca farklı konfigürasyonuna sahip bir off-road simülatörü olarak özetleyebiliriz. Fiyatı pek ucuz olmasa da edindiği hayran kitlesi sağ olsun, çıktığı haftanın en çok satan Steam oyunu olmayı da başardı.

Oyunun mod desteği Flight Simulator seviyesinde olduğundan, onlarca farklı dev Rus kamyonunu, fotoğraflarda göreceğiniz Nissan Patrol GQ gibi profesyonel off-road araçlarını, dev maden kamyonlarını veya Lada Niva gibi günlük araçları ücretsiz indirerek oyuna ekleyebilirsiniz. Araç sayısının azlığına kesinlikle takılmayın derim bu yüzden; üstelik en az oyundakiler kadar detaylı modellenmiş araçlar söz konusu. Oyunda beş farklı harita mevcut ama fazlasıyla zorlayıcı ve büyük olsa da tamamen özgün olduklarını söylemek şimdilik zor... Spintires'in alışıldık anlamda bir hikâye modu bulunmuyor. Beş haritadan birini seçtiğinizde her haritada, her aracı kullanamadığınızı da fark ediyorsunuz. Örneğin, göreceli olarak gayet düzgün sayılabilecek Plain'de (Araçı boş verin, yaya gitsem 10 dakikada boğazıma kadar çamura gömüleceğim kadar düzgün!) sadece standart Rus ordu cipi UAZ-469 ve ben çokukken her yerde gördüğüm Leyland'lardan bir

seviye yukarıdaki ZIL-130 aktif durumda. Bazı araçları açmak için haritada yanlarına kadar gitmeniz gerekiyor ve aynı oyun içinde araçtan araca geçiş yapabiliyorsunuz. Bu ilk haritadaki araçların görünüşleri her ne kadar dosta güven, düşmana korku salmasa da başıma geleceklerden tamamen habersiz olarak, kontrolleri de tam olarak kavramadan kendimi araziye vurduğumda ikisiyle de 50 metre içinde çamura saplandım. Daha sonra dört tekerlekten çekişin ve diferansiyel kilidinin varlığını fark edebildim ve neredeyse saplandığım hızda çamurdan kurtulduktan 30 metre sonra daha da kötü bir şekilde tekrar çamura gömüldüm arkadaşlar. Alistikten sonra gayet memnun kalsam da başlarda saçımı başımı yolduran kamera kontrolleri de bu aşamada pek yardımcı olmadı.

Kamyonlarınızın belli bir yakıt kapasitesi, sudan geçme derinlik limiti, dayanıklılık değeri ve birer adet vinci bulunuyor. Vinç, arazideki en önemli yardımcınız kesinlikle ve suda batan bir kamyonunuzu vinç kullanarak diğer bir kamyon aracılığıyla kurtarabilir veya gözüne kestirdiğiniz sağlam bir ağaç gövdesine tutunarak kendinizi yukarı çekebilirsiniz. Oyunun yine de herkese göre olmadığını kabul etmek gerek; basitçe Euro Truck Simulator ilginizi çekiyorsa aldığınız zevkin benzerini, farklı şeyler yaparak bu oyundan da alabileceğinize eminim. Benzini biten cipinizi, tam bir arazi canavarı olan ve normalde tank çekmek, orta menzilli roketatar sistemleri taşımak gibi görevlere koşulan MAZ-537 gibi canavarlarla garaja kadar çekmek, arazi kabiliyetleri aynı seviyede olmasa da ondan da iştahla olan MAZ-7410'un teleskopik vincini kullanarak kütükleri yüklemek ve taşımak, 20 dakika boyunca patinaj yaptığınız bir çukurdan nihayet çıkabilmek sadece bu oyunun sunabileceği, kendine özgü keyifler.

Araçların yardımcı donanımları da haritadan haritaya değişiyor ve bazıları bu konuda fena halde donanımlı. Mesela Kamaz ile benzin taşıyabilir, diğer araçlara nakledebilir veya arkaya ekleyeceğiniz ek bir treylerle odun taşıma

ve arazide batma kapasitenizi arttırabilirsiniz. Oyunda hava şartları olmasa da gece - gündüz döngüsü ve grafikler son derece başarılı. Çamurun lastiklerinize bulaşması, yüksek bir yerden burun üstü indiğinizde kamyonunuzun ön tarafındaki çizikler ve bulaşan çamur, çamura bulan lastiklerin tutuş gücünün azalması gibi şeyler gerçekten harika modellenmiş. Araçların daha önce söylediğimiz gibi bir yakıt kapasitesi var ve tüm tekerleklerden çekiş veya diferansiyel kilidi kullandığınızda, gerçekte olduğu gibi yakıt tüketimi de artıyor ki bu yüzden mecbur kalmadıkça kullanmamak en doğrusu. Tabii ki bu pratikte o kadar da kolay değil çünkü gayet "sağlam" gözüken bir zemin, aslında fena halde bataklık olabiliyor ve haritaların deformasyonu ciddi boyutlara ulaşabiliyor. Hava şartları henüz oyuna eklenmemiş olsa da mod olarak sunulan ve haritaları karlı kış parkurlarına çeviren eklenti öneririm.

Bu bahsettiğimiz haritaların tamamı multiplayer desteğiyle co-op olarak da oynanabiliyor bu arada ve aldığınız keyif de arkadaşlarınızla imcece usulü bir şeyler yaptıkça katlanarak artıyor. Sesli olarak iletişim kuruyorsanız, "Biraz sağ yap, gel, gel, gel, tamam, dur." benzeri muhabbetler Spintires'ta bir klasik.

Spintires, Steam'in TL'ye geçişinden sonra 49 TL karşılığı alınabiliyor ki ucuz sayılmaz ama bu kalitede bir yapım için kesinlikle değişiyor. Oyunun hitap ettiği kitle çok geniş olmasa da tüm bilgisayar oyunu tutkunlarının Spintires'da geçireceği keyif dolu saatleri var. Çamurun çağırısına kulak verin siz de. ■ Kürşat Zaman

### Spintires

- ⊕ Grafikler son derece başarılı
- ⊕ Fizikler muhteşem
- ⊕ Mod desteği
- ⊖ Oynanış kolay, hedefi oynanış zor
- ⊖ Ališılması zor kamera açıları

# 8,5

Alternatif Euro Truck Simulator 2





Yapım **Phoenix Online Studios**  
Dağıtım **Pinkerton Road Studio**  
Tür **Macera**  
Platform **PC, Mac**  
Web **www.gabrielknight20th.com**



# Gabriel Knight: Sins of the Fathers 20th Anniversary Edition ★

## Cinayetlerin ardındaki sır perdesi

Oyun sever çoğu kişinin duymuş olduğu ve bazı kişilerinse oynadığı ilk oyunların arasında yer alan Gabriel Knight: Sins of the Fathers, 20. yıl dönümünde aramıza geri döndü. İlk olarak Sierra tarafından 1993 yılında piyasaya sürülen oyun, macera severlerin kalbini kazanmayı başarmıştı. Jane Jensen'in romanlarından biri olan Gabriel Knight: Sins of the Fathers, aslında "Angel Heart" isimli korku filminden ilham alınarak geliştirildi. Macera türündeki oyunumuzda amacımız, bir Voodoo tarikatının korkunç cinayetlerinin sırrını çözmek. Oyun genellikle New Orleans'ın çeşitli bölgelerinde geçiyor. Siz de eğer New Orleans severler arasındaysanız iyi bir haberim var ki oyunda French Quarter ve Jackson Square gibi gerçek bölgelerde bulunabiliyoruz, bu da bize New Orleans'ı gezme şansı tanıyor.

Oyunda "Gabriel" adındaki karakteri yönetiyoruz. Yakışıklı ve bir o kadar da burnu havada, kadınlara düşkün olan Gabriel'in kendine ait bir kitap dükkânı var. New Orleans'a sadece bu dükkânda çalışmak için gelen zavallı Grace, Gabriel'e cinayetler hakkında yardım ediyor ve bazen de onun kirlî esprilerine maruz kalıyor. Serüvenimiz Grace'in dükkânın önündeki gazeteyi yerden alması ve içeri girmesi ile başlıyor. Her gece artık bir rutin halinde gelen kâbuslarla güne başlıyor Gabriel. Kahvesini yudumluyor ve gazetesini okuyor. Grace'e cinayetler hakkında bir gelişme olup olmadığını soruyor. Bundan sonra her şey bizim elimizde; en ufak ayrıntılara ve ipuçlarına dikkat etmeliyiz. Oyun ilerledikçe günler geçiyor ki oyun tamamen günler üzerine kurulmuş ve o gün yapılacak işlerimizi bitirmediysek diğer güne geçemiyoruz. Dışarı çıkıp araştırmalara başlamadan önce dükkândan birtakım araç geçermemiz lazım ki bunlar ileriki zamanlarda bize çok yardım edecek. Farklı mekânlara gittikçe mümkün olduğunca eşyalara bakıp onları inceleyebiliriz ve alabiliriz. Her gördüğümüz nesne, cinayetlerin perdesini aralamak için bir fırsat. İlerledikçe gördüğümüz insanlara diyalog kurabiliyoruz, bazense ipuçlarını almak için insanları kandırmamız gerekiyor. Karşımıza çeşitli bulmacalar çıkabiliyor, bazen sanki gün hiç bitmeyecek gibi

hissedebiliriz. Oyun gün geçtikçe daha da zorlaşıyor fakat biz de bilgilere daha da yaklaşıyoruz. Gabriel'in görevlerinin ya da aşkının arasında bir seçim yapması gerekiyor ve oyunun sonu da iki farklı şekilde bitebilir. Oyunun arayüzü gayet hoş ve anlaşılabilir bir şekilde tasarlanmış. Kafamızı karıştıracak fazlalıklara yer verilmemiş. Oyundaki en göze çarpan şeyse şüphesiz grafikler. 20 sene önce oynayanlara şu anki grafikler şaheser gibi gelecektir tabii ki ama görseller, renkendirme ve detaylar gerçekten de çok başarılı. Seslendirmeleri de unutmamak lazım. Can sıkıcı taraflarsa hiç bitmeyen diyaloglar, nesnelerin çok fazla olması ve bunlara zorla bakma isteği. Karakterlerin görünümüne de pek özen gösterilmemiş gibi. Tüm bunlara rağmen bence oyunun çok büyük bir eksiği yok ve denenmesi gereken, eğlenceli, bir o kadar da düşündürücü bir yapım. Nostalji yaşamak ve eski günlere geri dönmek için birebir. ■

Gabriel Knight: Sins of the Fathers

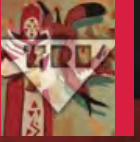
- ⊕ Hoş grafikler ve seslendirmeler
- ⊕ Zorlu bulmacalar
- ⊖ Bitmeyen diyaloglar
- ⊖ Basit karakter görünümleri

7,5

Alternatif **realMYST**



Yapım **Rat King Entertainment**  
Dağıtım **Rising Star Games**  
Tür **Macera**  
Platform **PC, Mac**  
Web **www.tri-game.com**



# TRI: Of Friendship and Madness ★

## Arkadaşlığın peşinde

İki kişilik bir stüdyo olan Rat King Entertainment tarafından geliştirilen TRI: Of Friendship and Madness, bizlere günlük işlerimize ara verip soluklanabilme fırsatı sunuyor ve birinci şahıs kamera açısının tercih edildiği, bulmaca çözme temelli bir macera oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Bizleri "Yabancı Tanrıların" dünyasına davet eden oyun, bu tanrılara ait bir tapınakta kontrolü ellerimize bırakıyor. Burada kendini "Mask" diye tanıtan bir keşiş, arkadaşlığın sembolü olan iki güçlü varlığı bulmak için seçtiğimizi söylüyor. Böylece uzun zaman önce ortadan kaybolmuş, biri kırmızı ve diğeri mavi kürke sahip, tilki formundaki bu iki varlığa adanan tapınakta maceraya atılıyoruz.

16 bölümden oluşan oyun boyunca her bölümde toplayabileceğimiz üçer adet tilki heykeli ve farklı sayılarda altın heykelcikler bulunuyor. Topladığımız altın heykelciklerle oyunla ilgili ekstra içeriğe, sanatsal çalışmalara, oyunun yapım aşamasına ait görseller ve yapımcıların sesli yorumlarına erişebiliyoruz. Tilki heykellerini ise bir sonraki bölüme geçmemizi sağlayan boyut kapılarını açmak için kullanıyoruz. Bu bölümler boyunca herhangi bir düşman ya da gerçek tehlike ile karşı karşıya kalmıyoruz. Ludwig Hanisch imzalı müzikler eşliğinde tek yapmamız gereken, rahatlayarak bölümler boyunca karşımıza çıkan bulmacaları çözmeye çalışmak. Gitmemiz gereken yerlere çoğu zaman sadece yürüyerek ulaşamıyor oluşumuz ve oyundaki gizli geçitlerin sayısının bir hayli fazla oluşu, bizleri sık sık düşünerek yeni yollar keşfetmeye zorluyor. Dahası, oyun boyunca kazanacağımız yeni özellikler sayesinde kendi yollarımızı da oluşturabiliyoruz. Bu özelliklerden ilki, istediğimiz herhangi bir alana üçgen platformlar oluşturmak. İsteddiğimiz sayıda üçgen platform oluşturabildiğimiz bu özellik sayesinde köprüler, merdivenler ve daha birçok şey yapabiliyoruz. İki farklı renkte olabilen bu platformlar san renkte etkileşime girilebilirken, kırmızı renkte etkileşime kapalı oluyor. Kazanabileceğimiz diğer özellikler; ışınları yansıtmak, cisimleri yeniden boyutlandırmak ve yerçekimine meydan okumak olarak sıralanıyor. Ne kadar çok özellik kazanırsak kazanalım, oyunun hiçbir anında bulmacalar için ko-

lay ve kesin bir çözüme sahip olamıyoruz. Oyunun bu denli dengelenmiş olması, en büyük artısı olarak dikkat çekiyor.

Oyunun görselliğinin ve müziklerinin sağladığı atmosfer de diğer büyük artı olarak oyunun hanesine yazılıyor. Son zamanların modası "cel-shaded" grafikler kullanılan oyun, bizlere sanatsal bir doygunluk sunmayı da başarıyor. Renk paletinin açık alanlarda sonbahar renklerinden oluştuğunu ve kapalı alanların Uzak Doğu temalı bir tasarıma sahip olduğunu görüyoruz. Oyunun başındaki tapınak ve onu çevreleyen Japon akçaağaçlarının sunduğu görsellik, birkaç dakika ayırıp incelemeye değer kalitede. Günün yorgunluğunu atacak, düşündürürken eğlendiren bir yapım olmayı başaran TRI: Of Friendship and Madness'i bütün oyun severlere tavsiye ediyorum. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

### TRI: Of Friendship and Madness

- ⊕ Atmosfer
- ⊕ Dengeli oynanış
- ⊕ Serbestlik hissi
- ⊕ Ayarlanmazsa mide bulandıran görüş alanı

# 8,5

|| Alternatif Shelter



# BIGBOSS

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

## Gölgelerin Gücü Adına!

- Aragorn mu, Gandalf mı?!

- Patron...

- **Çabuk söyle!**

- Ara-

\*Zbam!\*

- **Hayvan! Gandalf'ın nesi var? Hemen Aragorn!**

- Ah... Kafama neyle vurdunuz öyle ya?

- **Asa!**

- Bastonun üstüne, ters çevirince karlar dökülen küreden mi yapıştırdınız patron?

- **Noel yaklaşıyor, ona da gönderme yapmak istedim...**

- Kafam kanıyor mu?

- **Neden Aragorn dedin? Söyler misin çocuğum...**

- Şu yeni bir oyun var ya, Shadow of Mordor diye; onun başrolündeki karakter Aragorn'a çok benziyor, oradan şey ettimdi...

- **Ettindi. Anladım. Ben de o oyunu "şey ettimdi" ve sana süper bir fikirle geldim!**

- Haydi bakalım.....

- **Noktaların çok uzadı?**

- İç çektim o arada.

- **Şimdi bak evladım, Shadow of Mordor'da ne oluyor, bu Talion mudur nedir, o zincirini koparmış kurt gibi millete saldırıyor...**

- Gerçekten müthiş bir özet.

- **Ve tüm bu olaylar, Orta Dünya'nın arka planındaki bazı olaylara ışık tutuyor.**

- Bu bilginizle beni şaşırtıyorsunuz şimdi de...

- **İşte biz de öyle bir oyun yapacağız ki Talion'un yaşadıklarının arka planına bakacağız!**

- Hah, şaşkınlığım geçti.

- **Ne diyorsun evladım bir bır?**

- Talion'un arka planına mı bakacağız gerçekten?

- **Evet. Aç AutoCAD'i, plan çizeceğiz tersten... Mimarlıkta bir ilk!**

- Dalga geçtiğinizi sezer gibiyim.

- **Sezerciksin evladım, başka da bir şey değilsin!**

**Oğlum baksana Shadow of Mordor nasıl da**

**tuttu, millet aç kurtlar gibi saldır-**

**- Size küçükken bir kurt, bir şey mi yaptı?**

- **Ben 9 yaşındayken, ailem eve bir köpek almıştı.**

**Daha üç aylıktı eve geldiğinde. Benim de kardeşim yok, annem, babam ve köpeğimiz sınırsız bir aile olduk.**

**Köpeğim üç yaşına geldiğinde, onunla birlikte parkta oynamaya çıkmıştık. Annem ile babam da kasabada yaşayan dedemlerin yanına gitmişti. O gün köpeğim, onu serbest bırakmama rağmen beni bir dakika bile yalnız bırakmadı. Sanki kötü bir şey olmuş, sanki bir şeyler ters gitmiş gibi bana destek olmak istiyordu. Kötü haberin gelmesi gecikmedi; annemle babam dönüş yolunda bir trafik kazası yapmış ve hemen yanlarında, köpeğime ve bana alınmış birer hediyeyle bulmuşlar...**

- Patron durun. Ağlamaktan gözlerim şişecek...

- **Şaka yapıyorum lan. Köpeğim falan olmadı benim.**

**Oyuna dönelim.**

- ...

- **Hala mı ağlıyorsun oğlum hanım evladı gibi. Hahaha!**

“Smaug yüzlerce yıldır yaşayan bir ejderha;  
bizim oyunda Doom’u da mesken edinmiş olamaz mı?”

Gel senaryoyu oluşturacağız.

- Cehennemde yanacaksınız.
- **Evet! Cehennem. Biliyorsun Shadow of Mordor’un geçtiği bölgelerden biri Udûn, yani Cehennem. Biz de bu bölge neden bu isimle biliniyor, burada neler olmuş, tüm bunların içerisinde bulunacağız.**
- Ne olarak?
- **Bir ağaç olarak evladım. Duracağız böyle sap gibi.**
- Öyle demeyin patron; bunun Ent’i var, sonra Harry Potter’daki ruh hastası ağaç vardı hatırlarsanız, öyle bir şey de olabilirdik.
- **Ağaç olmayacağız arkadaşım! Zorlama! Biz böyle Gandalf gibi bir büyücü olalım diyorum. Saruman olsak çok mu nefret toplarız?**
- Kimden?
- **Gandalf hayranlarından mesela...**
- Patron sandığınız gibi lobiler yok. Yani Gandalf’çılar, Aragorn’cular falan onlar bitti. Saruman da olur artık.
- **Olsun, yine de Saruman olmayalım biz. Başka biri olalım. Büyü de yapabilen, yakın dövüşte de iyi olan biri olmalıyız.**
- Battlemage diyorsunuz yani...
- **O ne lan?**
- Önemli bir şey değil. Tamam, öyle biri olduk diyelim, sonra?
- **Şimdi biz güçlü bir savaşçı olduğumuz halde, arka plandaki olaylara bakacağımız için biraz dedektif gibi bir havada da olmalıyız bana sorarsan.**
- Sormamıştım...
- **Sormuş olduğun sözleşmende var, git bak. Bir dedektif-bottlemage ola-**
- Diliniz sürçtü inşallah.
- **Bottleface?**

- Durun...

- **Bottlecage! Neydi oğlum?**
- Önemli değil, devam edin.
- **İkidir “önemli değil” deyip geçiştiriyorsun, not ediyorum hepsini. Dedektif kimliğimizle bu Talion kimmiş, karısını neden bu kadar sevmiş de ölünce üzölmüş falan, bunları öğreneceğiz mesela ilk görevimizde.**
- Şimdiden sıkıldım.
- **Dur bitmedi! Sonra daha büyük görevler alacağız. Mesela “Doom” adındaki o dağ. O nasıl ortaya çıkmış, Dr. Doom orada mı saklanıyormuş, bunları öğrenmeye çalışacak, boss olarak da Dr. Doom ile karşıla-**
- Aaa! Ne Dr. Doom’u patron ya?
- **Beni dinliyor musun diye test ettim. Dr. Doom’un ne işi var orada tabii. Biz bu dağın altında yatmakta olan ejderhayı, Smaug’u araştıracağız.**
- O Erebor’da değil miydi?
- **Smaug yüzlerce yıldır yaşayan bir ejderha; bizim oyunda Doom’u da mesken edinmiş olamaz mı?**
- Böyle deyince oldu hakikaten.
- **Tamamıyla özgür olacağız oyunda. Bu tip işleri yaparken yaparken de bir mektup alacağız; olayı araştırınca da mektubu gönderen kişinin kayıp olduğunu göreceğiz ve bu konuya ışık tutmaya çalışacağız.**
- Orta Dünya’dan Ethan Carter’a mı geçtik?
- **Aaa, hemen anladın lan. Ethar Carter’ı da mı oynadın hemen...**
- Haliyle...
- **Oradaki Vanishing ne oluyor asıl; onu soracaktım. Şu yüzey temizleyici var, onunla mı ilgi- Ah! Kafama küreyi atıp kaçamazsın, dedektifim ben!**





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 Kasım 2014 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

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

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

**Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.**

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com





# DONANIM



## ASUS

FPS oyunları için ideal, konforlu bir mouse

Sayfa 99



### Kingston

Yüksek performanslı, yüksek kapasiteli microSD arayanlara

Sayfa 100



### Gigabyte

Oyuncular için geliştirilen, sık tasarımlı bir anakart

Sayfa 101



### Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

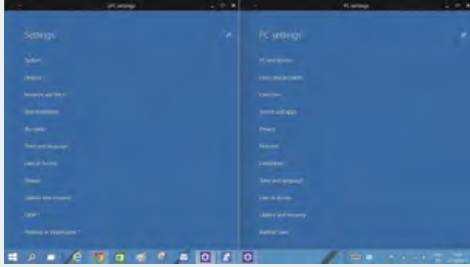
Sayfa 102



## Skype'a yeni arayüz

Ön izleme sürümü indirilmeye hazır

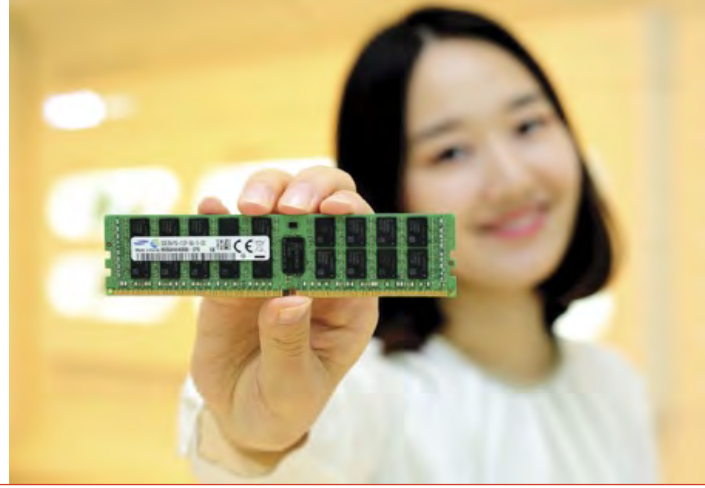
Microsoft, Skype'ın yeni Windows ve OS X sürümlerini duyurdu. Yeni ön izleme sürümlerinin ikisi de Skype'a mobil deneyimini masaüstüne taşımayı amaçlayan yepyeni bir arayüz getiriyor. Yeni Skype, resimde de görebileceğiniz gibi daha modern bir görünüme sahip ve Microsoft'un tasarım dilini daha iyi yansıtıyor. Yeni arayüz, kullanıcı deneyiminde de bazı geliştirmeler yapıyor. Videolu sohbete eklenen yeni bir işlev sayesinde görüşme sırasında karşı tarafa diğer içerikleri göndermeniz daha kolay bir hale geliyor. ■



## Windows 10'da değişiklik

Denetim Masası yenileniyor mu?

Windows 10'un yenilenen teknik ön izleme sürümü, birçok meraklı kullanıcının ellerinde sınav veriyor. Yapılan yeni keşiflere göre, büyük değişikliklerden bir tanesi Denetim Masası konusunda olacak. Yeni 9860 numaralı yapıda, "zPC Settings" adında ve henüz geliştirilmekte olan bir uygulama bulunuyor. Bu uygulama, daha önceki PC Ayarları uygulamasına göre bazı farklılıklara ve ek ayarlara sahip. Bazı ayarların çalışmadığı gözlenirse de yeni uygulama, klasik masaüstü Denetim Masası'nın sonunun geldiğini gösteriyor olabilir. Windows 8, biri Metro'da ve biri de masaüstünde olmak üzere iki farklı Denetim Masası'yla birlikte geliyordu. Görünen o ki Microsoft, kullanıcıların kafasını karıştıran, dahası kullanımı zorlaştıran bu durumu, üzerinde çalıştığı Metro arayüzlü Denetim Masası'yla çözmek istiyor. ■

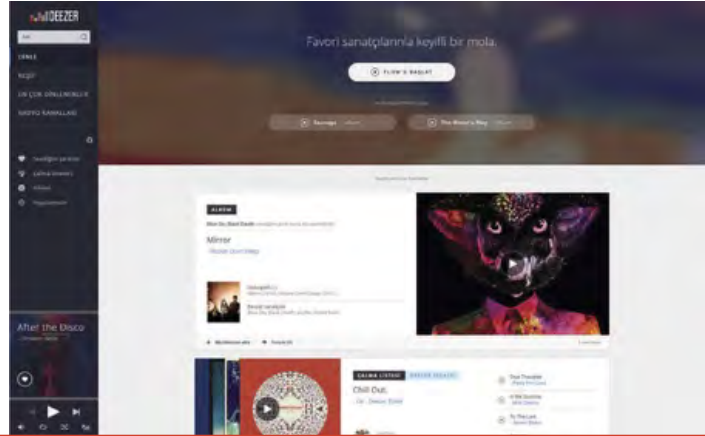


## 8 GB DDR4 RAM artık gerçek

Samsung, yeni DDR4 RAM'lerini tanıttı

Samsung, 8 GB'lık DDR4 RAM üretmeye başladığını duyurdu. Şimdilik sadece kurumsal pazarda, sunuculara yönelik olarak üretilen RAM'ler, 20nm üretim teknolojisinin yardımıyla piyasaya çıkıyor. Samsung'a göre, yeni RAM'lerin veri iletim hızı saniyede 2.400MB'ı buluyor. DDR3'lerdeyse bu hız 1.866 Mbps idi.

Böylece DDR4 RAM'ler, sunucularının %30 daha hızlı çalışmasını sağlayacak. Samsung ayrıca, bu yeni gelişmeyle 3D teknolojilerinde kullanılmak üzere 128GB'lık modüllerin de üretilebileceğini vurguladı. Yeni RAM'lerin ev kullanıcılarının hizmetine girmesiyle biraz daha zaman alacak. ■



## Kotaya dikkat

İnternette müzik dinlemenin bedeli

Müzik akış hizmetlerinin aylık kotanızdan ne kadar veri tükettiğini hiç merak ettiniz mi? Kullanılan veri miktarı, seçtiğiniz müzik kalitesi seviyesine göre değişiyor. Beats Music, Spotify, Deezer ve Google Play Music en yüksek 320kbps hıza izin veriyor. Çoğu parçanın 320kbps ile sunulduğunu ancak bazılarının kalitesinin daha düşük oldu-

ğunu söylemek gerekiyor. Peki, bu durum veri planınızı nasıl etkiliyor? 320kbps, bir dakikalık video için 2.40MB, saatte 115.2MB anlamına geliyor. Yani günde sekiz saat müzik dinlerseniz, yaklaşık 1GB veri tüketebilirsiniz. Yani aylık kotanız 2GB ise günde bir saat müzik dinlediğinizde ayın yarısına gelmeden kotanızın tükeneceğini söyleyebiliriz. ■



Bu düğme sayesinde DPI ayarını iki farklı modda yapmak mümkün

Sol taraftaki ek butonlar, oyunlarda kişiselleştirilebilir seçenekler sunuyor

## Asus ROG Gladius ★

### Oyun severlerin yeni silahı mı?

Oyuncuların en önemli aksesuarları arasında yer alan mouse'lar arasında yeni bir oyuncu daha katıldı. Asus'un ROG serisi altında kendine yer bulan Gladius oyuncu mouse'u, özellikle kıskırtıcı tasarımıyla dikkat çekiyor. Ergonomik yapıya sahip olduğu ilk bakışta dikkat çeken Gladius, sağ el kullanımına özel tasarımda. FPS oyuncuları tarafından ilgiyle karşılanacağını düşündüğümüz mouse'un özelleştirilebilir seçenekleri de mevcut.

Gladius'un kaliteli bir tasarıma sahip olduğu kanısına, mouse'a dokunduğunuzda hemen varmanız mümkün. Asus tarafından "Maya deseni" şeklinde adlandırılan bu tasarım, malzeme kalitesiyle de kolaylıkla beğenilecek türden. Mouse'un sağ ele rahat oturan yapısının yanında beraberinde getirdiği çift kablosuyla da oyuncu konforunu öne çıkardığını söyleyebiliriz. Biri bir metre, diğeryerse iki metre uzunluğunda iki farklı kablo seçeneğini kutu içeriğinde sunan Gladius, ayrıca bir taşıma kılıfına da yine kutu içeriğinde yer veriyor.

Kablolu yapıda olan Gladius, değiştirilebilir kablo yapısıyla ilgi çekici zira ön yüzündeki microUSB bağlantısı yoluyla bağlayabile-

ceğiniz kablo, mouse'a takıldığında âdeta "kitleniyor". Mouse'un hemen altında bir kilit anahtarı mevcut ve bağladığınız kabloyu ancak bu anahtarı açarak çıkarabiliyorsunuz. Gladius, bu mekanizmasıyla aksiyonun ortasında kendinizi oyunun heyecanına kaptırıp kablounun yerinden çıkmasına engel oluyor. Klasik iki tuşlu yapıda olan mouse, elbette ki bir kaydırma tekerleğine de sahip. Lastik kaplı bu kaydırma tekerleğinin üzerindeyse DPI düğmesi bulunuyor. 6400 DPI'lık optik sensörün hassasiyet ayarını bu düğmeyle iki farklı modda yapmak mümkün.

Gladius'un diğer bir dikkat çeken özelliği, değiştirilebilir düğme mekanizması kullanması. Her biri 20 milyon kez tıklama ömrüne sahip olan Omron düğmeleri kullanan Gladius, bu mekanizmayı değiştirebilmeniz için yedek mekanizmaları da kutu içeriğinde sunuyor. Bu yedek düğmeleri değiştirmekse aslında oldukça basit; mouse'un altında yer alan dört etiketi yerinden çıkarıp altındaki vidaları gevşettikten sonra içini açabiliyorsunuz. Burada göreceğiniz düğmelerin altında yer alan mekanizmaları çıkarıp yerine yenilerini takabilmek mümkün. Eskiyen bantların yerine yenilerini de yine kutu içeriğinde

bulabilirsiniz.

Gladius, sol kenarında da yine ek butonlar sunuyor. Sayfalar arasında dolaşırken ileri ve geri butonu olarak kullanabileceğiniz bu butonlar, oyunlarda kişiselleştirilebilir seçenek olarak geri dönüyor. Toplamda altı adet kişiselleştirilebilir buton bulduran Gladius'u performansıyla gayet beğendiğimizi de söyleyelim. Özellikle FPS türü oyunlarda konfor sağlıyor. Asus ROG Gladius, oyun severler için iyi bir seçenek. Hem ışıklandırılabilir tasarımıyla dikkat çeken mouse, hem de konforlu kullanımıyla ideal görünüyor. Performansı da beğendiğimiz Gladius'un hitap ettiği özel oyuncu kitlesini ise FPS severler oluşturuyor.

■ Ercan Uğurlu

#### Asus ROG Gladius

**İthalat:** Asus

**Web:** [www.asus.com/tr](http://www.asus.com/tr)

**Artı:** Konforlu tasarım, FPS oyunları için ideal performans, değiştirilebilir mekanizma, iki farklı kablo seçeneği

**Eksi:** Değiştirilebilir ağırlık seçeneği yok

9,1

## LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Ürünün kutusundan bir adet SD kart adaptörü çıkıyor



64GB'lık kartın kullanılabilir alanı 59.7GB

# Kingston 64GB microSD ★

## Yüksek performanslı microSD

Her ne kadar dijital kameralarda kullanılsa da son dönemde akıllı telefon ve tablet alanında yoğun bir şekilde tercih edilen microSD kartlar, bu alanda büyük bir ihtiyacı karşılıyor. Özellikle dar dâhili hafızaya sahip cep telefonu modelleri ile oyunlar ve uygulamalarla doldurulan tablet hafızası nedeniyle daha geniş yere ihtiyaç duyan kullanıcı tercihleri için raflarda bulunabilecek olan microSD kartlar arasında pek çok seçenek mevcut. Elbette ki en öncelikli seçenek kapasite olmakla birlikte bunun ardından model ve marka geliyor. Bugün birlikte Kingston'ın 64GB'lık kapasiteli microSD kartını mercek altına alacağız. 64GB'lık kapasiteye sahip olan Kingston'ın bu modeli SDCA10 olarak kodlanıyor. Class 10 UHS-I olarak kategorilenen kart, böylece yüksek hız sunduğu iddiasını taşıyor. Yüksek çözünürlükte kesintisiz fotoğraf veya HD video kaydı yapmak için dijital fotoğraf makinelerinde tercih edilebilecek olan kart, öte yandan daha geniş kapasite-

ye terfi etmek üzere cep telefonu ve tabletler için de uygun yapıda. Kartın Kingston tarafından ömür boyu garanti hizmetiyle sunulduğunu ve 64GB'lık modelinin yanı sıra 16 ve 32GB'lık seçeneklerinin olduğunu da söyleyelim.

microSD kart, kutusundan bir SD kart adaptörüyle birlikte çıkıyor; böylece kartı, dizüstü bilgisayarlarda ve diğer cihazlarda kullanmak mümkün. Bunu da söyledikten sonra şimdi gelelim yaptığımız testlere.

Önce Kingston 64GB microSD'nin kullanılabilir alan olarak bize 59.7GB'lık alan sunduğunu belirtelim. CrystalDiskMark ile yaptığımız test sonucunda gördüğümüz değerler oldukça kıskırtıcı. Saniyede 89.72MB veri okuyabilen kart, yine saniyede 66MB civarında da veri yazabiliyor ki bu da oldukça yeterli bir skor doğrusu. Elbette ki kartı cep telefonunda da değerlendirdik. Asus ZenFone 6'ya taktığımız kart, A1 SD Bench testinde saniyede 21MB dolaylarında okuma, 22MB ortalamasında da

yazma hızı gösterdi. Elbette ki bu sonuçların telefona göre farklılık gösterebildiğini de unutmamak lazım zira kartı Alcatel OneTouch Idol 2'ye taktığımızda, yine A1 SD Bench'te gördüğümüz skorlar bu kez saniyede 56MB okuma ile 40MB yazma civarına ulaştı.

Kingston'ın SDCA10 kod adlı 64GB kapasiteli microSD kartı oldukça başarılı bir model. Cep telefonu, tablet ve dijital fotoğraf makineleri için rahatlıkla tercih edilebilecek olan kart, Kingston tarafından ömür boyu garanti desteği almasıyla da kusursuzlaşıyor. ■ **Ercan Uğurlu**

### Kingston 64GB microSD

İthalat: Kingston

Web: [www.kingston.com/tr](http://www.kingston.com/tr)

Artı: Yüksek performans, SD adaptör, ömür boyu garanti

Eksi: -

# 9,5



## Gigabyte Z97X-Gaming GT ★

Oyun severlere özel

Gigabyte Z97X-Gaming GT, oyuncular için geliştirilen ve dördüncü ile beşinci nesil Intel Core işlemcileri destekleyen bir anakart; Creative SoundBlaster X-Fi MB3 oyun ses yazılım desteğine sahip ve öte yandan güncellenebilen AMP-UP teknolojisini de destekliyor. Her biri farklı ses yeteneği sunan amplifikatörleri kart üzerinde değiştirebiliyor ve böylece oyunlarda harici bir ses kartına ihtiyaç duymaksızın iyi ses elde edebilirsiniz. Ancak bunun için OP-AMP Premium Upgrade Kit'i ayrıca satın almanız gerekli ki kutu içeriğinde bulunmuyor. Yine kart üzerinde Audio Noise Guard ve ışıklı LED yolunu görebiliyoruz. Daha etkili bir iletim için kartın ses ve görüntü bağlantılarının altın kaplamalı olması da Z97X-Gaming GT'nin dikkat çeken detayları arasında yer alıyor. Yine kart üzerindeki ses kapasitörlerinin Nichicon olduğunu da söylemek gerek.

Gigabyte Z97X-Gaming GT, dâhili bir sıvı soğutmalı sistem kullanmıyor ancak elbette ki üçüncü parti sıvı soğutma sistemleriyle bunu çözebilirsiniz. Kart üzerinde yer verilen CPU-OPT ve CPU-Fan soketlerini kullanarak kullanım şekline göre ister yalnız su soğutma, ister su soğutma ile fanı aynı anda kullanmak

mümkün.

Z97X-Gaming GT, toplamda 32 GB'a kadar DDR3 slot'una sahip. Hız aşırma noktasında 3200 MHz'e kadar ulaşabilen RAM'ler, normal kullanımdaysa 1333 ila 1600 MHz arasında çalışıyor. Yine PCI slot'larına bakacak olursak burada çoklu ekran kartı kullanılabileceğini söyleyebiliriz. Kutu içeriğine baktığımızda da bunun karşılığını alıyoruz zaten. Kutu içeriğinde gerekli köprü bağlantılarını bulabilirsiniz. Kart, dört yönlü NVIDIA SLI ve CrossFire desteği sunuyor.

Anakartın dikkat çeken arka bağlantıları arasındaysa dikkati altı adet USB 3.0 portu çekiyor. Öte yandan yine ayrıca iki adet USB 2.0 bağlantısı da mevcut. Burada bir HDMI bağlantısı, DisplayPort ile DVI girişleri de kullanıma hazır.

Z97X-Gaming GT, oyun performansı için geliştirilmiş bir kart. Bunun için uygun bir arayüze sahip olan kart, hız aşırma desteği de gösteriyor. Bunu, kartın arayüzünü kullanarak geliştirebilmek mümkün ancak arayüzün basit görünse de gelişmiş ayar yapılandırması noktasında bazı kullanıcılar tarafından karışık bulunabileceğini de söyleyelim. GT, üzerinde daha önce G1 anakartında da

gördüğümüz Killer E2200 Ethernet portunu kullanıyor. Arkasında Qualcomm'un bulunduğu bu Ethernet portu, özellikle online oyunlarda gecikme yaşamak istemeyen oyun severlerin beğeneceği türde bir performans sergiliyor. Z97X-Gaming GT'yi incelediğimiz sırada oynadığımız oyunlar arasında Metro: Last Light, Call of Duty: Ghost ve her zaman olduğu gibi Assassin's Creed IV: Black Flag vardı. Bunlar arasında özellikle Call of Duty: Ghost'ta büyük performans aldığımızı söyleyebiliriz. Öte yandan Assassin's Creed IV: Black Flag'de ile Metro: Last Light'ta da memnun edici sonuçlar gördük. İyi oyun performansı almak için kurduğunuz veya kurmayı düşündüğünüz bilgisayar iyi parçalardan oluşuyorsa onu Z97X-Gaming GT ile taçlandırabilirsiniz.

■ Ercan Uğurlu

Gigabyte Z97X-Gaming GT

İthalat: Gigabyte

Web: [www.gigabyte.com.tr](http://www.gigabyte.com.tr)

Artı: Hızlı performans, sistem kararlılığı için ideal, hız

aşırma desteği, kart tasarımı

Eksi: Karışık BIOS arayüzü

9,1



# TEKNİK SERVİS

Sorularınız için [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine e-posta gönderebilirsiniz.

**S:** SSD'ye geçmeyi düşünüyorum. Oyun oynayan birisiyim. Samsung 840 EVO 250 GB almayı düşünüyorum ama sadece oyun ve Windows kurmak için bu kadar büyük alan gerek yok diyorlar. Yani "Oyunları HDD'den çalıştır, fazla performans farkı olmuyor. diyorlar. Siz ne düşünüyorsunuz bu konuda? Daha düşük bir belleğe mi yönelmeliyim, yoksa oyunları SSD'den açmak; yükleme ekranı, kayıt noktaları ve grafiklerin yüklenmesi falan gibi durumları hızlandırır mı? Sorularımı cevaplarsanız memnum olurum. Deniz Kara

**C:** Neden 250 GB alabiliyorken, daha düşü-  
ğünü alırsınız ki? Tamam, 120 GB Windows  
ve birkaç oyun için yetiyor ama bütçen  
varsa kesinlikle 250 GB almalısın.  
Böylece çok daha fazla oyun  
kurabilirsin SSD'ye. Bugün  
bir Wolfenstein olmuş 50  
GB. 250 GB SSD aldığında  
oyunlarda fps'ye etki etmese  
de oyunun açılması, ara yükle-  
meler, oyunun kayıt edilmesi ve  
kapanması çok daha hızlanacaktır.

**S:** Bilgisayarım Seagate bir sabit  
diske sahip. 750 GB ve daha  
yeni değiştirdim. Bilgisayarımı  
açtığımda "sabit disk sorunu  
algılandı" diyor ve "diskleri  
yedekleyin" diyor. Diski yeni  
değiştirdim dediğim gibi. Dosyaları  
denetleme yaptım, sıfır bozuk buldu,  
yani "sorunsuz çalışıyor" dedi ama hala  
hata veriyor. Bilgisayarım Gigabyte Z87-HD3  
anakarta, HD 7850 2 GB ekran kartına, i5  
4440 Quad 3.10 GHz işlemciye sahip. Bir de  
özellikle Borderlands 2'yi oynarken bilgisayar

mavi ekran hatası veriyor. Ekran kartı sürücüm  
güncel... Bu hatada "physical memory"den  
bahsediyor, "dumping physical memory" diyor.  
RAM'im 1333 MHz ve 4 GB. Anakartta  
bir tane RAM gördüm bu arada. Ne  
yapmalıyım? Tavsiyelerini bekliyo-  
rum. Barış Keskin

**C:** Sevgili Barış. Dumping Physical  
Memory demek, fiziksel belleği  
dökümü alınıyor demektir. Bilgisayar  
mavi ekran verdiğinde, sistem o esnada  
bellek olan sürücülerin bir dökümünü alır ki  
ileride oluşturulacak raporda bu döküm kul-  
lanılsın ve hatanın nedeni tespit edilsin. Bu  
dökümler ya da Minidump dosyaları diyelim,  
C:\Windows\Minidump klasöründe yer alır  
ve genelde 256 kb boyutundadır. Bu dosya-  
ları analiz ederek sorunun hangi sürücüden  
ya da donanımsal arızadan kaynaklandığını  
tespit edebiliriz. Tecrübelerim bana şunu  
gösterdi ki mavi ekran hatalarının %75'i do-  
nanımsal bir arıza. Bu da genelde ekran kartı  
veya bellek arızası oluyor. %25 ise uyumsuz  
sürücü şeklindedir. Tabii ki kesin kaniya varmak  
için Minidump klasöründe yer alan DMP  
dosyalarını bize göndermen gerek.

"Sabit disk sorunu algılandı" hatası-  
ya sabit diskte bir sorun olduğunda  
Windows tarafından verilen bir uyarı.  
Sabit diskin kendi içinde "S.M.A.R.T."  
adında bir teknolojisi vardır. "Self  
Monitoring Analysis Reporting Techno-  
logy" adındaki bu teknoloji, diskin kendi  
kendini gözlemlemesidir ve raporlamasıdır.  
Disk, bir hata olduğunda bunu Windows'a  
bildirir ve Windows da sana "sabit disk  
sorunu algılandı" hatasını gösterir. Şimdi  
yeni aldığın diskin de sağlam olacağını bir

garantisi yok zira kargoda diskin bozul-  
muş olma ihtimali var sarsıntıdan dolayı.  
HD Tune 5.50 kur ve Health bölümünden  
diskin sağlığını kontrol et. Burada  
S.M.A.R.T. verileri yer almaktadır.  
Eğer bu girdilerden herhangi bir  
tanesi sarı ise verilerini yedekle-  
yip diski garantiye gönder. Kırmızı  
ise bu işi biraz hızlandırmada  
fayda var zira diskin son anlarını  
yaşıyor demektir.

**S:** Üniversiteye gitmeyi düşünüyorum bu  
sene. Acaba bana en fazla 2.000 TL civarında  
bir PC önerir misin fiyat performans açısın-  
dan? Yine bir üç - dört sene beni olabildiğince  
iyi ayarlarda oyun oynatsın istiyorum. Gökhan  
Şimşek

**C:** Haswell işlemcili ve Maxwell GPU'lu bir  
dizüstü bilgisayar olarak ASUS X550JK-  
XO012D alabilirsin.

**S:** Birkaç ay önce eve hediye olarak gelen  
bir masaüstü bilgisayarımız var. Makinenin  
son zamanlarda ekran kartı ve işlemcisi aşırı  
ısınıyor. İşlemcinin soğutucu fanı stok fan...  
Bilgisayarın özellikleri şöyle: AMD Phenom II  
X6 1090, Gigabyte GA-890GPA-UD3H ana-  
kart, 12 GB 2000 MHz RAM, Zotac GTX 560  
ekran kartı ve kasa olarak da Gigabyte Setto  
1000 var. Gelelim sorulara: 1. Stok fanı de-  
ğiştirmek istiyorum, iyi bir fan önerir misiniz? 2.  
Ekran kartındaki ısınmaya nasıl halledebiliriz? 3.  
Kasadan kaynaklı bir ısınma problemi varsa  
bir kasa önerir misiniz? Erkan Korkmaz

**C:** Soğutucu olarak CoolerMaster Hyper  
TX3 Evo önerebilirim. Ekran kartındaki

# SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	Corsair Carbide 400R 700 Watt
ANAKART	MSI 970A-G46	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	MSI X79A-GD45 Plus
İŞLEMCİ	AMD FX-6300	Intel Core i5-4690K	Intel Core i7-4930K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Thermalright Silver Arrow SB-E
BELLEK	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX T2 Predator 16 GB 2400 MHz
EKRAN KARTI	AMD Radeon R7 265	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 290
SABİT DİSK	Samsung 840 EVO 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Samsung 840 EVO 500 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	665\$ + KDV	1110\$ + KDV	1950 + KDV

Isınmayı önlemek için kartın termal macununu değiştirebilirsin ya da kartın BIOS'unu Nibitor gibi bir araçla modifiye edip fan karakteristiğini değiştirebilirsin. Alternatif olarak ekran kartın üfleyen bir fan da koyabilirsin kasaya, fazladan soğutma için. Kasayı değiştirmeye gerek olduğunu düşünmüyorum ama önde ve arkada birer fan olması soğutmaya epey etki edecektir.

**S:** PC özelliklerim şöyle: Tauro 80Plus 500 Watt PSU, AMD Athlon II X2 270 CPU, ASUS M5A78L-M/USB3 anakart, 4 GB DDR3 Kingston HyperX Genesis 1600 Mhz RAM. Bu sisteme uygun güncel oyunları oynayabileceğim bir ekran kartı önerebilir misiniz? Bütçem maksimum 300 TL. Okan Şevkin

**C:** AMD R7 250 veya NVIDIA GTX 750 alabilirsin. Her ikisi de DirectX 12 destekli kartlardır.

**S:** Dört yıl boyunca kullanabileceğim bir masaüstü toplayacağım. Ancak ASUS Z97 PRO / ROG Z97 Hero / MSI Gaming 5 Z97 arasında kararsızım. Intel 4790K + ASUS DirectCU II R9 290 OC + CoolerMaster 690 III kasa seçtim. Bunlarla birlikte 1600 MHz CL9 Vengeance RAM seçtim. Seçimleri değerlendirip en iyi otomatik OC potansiyeli olan anakartı seçmemeye yardımcı olursanız, sayenizde iyi bir PC toplayabilirim. Donanım mağazasında çalışan biri bana Intel işlemciyle NVIDIA GTX 780 alırsam daha yüksek performans alacağımı ve daha iyi uyumluluk olacağını söylemişti ancak fps değeri olarak 290 daha yüksek çıkıyor. Araştırmalarımda bu konuda da yardım ederseniz mutlu olurum. Mert



**C:** Ekran kartı olarak tavsiyem GTX 970 olacaktır zira hem performans, hem de fiyat konusunda başarılı bir kart. Alternatif olarak yeni Tonga mimarili R9 285'e de bakabilirsiniz. Anakart olarak da Hero veya Gaming 5 iyi bir OC sonucu sunacaktır. Kartların yonga seti aynı; burada bakmanız gereken nokta, faz sayısı ve kullanılan MOSFET teknolojisi. ASUS, "DIGI+" adını verdiği teknolojiyi kullanıyor, MSI ise DrMOS ve Military Class ile ön planda. Her iki üretici de iyidir. Gerisi bütçenize kalmış.

**"Bilgisayar mavi ekran verdiğinde, sistem o esnada bellek olan sürücülerin bir dökümünü alır ki ileride oluşturulacak raporda bu döküm kullanılsın ve hatanın nedeni tespit edilsin"**

**S:** Bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. İki model buldum ama ikisi için de olumsuz yorumlar aldım. Bu yüzden bir de size danışayım dedim. Birincisi MSI GE70 2PC Apache, diğeri Dell Inspiron 7537. MSI'da Intel Core i5-4200H işlemci, NVIDIA GeForce GTX 850M 2G GDDR5 ekran kartı, 1 TB 7200 RPM HDD, 8 GB DDR3L 1600 MHz bellek var. Dell'de ise Intel Core i5 işlemci, NVIDIA GeForce GT 750M GDDR5 ekran kartı, 6 GB 1600 MHz DDR3 bellek var. MSI hakkındaki olumsuz yorum fazla ısınması, Dell'in ise ekran boyutu ve markası. Benim bu sene bilgisayar mühendisliği bölümümü tutturmuş olmamla birlikte hangisi hem oyun, hem de üniversite için daha yararlı olur? Meriç Yıldız

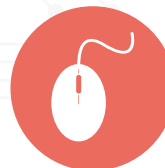
**C:** Her iki modelin de ekran kartı eski mimari-

ye sahip. Tavsiyem, yeni Maxwell mimarili GPU'ları beklemen. GTX 900M serisi dizüstü bilgisayarlar hem daha az ısınacak, hem de daha yüksek performans sunacak. Eğer "bekleyemem" diyorsan GTX 850M GPU'lu modellere bakabilirsin. 850M de Maxwell.

**S:** Sistem bilgilerim şöyle: Intel Core i5-3470 3.20 GHz işlemci, 8 GB bellek, 64 bit işletim Sistemi, x64 tabanlı işlemci, AMD Radeon HD8350 Graphics Processor (0x68F9) 2 GB (2046 MB) - 256 bit ekran kartı. Bu sistemi en

ucuza oyunlar için nasıl ayarlayabilirim? Ekran kartını mı değiştirmem gerekir, yoksa RAM'i mi? PC'yi bir teknoloji mağazasından aldım ve hiçbir parça eklemedim. Yaklaşık olarak 1.600 TL ödedim. Kazıklanmış mıyım? Eğer "ekran kartını değiştir" diyorsan hangi marka ve model önerirsin? Ömer Sırtmaç

**C:** İşlemci ve bellek güzel fakat ekran kartı çok düşük seviyede kalmış. HD 8350, soldan ikinci rakamı "3" olan ve "0" ilet "9" arasındaki sıralamamızda epey aşağıda yer alan, performans bakımından bir oyuncuyu memnun etmesi imkânsız bir ekran kartıdır. O kartı tez zamanda değiştirmende fayda var. Bütçen nedir, bilmiyorum ama NVIDIA tarafında en az GTX 750, AMD tarafında da R7 260 almanda fayda var. ■



# MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



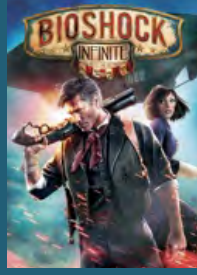
## Battlefield 4

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



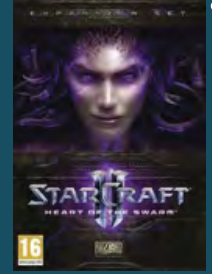
## South Park

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

### EKİM 2014

Dead Rising 3: Apocalypse Edition 65  
Destiny 83

### Endless Legend

Fable Anniversary 62

Fenix Rage 85

FIFA 15 85

Flockers 74

Gauntlet 90

inFamous: First Light 70

Lichdom: Battlemage 80

Metro Redux 84

Minimum 70

Murasaki Baby 80

Naruto Shippuden: UNSR 80

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments 84

Stronghold Crusader II 80

The Sims 4 75

**The Walking Dead S02E05** 90

Titanfall: Frontier's Edge 80

Train Fever 65

Train Simulator 2015 65

Velocity 2X 74

Wasteland 2 85

### EYLÜL 2014

Back to Bed 56

Crimsonland 83

**Diablo III - Ultimate Evil Edition** 93

Gods Will Be Watching 60

**Hearthstone: Curse of Naxxramas** 92

Hohokum 70

McDROID 70





## Diablo III

14 yıllık aradan sonra piyasaya bomba gibi bir dönüş yapan Diablo III, güncelleme ve yama desteği sayesinde bir 14 yıl daha ayakta kalabileceğini gösterdi.

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Activision & Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Dishonored

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

**Yapım** Arkane  
**Dağıtım** Bethesda  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Far Cry 3

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

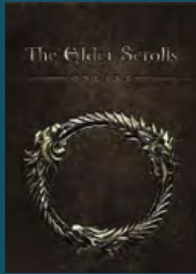
**Yapım** Ubisoft  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Grand Theft Auto V

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

**Yapım** Rockstar North  
**Dağıtım** Rockstar Games  
**Çıkış Tarihi** 2013



## The Elder Scrolls Online

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

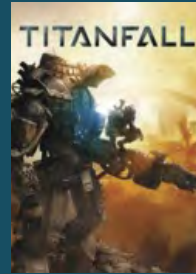
**Yapım** ZeniMax Online Studios  
**Dağıtım** Bethesda Softworks  
**Çıkış Tarihi** 2014



## The Last of Us

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

**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2013



## Titanfall

Call of Duty serisinin yapımcıları tarafından kurulan Respawn Entertainment, çok daha hızlı ve adrenalin dolu bir oyunla yeniden karşımıza çıktılar.

**Yapım** Respawn  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2014



## Watch\_Dogs

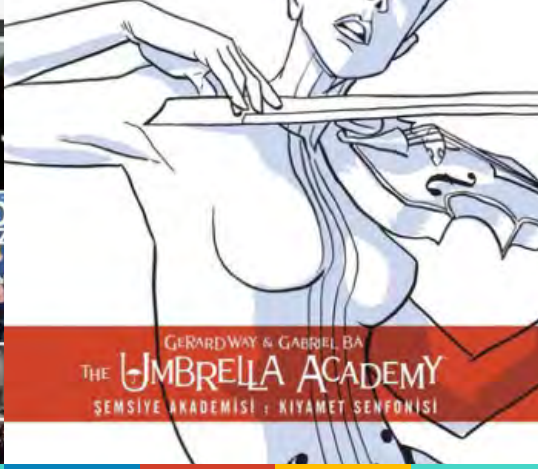
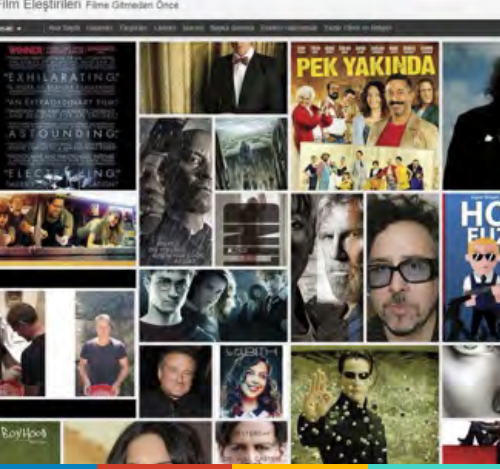
"Açık dünya" türündeki oyunlara yeni bir soluk getiren yapım, "hack" konusuna ilgi duyanların önüne koca bir şehir sunuyor.

**Yapım** Ubisoft  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** 2014

Metrico	72	<b>AĞUSTOS 2014</b>	Ratchet & Clank HD Trilogy	77	
MouseCraft	89	<b>Battlefield 4: Dragon's Teeth</b>	90	Second Chance Heroes	80
Oddworld: New 'n' Tasty!	88	BloodBath	50	<b>Shovel Knight</b>	90
Only If	50	Child of Light	79	Sniper Elite III	80
Pixel Piracy	70	<b>Divinity: Original Sin</b>	90	<b>The Wolf Among Us: Episode 5 - Cry Wolf</b>	90
Plants vs. Zombies: Garden Warfare (PC)	80	Drakengard 3	42	Transformers: Rise of the Dark Spark	50
Risen 3: Titan Lords	84	EA Sports UFC	70	Xenonauts	89
Road Not Taken	75	GRID Autosport	80		
Sacred 3	60	Magic 2015: Duels of the Planeswalkers	80		
<b>The Last of Us Remastered</b>	<b>92</b>	Magicite	80		
<b>The Walking Dead S02E04</b>	<b>90</b>	Pro Cycling Manager 2014	80		

# KÜLTÜR & SANAT

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



filmegitmedenonce.com

Yine müthiş rastgele bir biçimde keşfettiğim Filme Gitmeden Önce, tahmin edeceğiniz gibi filmleri konu alan bir eleştirisi sitesi. Film eleştirisi yapmak, bunu bir internet sitesine dönüştürmek kolay olsa da işin şekli ve tadını tutturmak herkese nasip olmuyor ama Filme Gitmeden Önce bunu gayet iyi başarmış bana sorarsanız. Sitenin en ilginç tarafı, siteyi birkaç farklı biçimde görüntüleyebilirsiniz. İsterseniz karelere ayrılmış bir biçimde Mozaik görüntüsünde görüyor, isterseniz Dergi formatına geçiyor ya da sade bir formatta ve orijinal haliyle görüntüleyebilirsiniz. Sitede film eleştirilerinin yanında son haberler, “en iyi beş” formatında listeler, bağımsız sinema konuları, eski filmler ve ilginç bir şekilde Marvel’a özel bir köşe de bulunuyor. Sitenin güncellenme sıklığı fena değil ama sanıyorum ki daha fazla yazarla ve daha fazla ilgiyle çok daha iyi bir yerde olabilirdi. Eğer Türkçe film eleştirileri için bir sayfa arıyorsanız burayı ziyaret edebilirsiniz. ■

7



Şemsiye Akademisi:  
Kıyamet Senfonisi  
Gerard Way, Gabriel Ba

Bazen bir insanın bir yeteneği olur, bazen de birkaç yetenek bir kişiye gider, ona “Polymath” denir ve belirli bir yeteneği olmayanlar o kişiye bir ömür sinir olabilirler. Sizi Gerard Way ile tanıştırayım; kendisini aslında My Chemical Romance’ten tanıyorsunuz. Grubun kurucularından ve lead vokallerinden sorumlu olan Gerard Way meğer sıkı bir çizgi romancıymış. Her şeyden önce çizgi roman yazarlığıyla sanat dünyasına adım atan Gerard Way, hayalini de Eisner ödüllü Şemsiye Akademisi (Umbrella Academy) ile bir ölçüde gerçekleştirmiş. Çizimleriyle de tarz sahibi olduğunu belli eden Kıyamet Senfonisi, özel yeteneklerle doğan yedi çocuğun hikâyesini konu alıyor. Bu çocuklar büyüyor ve aralarında, özel yeteneği çok belli olmayan bir kardeşlerinin onlara cephe almasıyla birlikte büyük bir savaşın ortasına düşüyorlar. Bir çeşit dünyayı yıkımdan kurtarma hikâyesi olan Kıyamet Senfonisi’ni Dallas takısıyla ikinci bir çizgi romanın takip ettiğini de belirteyim. ■



8

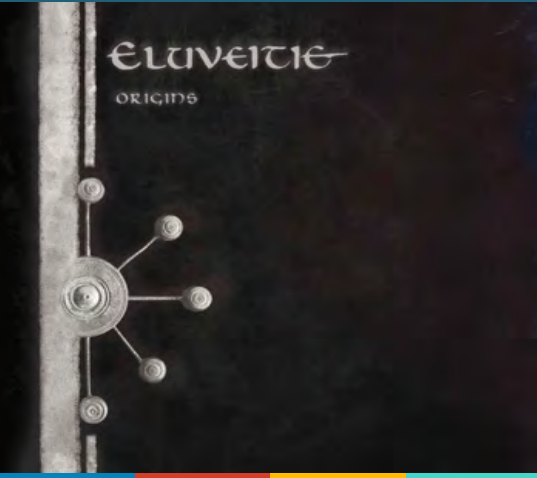


Dark Fortress  
Venereal Dawn

Amanya’dan kopup gelen bir black metal grubuna ne dersiniz? Üstelik yeni bir grup da değil; tam 20 yıldır aktifler. (Ben elbette ki son albümleriyle keşfettim kendilerini!) Venereal Dawn, bir önceki albümleri Yiem’den tam dört yıl sonra piyasaya sürülmüş olan, black metal’i sonuna kadar hissettiren, atmosferi yüksek bir çalışma. Bir tanesi akustik bonus parça olmak üzere, toplamda 10 tane şarkıya yer veren albümü dinlemesi gayet keyifli ama parçalar arasındaki ayrımı yapmak zor. Bana tüm albüm tek, büyük bir parçaymış gibi geldi ne yalan söyleyeyim. Bazı parçalar yavaş başlıyor, bazıları hızlı başlayıp yavaşlıyor fakat şarkılar arasında keskin farklılıklar olmadığından ötürü, “favori parçalar” oluşturma şansınız da pek olmuyor. Mesela benim bazen “sevdiğim parçaları dinleme vaktim” olur, bazen de çok iyi bildiğim parçaları dinleyip kafamı o tarafa yormak istemem, arkada bir müzik çalsın ve dalıp gideyim isterim. Eğer sizin de böyle modlarınız oluyorsa ikinci şık için en uygun albümlerden birisi Venereal Dawn olabilir. ■



8

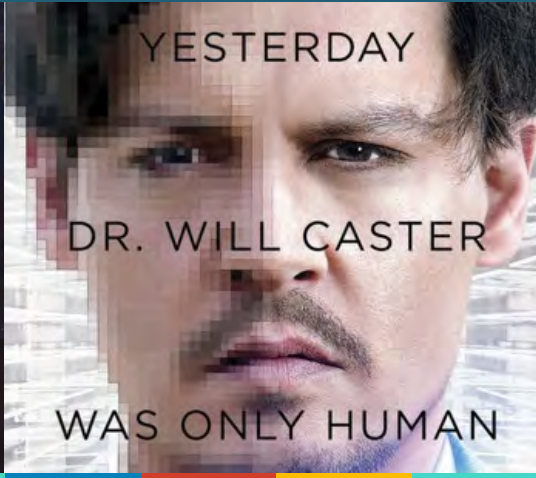


## Eluveitie Origins

Bana diyeceksiniz ki, “Tuna Abi sen de sürekli metal tanıtıp duruyorsun!” Bunu neden yaptığımı bir süredir düşünmekteydim ki şu albümün açılış parçası neden böyle yaptığımı bir nebze olsun açıkladı. Albüme adını veren Origins parçasıyla açılış yapan albüm, beynimin bu parçayı bin bir türlü oyuna uyarlamasına neden oldu. Özellikle fantastik oyunların başında, fragmanında bu tip müzikleri o kadar çok duyduk ki... Tabii ki kısa süre sonra ortaya Eluveitie formülü, yani folk metal öğeleri giriyor ve sakinliğin, dinginliğin yerini hareketli melodiler alıyor. Eluveitie belki de folk metalin en iyi temsilcilerinden ve Origins’de de hayranlarını üzmüyor. (Hayranlarını üzen gruba örnek: Diablo Swing Orchestra ve son single’ları Jigsaw Hustle.) 16 parçalık albüm bir hikâye gibi tasarlanmış ve tüm albümü dinlemeden rahat edemiyorsunuz. Folk metalden hoşlanmıyorsanız bile Origins’e şans vermenizi öneririm zira Eluveitie çok güzel bir iş çıkarmış ortaya. ■



8



## Transcendence

DVD’si, Blu-ray’i çıkmış olan bu filmin daha geçen ay ülkemizde gösterime girdiğini fark eden var mı? Ben Blu-ray’ini izlerken sinema salonlarına bir baktım, Transcendence... Johnny Depp’in başrolde oynadığı ve Rebecca Hall’un da ona eşlik ettiği filmde Morgan Freeman da yer alıyor ama onun yerine herhangi başka birisi olsa da olurmuş. (Rolü pek az.) Yapay zekâ ve onun geliştirilmesiyle ilgilenen bir doktorun rolünü üstlenen Depp, bir saldırı sonucu hayatını kaybediyor ama son anda zihnini bilgisayara aktarmayı başarıyorlar. Eşinin rolünü üstlenen Hall, ilk başlarda bu duruma çok seviniyor fakat Depp, bir makine olarak yavaşta garipleşmeye başlayınca işin rengi değişiyor... Aslında konu çok iyi ama işlenişi de bir o kadar kötü. Depp’in bilgisayarda yaşayan bir zekâ olması ilk başta çok enteresan geldi bana lakin olayların gelişiminde tutarsızlıklar, klişeler ve anlamsızlıklar olunca canım sıkılmadı değil. Ya bu senaryoyu iki saate sığdırmaya çalışılmayacaklardı ya da atmosferi ve kurguyu çok daha iyi oluşturacaklardı... ■

6



## X-Men: Days of Future Past

Bu filmi sinemaya geldiğinde kaçırmıştım ve IMDb puanını 9.3 gibi bir şey görünce de (Şimdi daha düşük.) gidemediğime çok pişman olmuştum. Geçtiğimiz ay Blu-ray’e gelmesiyle birlikte de anında cipsi, içeceği aldım ve karşısına oturdum. Filmin yanına geldiğimde de neden böylesine yüksek bir puan aldığını anladım... Arkadaşlar film, kesinlikle bir “süper kahraman filmi” formülünden çok uzak. Dünyanın ve mutant’ların karanlık bir gelecekteki hikâyesi ekrana getiriliyor ve bunun önlenmesi için de Wolverine geçmişe yolculuk edip karanlığı fitilleyen olayı durdurmaya çalışıyor. Karanlık gelecek o kadar güzel işlenmiş ki o umutsuz dünya tasvirinde geçecek olan herhangi bir X-Men filmi yine çok iyi iş başaracaktır diye düşünüyorum. Xavier, Magneto ve Mystique üçlüsünün gençliğini bolca görme fırsatı bulduğumuz film gerçekten çok sağlam olmuş, emeği geçen herkesin eline sağlık. ■



9

# LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 2 Oyun **FIFA 15** Platform **PS4**



## < Emre vs Şefik

FIFA 15'in çıkışıyla birlikte aramızda oyunu en çok oynayan kişi Emre oldu ve kendisi 120'nin üzerinde maç yapmış olmanın verdiği rahatlıkla ilk maça çıktı. Hala savunma sistemine saydıran biri olarak elimden geleni yaptım, üstelik 68. dakikada Emre 10 kişi kaldı ama hemen ardından üst üste Diego Costa ve Fabregas ile iki gol atınca tüm direncim kırıldı. 81. dakikada attığı golse ancak bir teselli oldu benim için...

## Fırat vs Emre >

İkinci maçta Emre'nin rakibi bu kez Fırat'tı. Emre bir hayli iddialı çıktığı maçta iki gol birden bulup durumu 2-0 yaptı. Sonrasında Fırat'ın atakları yoğunlaştı ve maça 2-2'lik denge geldi ama Emre'nin 120+ maçlık tecrübesi oyununa da yansiyordu. Uzun süre berabere giden maçın son 10 dakikasında iki gol daha bulan Emre, maçı 4-2 kazanıp son maç öncesi ayın şampiyonu olmayı garantiledi.



## < Fırat vs Şefik

Son maçta Fırat ile karşı karşıya geldik. Emre'nin iki galibiyet alıp şampiyonluğunu ilan etmesinin ardından, bizim maçımız tamamen formaliteye dönüştü ama en azından bu maçı kazanıp ayın ikincisi olmayı istiyorduk. Ne var ki Bayern Münich'e karşı koyamadığım gibi, üç gol birden yedim. Maçın tamamında etkisiz bir görüntü çizip gol de bulamayınca maçı 3-0 kaybettim ve dibе demir attım.

## KUPA DURUMU

İSİM	Kupa
● Emre	1
Şefik	1
Fırat	0
Gökhun	0

● *Ayın galibi*

## AYIN MAÇI

Fırat Akyıldız

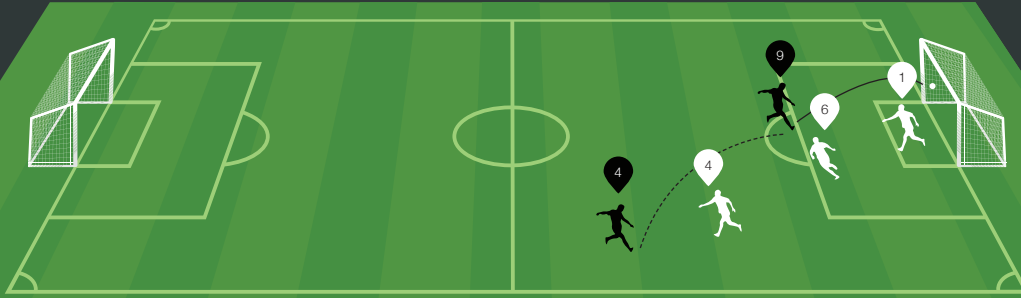
**Bayern Münich**



2 | 4

Emre Öztınaz

**Chelsea**



D. Costa  
10'



C. Fabregas  
27'



R. Lewandowski  
41'



45'

T. Müller  
54'



D. Costa  
82'



E. Hazard  
87'



90'



Maçın Adamı **D. Costa**

# Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

## Steam'de Türk Lirası ve yansımaları

Steam'in Türk Lirası ile satışa başlaması çoğumuzu heyecandırdı. Açıkçası 80'lerin sonunda, yurt dışından kutuyla oyun getiren girişimci bir gencin, oyunları çarşıdaki derme çatma bilgisayar mağazasında Dolar üzerinden iki katı fiyatına satması, dar gelirlili bir öğrenci olan benim için büyük bir hayal kırıklığıydı. 80'li ve 90'lı yıllarda Türkiye'de video oyunlarının kopyalanarak satıldığını hatırlayacak olursak kutulu, orijinal bir oyun almak büyük bir lükstü.

25 yıl sonra şimdi, Steam'in video oyunlarını Türk Lirası ile satmaya başlaması, bana o eski günleri anımsattı. Biliyorsunuz; Steam,

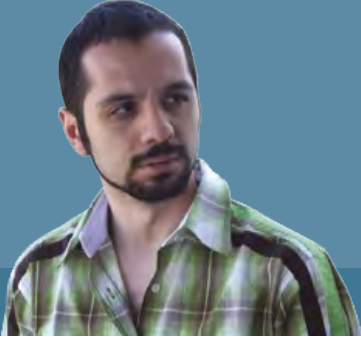
oyunlar için dolar kurunu 1,5 TL'ye sabitledi. Buna karşın bazı oyunların Dolar bazındaki fiyatından daha pahalıya satıldığını görüyoruz. Steam'in Türk Lirası hamlesinden sonra, oyun firmalarının, Türkiye'ye özel fiyatlar belirleyeceğini umuyordum ama bazı firmalar (2K ve Ubisoft gibi...) Steam'e baskı yaparak oyunlarının Türkiye'de yüksek fiyatla satılmasını istemiş olmalı zira birkaç yapımın orijinal Dolar fiyatından daha yüksek fiyata satılmaya başladığına şahit olduk.

Burada özellikle Türkiye mağazalarında kutuyla satılan oyunların çöpe gitmemesi, Türkiye'deki dağıtıcıların zarar görmemesi

için firmaların Steam'deki fiyatlara müdahale ettiklerini düşünüyorum. Steam'deki bazı Türk oyuncular -haklı olarak- bu fiyat politikasına tepki göstermişler. Bütün dünyanın 50 Dolar'a oynadığı oyunları Türk oyuncuların niçin 75 veya 100 Dolar'a oynadıklarını anlamak mümkün değil. Bütün dünyanın 50 Dolar'a oynadığı oyunları Türk oyuncuların 25 Dolar'a oynamalarını ise anlamak çok kolay çünkü oyunların 50 Dolar'a satıldığı ülkelerde kişi başına düşen yıllık milli gelir 40 - 50 bin Dolar iken Türkiye'de kişi başına düşen yıllık milli gelir 10 bin Dolar...

■ [twitter.com/cem\\_sanci](https://twitter.com/cem_sanci)





## Gelecek...

Uzunca bir süre dergide yazdığım yazıların kime ulaştığından bihaberdim; sanki yazıları duvara yazıyordum ve kimin okuduğunu da hiç görmüyordum. Daha sonra fuarlar oldu, fuarlarda LEVEL stantları açtık, imza isteyeninden, tanışmak isteyenine birçok LEVEL okuruyla tanıştım. Ve bir baktım ki yazılarımı okuyanlar, alıntı yapanlar, etkilenenler hep karşımda... Hatta bir okurun ailesi gelmişti, ben de o ayki bir Assassin's Creed yazısına İtalyanca bir giriş yapmıştım (Havam batsın.) ve o anne, baba bana oğullarının yazıdan çok etkilendiğini ve İtalyanca kursuna gitmeye çabaladığını söylemişti. Bu örnek ve dahası ile de iyiden iyiye anladım ki yol gösteren bir abi formatını yakalamışım. Bu ay da size birkaç abi tavsiyesi vereyim istedim; hem gelen e-postalara cevap olur, hem de fikirlerimi paylaşmış olurum.

Öncelikle ne yapmak istediğinize karar verme konusu var. Yaşınızı bilmiyorum ama 16'dan aşağıdaysa bir şey yapmaya karar vermek zorunda değilsiniz henüz. 16'dan büyükse zaten ne konuda yeteneğiniz var, neye ilginiz var, yavaş yavaş ortaya çıkmıştır artık.

Türkiye'de olduğunuzu unutmayın. Bu önemli. Türkiye'de mesela hangi meslek revaçta, ona bir bakın. Hemen ardından o mesleği yapma hayali size kendinizi nasıl hissettiriyor, bunu içice bir hissedin. Eğer içinizde en ufak bir heyecan oluşmuyorsa o işin ucunda para olduğunu hissediyorsanız bile boş verebilirsiniz. Size en büyük tavsiye: Eğer ömür boyu mutlu olmak istiyorsanız sevdiğiniz işi yapın! Nedeni basit; eğer tam zamanlı bir işe girerseniz, günün tam 10 saatini orada geçirmeniz gerekecek. Her gün 10 saat... Her gün mutsuz geçireceğiniz 10 saat, sizi depresyona da sokar, bunalıma da sürükler.

Meslek olarak ne seçeceğinize ben karar veremem elbette ama eğer İstanbul dışında oturacaksanız ve ailenizin mimarlık şirketi

yoksa mimarlık yapmayın; bir memurdan az para kazanmanız işten bile değil. İnşaat mühendisi olun onun yerine, daha iyi. Görsel zevkiniz iyi, bir de üstüne çizim konusunda yetenekliyseniz Grafik Tasarım gayet iyi gider. Bu sektörde de, ajanslarda özellikle eziyet çekmeniz muhtemel ama en azından kafa insanlarla olup yaratıcı işler yapabilirsiniz. (Eminim grafik tasarım okuduğuna pişman olan da çoktur ama bu benim görüşüm.)

Aranızdaki çoğu arkadaşın oyun yapmak istediğini de biliyorum. Size bir sır vereyim: Türkiye'de böyle bir sektör yok! Girişimler var, bir şeyler için çabalıyor ama "Oyun yapacağız!" diye yola çıkarsanız aç kalırsınız, söyleyeyim. Ha oyun dergiciliğinde, oyun medyasında da para yok,

onu da belirteyim. Bize özeniyor olabilirsiniz ama biz toplasanız üç kişiyiz, siz ise binler, milyonlar... Bu alanı da tavsiye etmem. Yurt dışı hayali olanın çok olduğuna eminim. Yurt dışında bir hayat hayali kuranlara da tek ve en önemli ipucunu vereyim: Üniversite okurken mutlaka bir Erasmus, üniversite bittiği gibi de yurt dışında iş arayışı... "Türkiye'de biraz takılayım, sonra gideyim..." dediğiniz an yaşınız bir anda 30 oluyor ve her şey için çok geç kalıyorsunuz.

İki dakika yazdım, yazının sonuna gelmiş meğer. Bu konuyu sevdim, gelecek ay biraz daha devam edeyim, size Türkiye'de nasıl bir insan olmanız gerektiğini anlatacım. Sonra oyunlardan devam ederiz yine... Adios! ■



# Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

## Bir kere de dünyayı kurtarmasak?

**D**eğil mi ama? Yıllardır oyun oynuyorsunuz, biliyorum. Defalarca da kaosa sürüklenen şehirleri, ülkeleri ve hatta dünyayı kurtarma görevi aldınız, hepsini de başarıyla tamamlayıp insanlığı huzura kavuşturduunuz. Peki, neden bunu yaptınız? Aksini hiç düşümediniz mi hiç? Neden kurtarıyoruz dünyayı, neden eski düzene geri dönmeyi bu kadar arzuluyoruz? Kurtarmazsak ne olur? İşte tüm bu soruları sormamı sağlayan oyun, Ekim ayı sonunda Xbox One'a özel olarak satışa sunulan ve dergide de Tuna'nın incelemesini okuyabileceğiniz Sunset Overdrive oldu. Olur ya, incelemeyi pas geçip buraya gelenler vardır, onlar için konuyu kısaca özetlemeyim. Her zaman olduğu gibi, huzur içinde yaşayan bir toplum var ve gençler de

partiden partiye koşup eğleniyorlar. Enerji içeceği üreten bir firmaysa yeni ürününü dünyaya dağıtmadan önce bu partiye katılanlara dağıtıyor, sonra içen herkes pörtlüyor, şehirde kaos oluşuyor, pek tabii ki bize bir şey olmuyor ve hayatta kalmak da başlıca amacımız oluyor. Benzer oyunlarda bu noktadan sonra ne olur? Birileri yanınıza gelir, size yardım eder, sizi bir savaşıya dönüştürür ve neden olduğunu söylemeden dünyayı kurtarmanızı ister. Sunset Overdrive'da da benzer bir giriş oluyor ama oyunun hemen başlarında tanıştığımız karakterlerden Floyd çok güzel bir şey söylüyor: "Oğlum ne güzel işte, kaos oldu, herkesin kafa rahat, isteyen istediği kişi olabilir artık, ne patron var, ne de kurallar, keyfine bak!"

Düşünüyorum da böylesine bir özgürlük şansı ele geçişken, kendi canımızı kurtarma derdi dışında neden kendimizi büyük bir risk altına sokuyoruz. Dünyayı kurtarıp ne yapıyoruz sürekli? Ne güzel düzen değişmiş, monoton hayatımız geride kalmış, üstelik bir anda farklı yeteneklere kavuşmuşuz; ne gerek var geçmişini geri getirmeye? Hemen hemen tüm oyunların gidişatı aynı ama Floyd'un söylemi de farklı oyun fikirlerinin kapısını açmalı bence. Her kaostan sonra dünyayı kurtarmamalı, keyfimize bakmalıyız bence. Evet, kulağaencilce geliyor ama diğer türlü de bizi mutluluğa götürmüyor. Bundan sonra akıl hocam Floyd arkadaşlar, siz Captain Price'i takibe devam edin!

■ [www.gamerrocko.com](http://www.gamerrocko.com)







# Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

## Yeni nesle rağmen

Kuşak çatışması öyle görünüyor ki hiçbir zaman bitmeyecek ve aksine, sürekli dalanıp budaklanacak ama şu da bir gerçek ki birçok yeniliği ve farklılığı bu çatışma sayesinde öğrenebileceğiz. Geçen zaman içerisinde deneyim edilenler, yeni bünyelere aktarılacak ve yeni bünyeler de eskiden gelen bazı “gerçekleri” temel alarak yeni bir dünyayı kapısını aralayacaklar. Bu durum hem bilinen dünya içerisindeki insanlar, hem genel geçer yapılar, hem de oyunlar için geçerli.

Tıpkı ailemizle olan diyaloglarda olduğu gibi, geçmişten gelen bazı yaşanmışlıklar, olaylara bakış açıları ve duruşlar olmazsa oyunlar da bu başlıklar olmadan pek bir yere gidemez. Özellikle bir dönem üretilmiş oyunların taşıdıkları ilk fikirler, halen günümüz oyun sektörünün yükselmesine ön ayak oluyor. Pek tabii ki aynı durumun aksi de söz konusu; hiçbir temeli olmayan firmalar teker teker “deneyisel” diyebileceğimiz yapımlar üretip sırta

kadem basıyor. Zaten dikkat ederseniz siz de göreceksiniz; günümüzde kaliteli oyun yapan firmalar ya eski ya da eskiden beri sektörde bulunan kişilerin içerisine dâhil olduğu yeni firmalar.

Durum böyle olunca, üretilen oyunların da farklı kökleri bulunuyor ama bazı yapımlar dönemi için çok iyi olmasına rağmen, değişen son kullanıcı alışkanlıkları yüzünden tamamen yitip gitmiş durumda. İşin daha da kötüsü, bu oyunlar günümüze uyarlanmaya çalışıldığı zaman hep hüsrana dönüşüyor. Bu ay elimde geçen “Life is Feudal: Your Own” isimli oyun da işte tam böyle bir noktada. Yazımda da değindiğim üzere, Ultima Online gibi dev bir yapımın ve döneminde çıkan bazı oyunların temelleri üzerinde yükselen yapım, günümüz oyuncusu için “sadece” The Sims’den uzağa gidemeyecek gibi geliyor bana. Karakter geliştiriminin çok ama çok zor olduğu, aynı şeyi defalarca yaparak farklı beceriler kazanılabilen

ama bu esnada oyuncuyu sıkmadan, farklı sonuçlara götürebilen bu yapı, günümüz dünyasında nasıl tutunacak, hiç bilmiyorum. Özellikle değişen oyun mekanikleri, hep hıza ve ödüle ulaşma temasını sisteme yedirmiş durumda ama Life is Feudal’da bir ağaçtan kütük çıkarmak bile başlı başına bir ödül, bir ev yapmaksa muazzam bir başarı!

Bir yandan ihtiyaçlarımızı gidermeye çalışırken, diğer yandan dolaylı olarak kendimizi geliştirebildiğimiz bu muhteşem sistemin yıllar sonra yeniden karşımıza çıkmasından dolayı çok mutluyum. Oyun ne derece başarılı olacak, işte onu bilemiyorum zira yarattığı karakterle bir ortaçağ şehrinde yaşamaya çalışan kaç kişi olacağını kestiremiyorum. Sanıyorum yine muhteşem bir fikir ziyan olacak ama ben inatla beta testinden çıkmayacağım. Umarım Life is Feudal ya da benzeri bir yapım, yakın gelecekte böyle detaylı bir yapıyı yüzbinlerce kişinin beğeneceği şekilde ortaya koyabilir. ■ [twitter.com/ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)





#215

# Call of Duty: Advanced Warfare

Geleceğin teknolojisine hazır olun!

1 Aralık'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

# FİT&SAĞLIKLI&GÜÇLÜ ERKEKLERİN YOL GÖSTERİCİSİ



## HEDİYE

TOTAL BODY  
EGZERSİZLERİ  
50 KART  
KAS YAPIN  
YAĞ YAKIN  
FIT MEN

# 50 FITNESS KARTI

### FİT MEN DANIŞMANLARI



BARİŞ  
ÇUNGÜROĞLU



ERCAN  
ÇİMENAY



SERKAN  
YİMSEL



OKTAY  
SAGNAK



MURAT  
MAOSAI



MURAT  
BUR

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)

DB  
DOĞAN BURDA DERGI

# PCNET'İN KASIM SAYISI BAYİLERDE!

## UBUNTU İLE SİSTEMİNİZİ KURTARIN

Ubuntu Linux ile çöken sistemden dosya kurtarın, virüsleri temizleyin, RAM'inizi test edin.

**UBUNTU 14.10 PCNET DVD'SİNDE**

# PCnet

**BEDAVA / VIDEO EDITÖRLERİ**  
Çektığınız videoları düzenlemeniz için en iyi bedava yazılımları seçtik.

**iPHONE VE iPad İPUÇLARI**  
Az bilinen 35 püf noktasıyla mobil cihazınızı yeniden keşfedin, onu herkesten daha iyi kullanın.

**Teknolojiyi seviyoruz** Kasım 2014 Yıl 17 Sayı 206 Fiyat 790 TL

# 64 BEDAVA WINDOWS PROGRAMI

- Sisteminizi hızlandıracak ince ayar araçları
- Fotoğraf ve video düzenleme yazılımları
- Ofis ve güvenlik paketleri

**GİZLİLİK REHBERİ**

## KENDİNİZİ İNTERNETTEN SİLİN

Adınızı, fotoğraflarınızı ve kişisel bilgilerinizi internetten yok etmenin yollarını öğrenin.

**Hepsi DVD'de**

**DVD HEDİYELİ**

**GÜVENLİK**  
**İNTERNETTE SAHTE KİMLİK**  
+ Spam ve dolandırıcılardan korunmanın en etkili yolu

**İNTERNET**  
**DAHA HIZLI UPLOAD**  
+ Fotoğraf, video ve yedeklerinizi daha hızlı yükleyip paylaşın

**İNCELEME**  
**EN İYİ EKRAN KARTLARI**  
+ Her bütçeye uygun, en başarılı GPU'ları seçtik

**NASIL YAPILIR?**  
Evernote'ta uzmanlaşın + Güncellenen siteleri kaçırmayın

İSBN 1301-4770-111  
9 771301 477000

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

[www.pcnet.com.tr](http://www.pcnet.com.tr)

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ

Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Kasım 2014 Sayı: 65

# ONLINE OYUN



# STAR CONFLICT

Geleceğin Savaşı

 Nfinity  
Games

 NEXON

 GAMEFORGE



# LEVEL ONLINE

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

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

Her gün güncelleniyor

# Online Oyun #65

Kasım 2014

## Yayıncı

Doğan Burda Dergi  
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

## Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

## Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

## Yazı İşleri Müdürü

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

## Yayın Kurulu

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

## Görsel Yönetmen

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

## Katkıda Bulunanlar

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

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı:  
0 212 478 0 300  
okurhizmetleri@doganburda.com  
DB Abone Hizmetleri Hattı:  
Tel: 0 212 478 0 300,  
Faks: 0 212 410 35 12 - 13  
abone@doganburda.com  
www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.



## Uzayda Bin Dakika

Bir uzay gemisine binmeden şu dünyadan göçüp gideceğim ya, en çok ona yanarım. Uzay gemisi dediysem, öyle turistik olanını da istemem; aynı Star Conflict'teki gibi kendi gemimi kontrol etmek isterim. Belki bu deneyime yakında Oculus Rift veya Project Morpheus'la ulaşırız ama gerçek deneyimin yerini ne kadar tutarlar, bilmiyorum...

Star Conflict bu ayın yıldızı sayılabilir. Eğer uzay simülasyonlarını seviyorsanız ve online ortamda savaşmaya da hazırsanız Live konuma geçmiş bu oyuna mutlaka göz atın. Yetmezse elimizde Might & Magic Heroes Online var, Transverse var, var da var... F.E.A.R. Online da bu aya yetişmedi, onu da gelecek ay bu sayfalarda konuk edeceğiz.

Sonbaharın da kışa dönüşmek üzere olduğu bu aylarda evden çıkmadan oyun oynama keyfi de geri dönmüş durumda; olabildiğince tadını çıkartın...

## Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

## ✓ Star Conflict



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

### İLK BAKIŞ

- 12 Counter-Strike Nexon: Zombies
- 14 Transverse
- 16 Trove
- 18 Dizzel
- 20 Skara: The Blade Remains
- 22 Triad Wars

### İNCELEME

- 24 Star Conflict
- 28 Legend of Edda
- 30 Might & Magic Heroes Online

### REHBER

- 32 Star Conflict
- 34 Liste



^ Trove



∨ Dizzel



∧ Counter-Strike Nexon: Zombies



∧ Skara: The Blade Remains



∧ Might & Magic Heroes Online

# BILZARD®

## ENTERTAINMENT

## Titan

### *Blizzard Titan'ı iptal etti!*

Blizzard'ın CEO'su Mike Morhaime, 7 yıllık bir yapım sürecinin ardından Titan projesinin iptal edildiğini duyurdu. Destiny gibi multiplayer bilim-kurgu oyunu olan Titan, hiçbir zaman resmi olarak duyurulmasa ve uzun süredir iptal edileceğinin sinyallerini verse de türünün tutkunu oyuncular tarafından azimle bekleniyordu. Blizzard yaptığı

açıklamada yeni bir MMO geliştirmeye sıcak baktıklarını ancak şu an vakit ayırmaları gereken projenin Titan olmadığını söyleyerek bu çetrefilli bekleyişe son noktayı koydu. Titan'ın hazin sonu ile Blizzard'ın iptal edilen oyunları listesinin 8 skoruna ulaştığını ve bu projenin Blizzard'a tam 50 milyon dolara mal olduğunu da not düşelim.

## Strife

### *3 yeni şampiyon*

Açık betası Ağustos sonunda başlayan AF2P MOBA oyunu, uzadıkça uzayan kapalı beta sürecinin acısını çıkarmaya devam ediyor. Açık betaya geçiş ile birlikte Strife'a eklenen single player oyun modu yeni oyuncuların yüzünü güldürmüştü. Strife'ın yayımcısı S2 Games

şimdi de oyuna yakın zamanda gelecek olan yeni şampiyonları tanıtan bir video yayımladı. Jin She, Nikolai ve Gokong isimli karakterlerin yetenekleri hakkında çok fazla bilgi bulunmasa da, kısa oynanış görüntüleri iştah kabartıyor; göz atmadan geçmeyin!



# Triad Wars

*Sleeping Dogs'un devamına hazır olun!*

Sleeping Dogs'in yapımı firması United Front Games, resmi web sitesinden yapmış olduğu açıklama ile uzun süredir adından bahsettiren yepyeni online PC oyunu Triad Wars'ı resmi olarak duyurdu. Sleeping Dogs'un devam oyunu niteliğinde olacağı açıklanan Triad Wars, aksiyon-macera türünün en taze

örneklerinden. Hong Kong'ta geçen ve oyuncuların yeraltı dünyasının kralı olmak için mücadele edeceği Triad Wars'ta, çete savaşları, yarışlar ve yer altı dünyasının kan kokulu sokakları bizleri bekliyor. 2015 yılında piyasaya çıkması planlanan oyunun kapalı betasına başvurmayı ihmal etmemek lazım.

# ArcheAge

*The Conquest of Auroria*

ArcheAge'e Kasım ayında gelmesi planlanan "The Conquest of Auroria" güncellemesi ile oyuncular Auroria topraklarına adım atarak yepyeni bir maceraya giriş yapabilecekler. Auroria'da 4 tanesi loncalar tarafından korunacak 6 bölge yer

alacak ve 4 bölgede inşa işlemlerimizi gerçekleştirebileceğiz. Düşmanlara karşı savaşış Serpenti zindanında Boss'ları alt edebileceğimiz; büyüü topraklarda yepyeni görevler yapabileceğimiz "The Conquest of Auroria" bizleri bekliyor.





# War Thunder

## Live-action müzik klipi

İkinci Dünya Savaşı aksiyon ve simülasyon oyunu War Thunder live-action sahnelerden oluşan bir müzik klipi yayınladı. Murakami grubunun Anna German'ın "Do Not Hurry" parçasına yaptığı cover'ın kullanıldığı videonun adı "Victory is Ours". Kısa film tadındaki klip, İkinci Dünya Savaşı sırasında, altı ay süren zorlu bir

savaşın ardından Moskova'nın yakınlarında ilk yenilgisini alan Alman ordusunun hikayesini anlatıyor ve o çarpışmada hayatını kaybeden tüm kahraman askerlere adanmış. War Thunder'in resmi web sitesinden videoyu izleyebilir ve izlediğiniz gibi gaza gelip kaydınızı yaptırarak çarpışmalara katılabilirsiniz.

# Rakion: Return of Heroes

## Yeni PvP ve PvE modları

Güney Kore'de halen kapalı betada olan ve geliştirilme süreci tam gaz devam eden Rakion: Return of Heroes eklenen yeni oyun modlarının videolarını yayınladı. Oyunun yeni PvP modu ile birlikte eklenen yapay zekaya sahip canavarlar Rakion dünyasını canlandırmışa benziyor. Kapalı betanın bu aşamasında oyuna gelen bir diğer yenilik ise her karaktere özel "power-up" özelliği. Oyuncular kendilerine özel "Power up store"lardan aldıkları eşyalar ile güçlerini savaş sırasında 2 katına çıkarabiliyor ve 2 kat hasar verebiliyorlar.



# Orcs Must Die! Unchained

*1.6 güncellemesi ile gelenler...*

Robot Entertainment'ın yapımcılığını yaptığı, Gameforge'nin yayıncılığını üstlendiği Orcs Must Die! Unchained, TPS ve RTS özelliklerini kombine ederek MMORTS dünyasına farklı bir boyut getiriyor. Orcs Must Die! Unchained'in kapalı beta dönemi tüm hızıyla sürerken, yapımcılar her güncellemede yeni özellikler eklemeye devam ediyor. En son

1.4 güncellemesiyle birlikte yeni kahraman Tundra'yı tanıtan Orcs Must Die! Unchained, 1.6 güncellemesi ile birlikte 3 geçidi olan maçların heyecanını 3 katına çıkararak yeni "Dağlık" harita; 2 yeni kahraman, yepyeni dış görünüm seçenekleri ve Cadılar Bayramı'na özel etkinlikler ekledi. Orc'ların dünyasında eğlenceli dakikalara tam gaz devam...

# LEGO Minifigures Online

*Beta döneminden alının aklıyla çıktı.*

Uzun zaman önce kapatılan Lego Universe, LEGO markasının ilk MMO teşebbüsüydü ve oyuncuların hevesinin uzun vadeli olmamasıyla zamanla ilgiliyi kaybetmiş ve başarısızlıkla sonuçlanmıştı. LEGO, bu kez Minifigures Online ile karşımızda. Yine tematik dünyalarda geçen

ve arkadaşlarınızla birlikte özel görevlerin ve görev alanlarının, mini ve büyük boss'ların tadını çıkabileceğiniz oyun, beta döneminden alının aklıyla çıktı ve herkese açıldı. Açılışa birlikte gelen yenilikleri anlatan videoyu izleyin ve hiç vakit kaybetmeden LEGO'nun mini figürleri ile RPG bir hayata başlayın!



# Shards of War


Yapım BigPoint

Dağıtım BigPoint

Çıkış Tarihi 13 Ekim 2014 (Açık Beta)

Web [www.shardsofwar.com](http://www.shardsofwar.com)

Şimdiye kadar gördüğümüz çoğu MOBA oyunu fantastik dünya temalıydı. Buradaysa gördüğünüz üzere bilim-kurgu ve gelecek teması üzerinde duruluyor. Bu da bizi bolca robot ve ateşli silah görmeye itiyor.



Alıştığımız türde bir MOBA oyunu olan Shards of War, 5v5 maçlara ev sahipliği yapıyor. Amaç karşı takımın üssünü, kontrol ettiğiniz karakter başta olmak üzere yardımcı robotlarla yıkmak, yok etmek.

Karakterinizi WASD tuşlarından biriyle kontrol edebildiğiniz oyun, her şeyi hızla halletmenize olanak tanıyor. Maçlar 20 dakikalık sürelerden oluşuyor ve bekleme derdi de yok. Maç öncesinde de maçta kullanılacak ekipmanlarınızı seçiyor ve savaşa atlıyorsunuz.



Yapım Nexon Dağıtım Valve

Web store.steampowered.com/app/273110 Çıkış Tarihi 2014

# Counter-Strike Nexon: Zombies

*Şarap gibi oyun...*

Bundan tam 15 yıl önceydi, Half-Life'in raflardaki yerini almasının ardından bir sene dahi geçmemişti. O dönemde 20'li yaşlarının henüz başında olan iki genç arkadaşın muhtemelen tahmin bile edemeyecekleri bir başarıya ulaşacak olan, Half-Life modu çıkageldi: Counter-Strike

harmanlanmış bir CS diyebileceğimiz CS: Neo, Nexon tarafından ise ülkemiz ve Asya pazarı için CS: Online piyasaya giriş yaptı. Nexon, CS: Online'ın başarısının ardından, CS: Online 2 ve son olarak CS Nexon: Zombies ile biz oyuncuların karşısına çıktı.

Oyunun isminden de anlayabileceğiniz üzere oyunumuzdaki temel yenilik biz oyuncuların pek de yabancı olmadığı zombi modları

(CS). İlk başlarda birkaç harita ve oyun modu içeren CS, Valve'in isim haklarını ve direksiyonu eline alması ile geçen 15 senede popülaritesini bırakın kaybetmeyi, arttırarak devam etti. Namco ve Nexon da tüm bu kitlenin farkında olacak ki, 2005 yılında Namco tarafından Japon tarzıyla

Oyunun isminden de anlayabileceğiniz üzere oyunumuzdaki temel yenilik biz oyuncuların pek de yabancı olmadığı zombi modları. İlk zombi modumuz, Call of Duty: Modern Warfare 3 ile tanıştığımız Infected modunun aynısı. Rastgele seçilen bir kişi zombiye dönüşüyor ve





diğer oyunculara da hastalığı bulaştırıp onları da zombi güçleri arasına katmaya çalışıyor. Diğer oyuncular da kendilerini savunup, zombiye dönüşmeden raundu tamamlamaya çalışıyor. Diğer modumuz ise yine Call of Duty serisinden aşına olduğumuz, bir takımın üzerine onlarca zombinin geldiği ve bu takımın kendini korumaya çalıştığı mod. Tabii tüm bunları Counter-Strike tarzı ile yapıyoruz. Zombi öldürdükçe kazandığımız paramızı silah almak için kullanıyor ve güçleniyoruz. Tabii zombiler de boş durmuyor, daha büyük ve güçlü gruplar halinde bize saldırıyor. Oyuna ayrıca şöyle bir "sözde" yenilik eklenmiş. Artık haritalarda ortalıkta demir, tahta gibi bazı materyaller bulunuyor. Bu materyalleri toplayarak sonunda yeni silahları açabiliyoruz. Ancak bu noktada şöyle bir sorun var, çoğu zaman bu üretim işlemi başarısız oluyor. Firmamız da boş durur mu? Sizi hemen mağazamıza alalım bu üretim işiyle uğraşmayın, bize ödemenizi yapın hemen size silahları açalım diyor.

Böylelikle "öde ve kazan" sistemi devreye giriyor. Son dönemde çok popüler bir sistem olsa da, bana kalırsa paragöz oyun firmalarının tuzağından başka bir şey değil. CS Nexon: Zombies oyun motoru olarak Source'u kullanıyor. Ancak grafikler yine de sınıfta kalıyor. Sonuç olarak rakibi CS: Global Offensive olan bir oyundan bahsediyoruz. Velhasıl-ı kelam bana kalırsa öyle çığır açmayan, diğer Nexon oyunları gibi Asya ülkeleri ve bizim ülkemizi hedef alan bir oyun CS Nexon: Zombies. Asya ülkeleri için beta sürecinde olsa Türkiye bu sürece dahil edilmemiş. Oyunun tam sürümünü beklemekten başka şansımız şimdilik maalesef yok -ki bence beklentiye girmeye de hiç gerek yok. Hele ki elimizde CS: Global Offensive gibi bir nimet de varken... ■ **Tolga**

### Bir Bakışta

- Zombi Modları
- Counter-Strike markası

👉 Zombi, Online, FPS

Yapım Piranha Games Dağıtım Piranha Games  
Web www.transversegame.com Çıkış Tarihi 2015

# Transverse

## Galaksiyi sen yönet!

Son zamanlarda MMO sektörü yenilik, orijinallik açısından bir kıtlık çekiyor. Gerçi bu sadece son dönemlerde değil, MMO tarihinin çoğu döneminde zaten vardı. Bir oyun yapımcısı orijinal bir fikir buluvermesin. Anında piyasa o fikre sahip onlarca oyun ile dolu oluyor. Bir döneme Asya motifleriyle süslü, sürüsüne bereket MMORPG'ler damga vurmuşken, şu anki döneme ise açık dünya ve crafting sistemiyle ön plana çıkan oyunlar görüyoruz her yerde. Hal böyle olunca oyuncu hemen farklı tecrübeler, farklı sistemler arıyor. Geçen ay Star Conflict'e doymuşken yeni bir space shooter oyununun haberleri bir süredir gündemi meşgul ediyordu.

Transverse isimli bu oyun için ilk bakış yazısını Tuna'dan almam ise oyunu iyice araştırmam için bir bahane oldu. Oyunun videolarını izledim, yazılan makaleleri, yapımcıların yayınladıkları günlükleri okudum. Uzun bir süre sonra yeni bir MMO oyunu için bu kadar heyecanlandığımı söyleyebilirim. Oyunun geliştiricisi ve yayıncısı olan Piranha Games, yeni space shooter oyununu oyunculardan topladıkları bağışlarla hazırlıyorlar ve vaat ettikleri oyun mekanikleri için oldukça heyecanlandığımı söyleyebilirim. Transverse, space shooter tabanlı bir oyun olacağından pek tabii ki oyunun temel aktörleri uzay gemilerimiz olacak.



Bunun dışında pek çok yan aktörde oyunun gidişatına etki edecek. Oyunda kendi uzay gemimizi inşa edebilecek ve onu özelleştirebileceğiz. Kendi kolonilerimizi kurabilecek, evreni keşfedebilecek ve fethedebileceğiz. Tabi bunu yapmak için oyun boyunca diğer oyuncularla oyundaki kaynaklara sahip olabilmek için mücadele vereceğiz. Koloni sistemi oyundaki gelişimimize büyük bir etki edecek gibi duruyor. Kurduğumuz kolonileri istediğimiz gibi yönetebilecek ve onlardan bir şekilde fayda sağlamaya çalışacağız. Galakside bir paralı asker veya bir tacir olarak geçinebileceğiz. Oyunun kreatif direktörü Bryan Ekman, sıkıcı bir gezegenin herhangi bir bölgesinde bir bar açabileceğimizi ve burayı işletebileceğimizi dahi söylüyor. Eğer başarılı bir şekilde oyuna yedirilecek olursa oyuncular kurdukları imparatorlukların yönetiminde tam söz hakkına sahip olacak ve bu imparatorlukları kendi yönetim biçimleriyle, kendi adalet anlayışlarıyla ve kendi ekonomi sistemleri ile yönetecekler. Ekonomi demişken belirtmeden geçmeyelim. Transverse tamamen oyuncuların oluşturdukları bir ekonomi sistemine dayalı olacak. Transverse'i diğer MMO oyunlarından ayıran en büyük özelliklerden biri de oyunda NPC'lerin bulunmayacak olması. Bunun yerine bir görev alacağımız zaman başka bir oyuncu ihtiyacına göre bize bir görev verecek ve biz de ihtiyacımıza



göre görev ödülleri alacağız. Oyun evreni içerisinde barındırdığı hemen hemen tüm özellikleri oyuncuların kurduğu bir sisteme dayandıracak.

Transverse, savaş, keşif, inşa ve daha pek çok oyun yapısını tamamen oyuncuların inşa edeceği bir ekonomik sisteme dayandıran bir oyun olacak. Fazla yeteneğim olmasa da oldukça sevdiğim bir tür olan space shooter türüne böylesine bir oyunun katılacak olması heyecan verici bir olay. Gerçi bu oyunu sadece space shooter kategorisine sokmak yanlış da olabilir. İçerisinde strateji ve diplomasi öğeleri de barındıracak olan Transverse kesinlikle takibe alınmaz gereken oyunlar arasında.

#### ■ Enes

#### Bir Bakışta

- Rekabetçi sistem
- Geniş galaksi

🎮 *Space Shooter, Bilim kurgu, Aksiyon*





**Yapım** Trion Worlds **Dağıtım** Trion Worlds  
**Web** [trovelive.trionworlds.com](http://trovelive.trionworlds.com) **Çıkış Tarihi** 2015

# Trove

*Küpten dünyalar yaratmak...*

**S**on yıllarda hem oyun dünyasında, hem de günlük hayatta beni rahatsız eden bir durum var. Her kim bir proje yaratır ve projesi başarılı olursa hemen peşinden onlarca benzer proje çıkageliyor. Trove da ilk bakışta benim için böyle bir yapım oldu. Minecraft ve Cube World gibi iki başarılı yapımın ardından hayata geçen proje; geçen ay incelemesini yaptığımız ArcheAge gibi kaliteli bir yapım ile aynı ellerden çıkmış olması sayesinde bir nebze olsun ön yargılarımı yıkmamı sağlıyor. Henüz kapalı beta sürecinde olan oyunumuz başta da belirttiğim gibi

rakiplerinkine benzer bir dünya sunuyor bizlere.

Küplerden yaratılmış, hayal gücümüzü sınırlarını zorlayabileceğimiz bir dünya... Normal insanlar gibi yeryüzünde yürümekten sıkıldınız mı? Hemen zeminde kendinize bir tünel yaratabilirsiniz. Ya da yıldızlara daha mı yakın olmak istiyorsunuz? Hayhay, biraz zemindeki küplerden alıp size bir gökdelen yaratalım. Her şey hayal gücünüzde kalmış anlayacağınız. Ancak maalesef bu noktada rakiplerinden sıyrılmayı başaramıyor oyunumuz. Bu noktada da



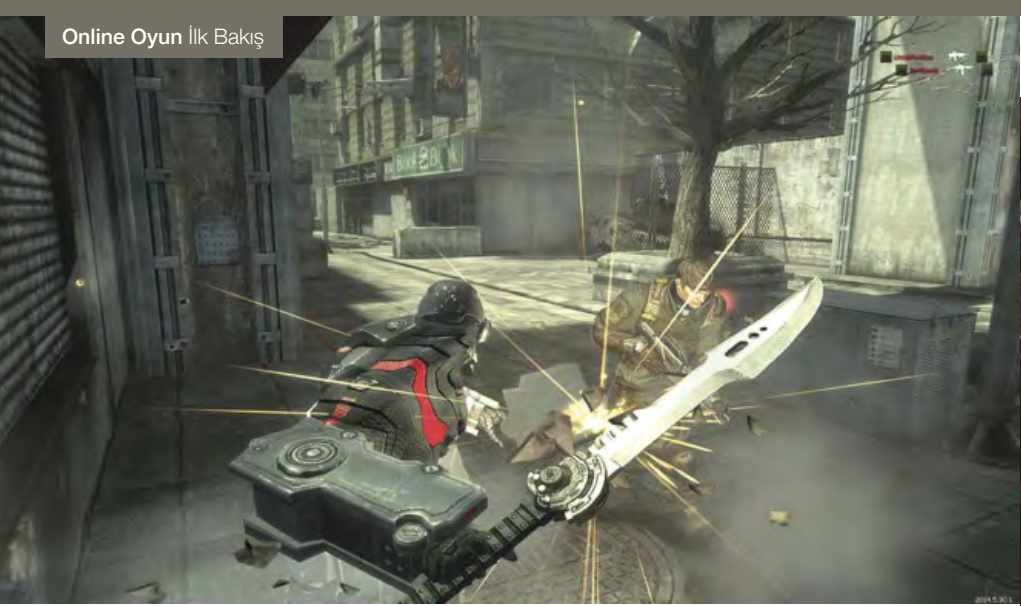
asıl ön planda olan ve Trion Worlds'ün de asıl silahı olan RPG unsurları devreye giriyor. Mal-mülk sahibi olmak ya da sosyalleşmek bizim elimizde. Ayrıca oyunda RPG türündeki oyunlardan alışkın olduğumuz, sınıf sistemi bulunuyor. Uzaktan silahlarla saldıran ya da kılıcıyla oradan oraya ziplayan bir karaktere sahip olmak bizim elimizde. İşin güzel tarafı da bu sınıf tercihini istediğimiz zaman değiştirebiliyoruz. Sıkıldığımızda yeni karakterler açmamıza ve baştan seviye atlamamıza, silahlarımızı baştan oluşturmamıza da baştan skill edinmemize gerek kalmıyor. Anlayacağınız bir RPG oyunda bulabileceğiniz her unsuru içinde barındırıyor Trove. Tüm bunların yanında zindanlar ve çeşitli görevler de oyunda yer alıyor. Böyle yaratıcı bir dünyada her seferinde aynı zindana girmemiz beklenemez, Trion Worlds bu noktada beni yanıltmıyor ve her defasında rastgele yaratılan ben-

zersiz zindanlara giriyoruz. Zaten hayal güzümüz ile sınırlı olan oyun süresini iyice uzamış oluyor böylece. Bu haliyle bile başında günler, haftalar geçirmemizi sağlayabilecek bir oyun Trove. Ayrıca ilerleyen zamanlarda PvE'nin yanına PvP'nin de ekleneceği söyleniyor, böylelikle iyice içine RPG kaçmış Minecraft diyebileceğimiz bir hal alacak gibi duruyor Trove. Trion Worlds eğer ilerleyen zamanlarda hatalar yapmaz ve oyuna kaliteli eklentiler getirir, beta sürecinde olmasından kaynaklandığını düşündüğüm bug ve lag sorunlarından da kurtulursa kesinlikle üst düzey bir yapım olur Trove. Kim bilir belki benim de yazımın girişinde belirttiğim ön yargılarımdan kurtulmamı sağlar. ■ **Tolga**

### Bir Bakışta

- Sınırsız yaratıcılık
- Türe az yenilik getiriyor

🎮 *PvP, Minecraft, RPG*



**Yapım** Neowiz Games **Dağıtım** OGPlanet  
**Web** dizzel.ogplanet.com **Çıkış Tarihi** 2014

## Dizzel

*Vur, kır, parçala...*

ESRB'yi sanıyorum ki hepizin duymuşsunuzdur. Oyunlarımızın kutularının sol alt köşesindeki yaş sınırları işte bu kuruluşun ürünü. Dizzle'ı oynadıktan sonra ilk işim ESRB'nin sitesine bakmak oldu. Ancak daha sınıflandırılması yapılmamış oyunumuzun. Ancak ben Mortal Kombat ile benzer sahneleri sebebiyle oyunu genç arkadaşlarımıza önermiyorum. (Kamu spo-

tumuzun ardından yazıma başlayabilirim.) Dizzel, Gears of War' u anımsatan bir MMOTPS. Temel olarak iki takıma ayrıldığımız, karşı takımdaki oyuncuları öldürmek ya da bombayı kurup, patlamasını sağlamak suretiyle maçları kazanmaya çalıştığımız bir oyun. Bunları yaparken daha önce bu tarzda bir oyun oynadıysanız pek zorlanacağınızı sanmıyorum. Oyunda aynı anda üç ekipman taşıyabiliyoruz: Ateşli silahlar, yakın dövüş silahları ve patlayıcılar üç ekipman çeşidimizi oluşturuyor. Ateşli silahlar da Machinegun, Shotgun, Sniper gibi sınıflara ayrılıyor. İyi bir takım olmanın yolu da her bir silah türünde becerileri yüksek birkaç oyuncuyu bir arada barındırmaktan geçiyor. Oyunda ayrıca yetenek sistemi de bulunuyor. Anlık olarak yüksek hasarlar vermek ya da ölümsüz bir askere dönüşmek için





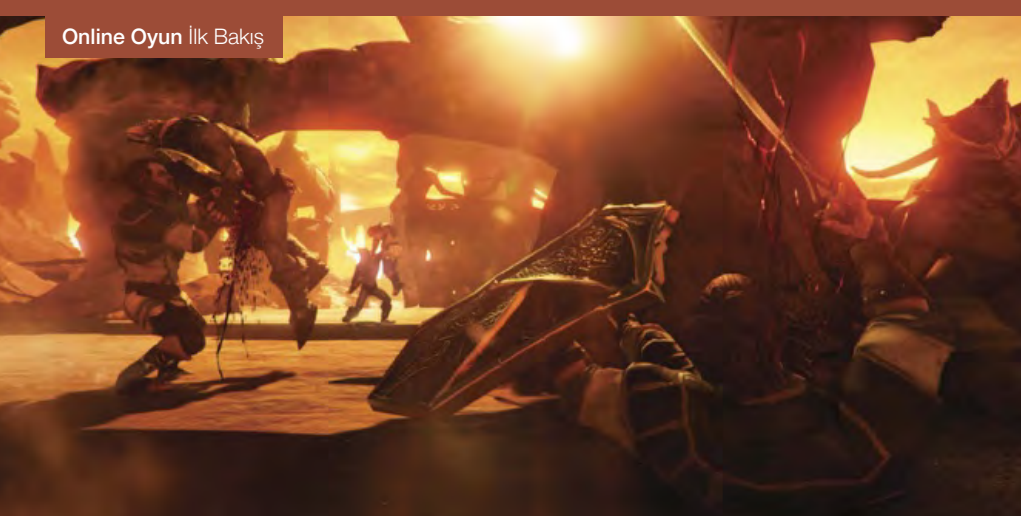
bu yeteneklerimizden yardım alabiliyoruz. Oyunda seviye atladıkça sahip olduğumuz yetenek ve edinebileceğimiz silah çeşitliliği de artıyor. Silahları elde etmek için iki farklı şansımız var: Her bir maç sonunda kazandığımız puanları harcamak ya da ödeme yapmak. Dışarıdan bakınca bu bölümün çok normal geldiğinin farkındayım. Ancak ödeme yaparak edindiğimiz silahların hasar potansiyelleri daha yüksek. Örneğin puanlarla aldığımız bir sniper bize, rakibimizi iki atışta öldürme olanağı sağlarken; ödeme yaparak edindiğimiz sniper ile tek atışta rakibimizi alaşağı ediyoruz. Yani ne kadar yetenekli olursanız olun ödeme yapmadığınız sürece kazanmanız pek de kolay olmuyor. Ayrıca oyunda şimdilik modlar ve haritalar çok yetersiz. Birkaç saatlik oyun süresinden sonra sıkılmanız son derece olağan. Grafik ve ses konusunda da pek fazla değinilebilecek bir şey bence yok. Bu noktada oyun vasatın altında kalıyor maalesef. Belki aklınızda şu soru vardır: Yazının

başındaki o kamu spotu neydi? Şimdi efendim, Dizzel'da düşmanımızı vurduğumuzda doğrudan ölmüyor, yere düşüyor ve ortalama 5-6 saniyelik bir sürece giriyor. Bu süreçte bir takım arkadaşı onu kurtarabiliyor. Eğer düşmanımızı tekrar vurursak, süre dolarsa ya da en korkuncu yanına gidip "F" tuşuna basarsak öldürmüş oluyoruz. "F" tuşuyla düşmanımızı öldürmemize en korkuncu dedim çünkü, Mortal Kombat'taki Fatality benzeri hareketlerle düşmanımızı öldürüyoruz. Bunu yaptığımız sırada karakterimizin hırslı, yüz ifadesi ve düşmanımıza yaptıkları gerçekten korkunç. Tüm silahlar için ayrı ayrı tasarlanmış hareketler de mevcut ancak bence yapmayın, sonuçta düşmanlarımızı da yazık değil mi? ■ **Tolga**

### Bir Bakışta

- Eğlenceli modlar
- Kaliteli sosyal ortam
- Gereksiz şiddet unsurları

🎮 *PvP, F2P, TPS*



**Yapım** 8-Bit Studios **Dağıtım** 8-Bit Studios

**Web** [www.skarathebladeremains.com](http://www.skarathebladeremains.com) **Çıkış Tarihi** 2015

# Skara: The Blade Remains

*Skara'nın tarihini yazmaya hazır olun!*

**S**kara: The Blade Remains, RPG ve MOBA gibi oyun türlerinin öğelerini barındıran, "Multiplayer Online Versus" türünde, Free to Play bir dövüş oyunu. Oyunun hikayesi, kozmik bir felakette sarsılmış fantezi dolu bir dünyada geçiyor. Kickstarter kampanyasından bu yana daha geliştirilme aşamasında bile sadık bir kitle edinmiş olan oyun; yakın zamanda çıkardığı sinematik trailer ile beklentileri daha da yükseltmiş durumda. Skara'da kalanlar için iktidar mücadelesi vereceğimiz oyundaki dövüş öğelerinin bir çoğu Street Fighter ve Mortal Kombat gibi oyunlardan tanıdık gelecek. Bu öğelerin yanı sıra God of War tarzı bir oynanışla karşıla-

şıyoruz. Skara: The Blade Remains; 8-Bit Studios tarafından Unreal Engine 4 grafik motoru kullanılarak geliştirilen bir oyun. Grafik tarzı olarak The Elder Scrolls Online'ı andırıldığını söyleyebiliriz. Oyunda 5 ırk bulunuyor ve bire bir düelloların yanı sıra, arenalarda 16 oyunculu gerçek zamanlı savaşlara katılabileceğimiz bir mücadele bizi bekliyor. Skara arkasına aldığı Unreal Engine ile silah kontrolünde, hedef almada ve karşı saldırıları bloklamada bize gerçek bir dövüş hissi yaratmayı hedefliyor. 5 farklı ırktan her birinin dövüş stili birbirinden farklı. Skara'da dengeleri değiştirecek en büyük unsurlardan biri de geliştirilebilir silahlar ve haritalar





olacak. Oyunda MOBA oyunlarından alışık olduğumuz gibi çok çeşitli haritalar yok; bu yüzden karakterinizi ve silahlarınızı ne kadar geliştirdiğiniz ya da nasıl oynadığınız, sizi zafere götürmede çok önemli bir yer tutacak. Yani bu oyunda seviye sistemini unutun! Siege, King of the hill, Horde, Factions savaşları vb. birçok mod bulunmasına karşı çevrimdışı senaryolar ile de oynamanız mümkün olacak. Ayrıca her ırkın kendine has senaryoları aynı Street Fighter oyunlarında olduğu gibi karşımıza çıkacak.

Factions Skara'da takım oyunu demek, ve bir nevi grup sistemi gibi çalışıyor. Aslında teknik olarak faction'lar ile kendi ırkınızdaki diğer oyuncularla bir olup, karşı gruplara savaş açarak haritayı ele geçirmeye çalışıyoruz. Faction'larda en öne geçen oyuncuları "en iyi oyuncu" unvanına sahip oluyor ve "Skara'nın Kahramanı" olarak anılmaya başlanıyor. Ayrıca Takım Hareketi diye adlandırdıkları sistem ile faction'lar kendi özel takım saldırılarını düzenleyebiliyorlar. Skara haritası tüm faction savaşlarını canlı olarak gösteriyor. Ayrıca en iyi oyuncuların ve faction'ların hikayeleri oyunun yazarı Jackson Adams tarafından kaleme alınacak ve herkesin sonsuza kadar hatırlaması sağlanacakmış. Oyunda "kendi hikayeni yaz" derken ne demek istediklerini de böylece anlamış oluyoruz... Skara: The Blade Remains, ücretsiz olarak hem Steam üzerinden, hem de PS4, Xbox 360 platformlarında oynanabilir olacak. Oyunun yapımcısı 8-Bit Studios, hedeflerinin elektronik spor ligleri olduğunu ve e-Spor mücadelesine yeni bir soluk getirmeyi umduklarını söylüyor. Oyunun Alpha Release'inin bile eğlenceli ol-



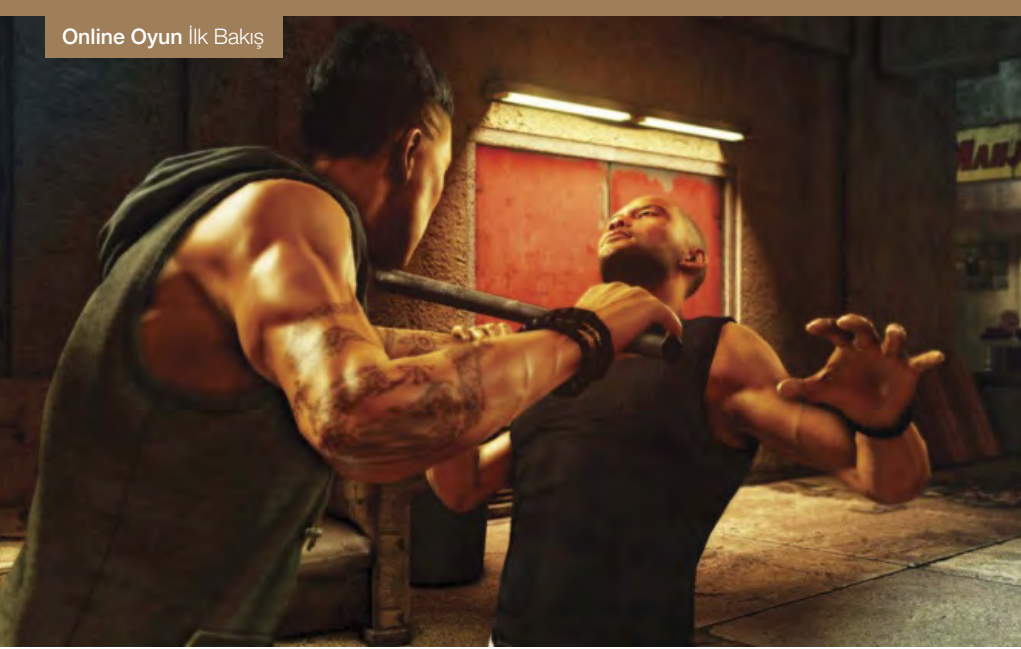
ması gerektiğini ısrarla savunan 8-Bit Studios geliştiricileri; büyük oyun stüdyolarına kafa tutacak bir iş yaptıkları iddiasında. Sanırım Kickstarter kampanyasının son ermesinden bu yana henüz iki ay bile geçmeden çok daha büyük bir ofise taşınmaları ve ekibi büyütmüş olmaları abartmadıklarının en açık göstergesi! Bu arada oyunun Kickstarter kampanyasının bittiğini ama oyuncuların hala ama hala bağlı yapabildiğini de not düşelim; hediyeler arasında Alpha Release'e erken erişim, arkadaş paketi gibi seçenekler var. MOBA oyun türüne yeni bir bakış açısı getirme iddiasında olan Skara, küçük bir stüdyodan çıkan ve oyuncuların yardım ve destekleriyle şu aşamaya kadar gelen bir oyun. Skara: The Blade Remains'in ilk versiyonunun 2015'in ilk çeyreğinde yayınlanması planlanıyor. Skara'nın tarihini yazmaya hazır olun! ■ **Gökçe**

### Bir Bakışta

- MOV türünde, F2P bir dövüş oyunu
- Unreal Engine 4 Grafik Motoru
- E-Spor mücadelesine yeni bir soluk

🎮 *RPG, MOBA, MOV, F2P, Kickstarter*





**Yapım** United Front Games **Dağıtım** Belli değil  
**Web** [www.triadwars.com](http://www.triadwars.com) **Çıkış Tarihi** 2015

## Triad Wars

*Güç yetmez, beyin şart!*

Hong Kong'un en acımasız suç örgütlerinden biri olsaydınız hem polise yakalanmamak hem de sokakların en güçlüsü olabilmek için neler yapardınız? Ne planlarsanız planlayın, maceranın tam

geçeceğini belirtti. 2015'de çıkışı planlanan oyunda, amacınız Triad'ın yer altı dünyasının en ünlü suçlusu olabilmek. Oyunda ilerlemeniz için para kazanmanız gerekecek ancak bunun için

Para kazanabilmek için çetenizi operasyonlar düzenleyerek geliştirip kirliliğe ulaşacaksınız. Sonra silahlanıp rakip çetelere savaş açabileceksiniz

ortasına düşmeniz kaçınılmaz. Sleeping Dogs'un yapımcı firması United Front Games, yeni online PC oyunları Triad Wars'u duyurdu. Merkez ofisi Kanada'da bulunan United Front Games, resmi web sitesinden yapmış olduğu açıklama ile birlikte oyunun Hong Kong'ta Sleeping Dogs evreninde

güç yeteli olmayacak, kazanmak için zekice davranmanız şart! Para kazanabilmek için çetenizi operasyonlar düzenleyerek geliştirip kirliliğe ulaşacaksınız. Sonra silahlanıp rakip çetelere savaş açabileceksiniz. Öncelikle yeraltına erişiminizi sağlamak ve alanınızı genişletmek, kirliliğinizi kat



kat arttırmak, rakip çetelerle savaşmak ve onlardan önce sokakların hakimi olmak için kendi grubunuzu kurup karlı ama zor operasyonlar düzenlemeniz gerekecek.

Triad Wars'daki başarınız tabii ki sadece paraya bağlı olmayacak. Hayatta kalabilmeniz için iyi araç kullanabilmeli, düzgün ateş edebilmelisiniz. Ayrıca yumruk yumruğa kavgada da kendinize güveniyor olmanız lazım. Tabii suikastları da es geçmemek gerek. Hong Kong'da aksiyon hep devam ediyor ve rakipleriniz siz onları yenene kadar sizi çıldırtacak. Sonuç olarak Triad Wars'u istediğiniz şekilde oynayabileceksiniz. İsterseniz gasp edin, kara para aklayın, araba çalın, hackleyin isterseniz eski modadan şaşmayın yumruk yumruğa dövüşün. Burası sizin şehriniz ve ne yapmayı isterseniz onu yapın. Seçim sizin...

Online, açık dünya, aksiyon ve strateji türlerini bir arada sunmayı hedefleyen Triad Wars'da, kendi hikayenizi, kendiniz yazacaksınız. Sleeping Dogs'ta Wei Shen'e bağlı kaldığımızı söyleyen geliştiriciler, Sleeping Dogs için geliştirdikleri teknolojiyi kullanıyorlar. Aslında aynı dün-

ya, aynı dövüş ve araba sürme mekanikleri bizleri bekliyor. United Front Games, oyuncuların yorumlarına ve eleştirilerine göre Triad Wars'u aktif olarak geliştireceklerini, ve her an her şeyin olabileceğini söyledi. Oyun hakkında aslında çok da fazla bilgiye sahip değiliz. Ama Sleeping Dogs'tan keyif alanlar için güzel bir macera olacağı benziyor. Merak ediyorsanız kapalı betaya kayıt olmayı unutmayın. ■ **Burçin**

### Bir Bakışta

- Hong Kong'ta geçen bir online oyun
- Çete savaşları

📁 *Strateji, Aksiyon, Online*





Yapım Star Gem Inc. Dağıtım Gaijin Web [www.star-conflict.com](http://www.star-conflict.com)

# Star Conflict

## Geleceğin savaşlarını tecrübe etmek!

Bir dönem ciddi bir kuraklık dönemine giren Space Shooter oyunları son dönemde biraz da olsa hareketlenmiş vaziyette. Beta döneminden beri piyasadaki en sağlam Space Shooter oyunlarından biri olan Star Conflict tam sürümünü yayınlamasıyla birlikte son halini bizlere sergilemiş oldu. Star Gem Inc'in tomasından çıkan oyun, daha önce pek çok shooter oyununun yayıncılığını yapmış olan Gaijin Entertainment tarafından oyunculara sunuluyor.

Öncelikle oyunun beta sürecinin son hali ile tam sürümü arasında fazla bir fark olmadığını belirtmem gerekiyor. Zaten oyunun beta sürümü tamamlanmış bir oyun havasını sizlere fazlasıyla yaşatıyordu. Star Conflict saf space shooter oyunu arayanlar için biçilmiş bir kaftan. Ancak sağlam bir senaryo, akıcı görev dizini ve galaksinin dört bir yanına gezerek keşif

yapabileceğimiz bir oyun olmadığı için RPG oyuncularına fazla çekici gelmeyebilir. Olay çok basit: Takımımızı kuruyoruz ve belli bir harita üzerinde rakiplerimizle kafa kafaya çarpışıyoruz. Bu savaşları hem PvP hem de PvE olarak gerçekleştirebiliyoruz. Tüm bunlara birazdan değineceğim. Şimdi oyunun en başından itibaren neler yapabileceğimize bir bakalım.

Oyunun başında bizden üçten taraftan birini seçmemiz isteniyor. Bu taraflar tahmin edebileceğiniz gibi, ideolojik fikir ayrılıklarına düşerek kendi mücadelelerini veren, birbirinden farklı topluluklardan oluşuyor. Federation, Jericho ve Empire taraflarından birini seçiyoruz ve oyuna başlıyoruz. Ancak şöyle bir durum var ki burada yaptığımız seçim pek bir şey ifade etmiyor. Oyunda istediğiniz zaman istediğiniz tarafın



gemisini kullanabiliyor veya görevini yapabiliyorsunuz. Oyuna başladığımızda karşımıza çıkan hangar, gemimizi geliştirebileceğimiz, görevler alabileceğimiz, ticaret yapabileceğimiz ve daha pek çok etkinliğin yer aldığı yegâne yer. Savaşların dışında tüm zamanımızı hangarımızda geçiriyoruz. Oyundaki gemi yelpazesi son derece geniş hazırlanmış. Her bir geminin kendine has yetenekleri var ve her bir geminin güçlü ve zayıf yönleri bulunuyor. Bazı gemiler güçlü kalkanları sayesinde daha az zarar almasına rağmen diğer gemilere oranlara daha yavaşlar. Bazı gemiler ise son derece hızlı olmalarına ve yüksek manevra kabiliyetlerine rağmen dayanıklılık konusunda sınıfta kalıyorlar. Bir de bu ikisi arasında kalan daha dengeli özelliklere sahip gemiler bulunuyor ki benim de favorim bu tarz gemiler oldu. Yüksek kalkana sahip gemiler düşük manevra, kabiliyetine ve düşük oldukları için genellikle daha çok düşmanları uzaktan avlamayı seçerken; diğer gemiler savaşın içine direkt olarak katılabiliyorlar. Gemilerimizin saldırı ekipmanları yine gemi türüne göre fark-

lılık gösteren bir diğer etken. Savaşlar sırasında kontroller biraz zorlayabiliyor. Gemimizin yönünü belirlediğimiz mouse kontrolünü biraz daha basite indirgeyebilirlerdi. Bazı savaşlarda (Özellikle bol manevra yapmayı gerektiren durumlarda) yön kavramı tamamen kaybolabiliyor ve bu da bir anda geminizin düşman tarafından yok edilmesini sağlayabiliyor. Star Conflict oyuncularına hem karşılıklı savaşabilecekleri hem de takım halinde yapay zekayla mücadele edebilecekleri bir oyun yapısı sunuyor. PvE savaşlarında takım arkadaşlarımızla ortaklaşa hareket edebilir ve böylece PvP savaşlarına girmeden önce pratik yapabiliyoruz. PvE savaşlarda saldırı altındaki





belli bölgeleri düşmandan arındırıyoruz. Bu işlem birkaç dalga düşmanın yol olmasıyla son buluyor ve bir savaş birkaç bölümden oluşuyor. Bir bölümdeki tüm düşmanları temizlediğinizde diğer bölüme geçiyorsunuz. PvP savaşlarında, PvE'ye göre çok daha fazla oyun modu bulunuyor. Skirmish bölümüne tıkladığımızda altı farklı oyun modunu bizi karşıladığını görüyoruz. Bunlardan ilki olan Team Battle modunda temel amacımız düşman gemilerini yok etmek. Bu modda her takımın aynı miktarda yeniden canlanma puanı bulunuyor. Bir oyuncunun gemisi yok olduğunda, o takımın yeniden canlanma puanı eksiliyor. Yani bu modda düşman gemilerini yok ediyor ve rakip takımın puanlarını tüketmeye çalışıyoruz. Team Battle modunda geminiz patlarsa aynı gemiyi tekrar kullanabiliyorsunuz. Domination modu ise bölge ele geçirme üzerine kurulu bir sisteme sahip. Temel amaç belli bölgelerde kalarak kontrol puanlarımızı elde tutmak. Bunu da üç adet kontrol noktasını ele geçirecek

yapmaya çalışıyoruz. Ele geçirdiğimiz her kontrol noktası düşmanın kontrol puanlarını azaltırken kendi puanlarımızı yeniliyor. Süre bittiğinde en fazla kontrol puanına sahip olan veya üç kontrol kulesini de ele geçiren takım kazanmış oluyor. Tabii tüm bu süre boyunca savaş tüm hızıyla devam ediyor. Combat Recon moduna göz gezdirelim şimdi de. Bu modda her takımda bir adet kaptan gemi bulunuyor. Kaptan gemiler harita üzerindeki tüm düşman gemileri mesafe ne olursa olsun görebiliyor. Kaptan gemilerin en önemli özelliği ise hayatta oldukları sürece diğer gemiler yok olsalar





da oyuna göre geri dönebiliyorlar. Eğer bir takımda kaptan gemi yok olursa diğer oyuncuların da yok oldukları takdirde geri dönüş şansları kalmıyor. Düşmanın tüm gemilerini yok eden savaşı kazanıyor. Beacon Hunt modu diğer modlara göre daha taktiksel olmayı gerektiren bir mod. Bu modda da Domination'da olduğu gibi kontrol puanlarına sahibiz ve üç adet kontrol kulesi bulunuyor. Amacımız bu kontrol kulelerinden birini aktif hale getirmek. Bir takım bir kontrol kulesini aktif hale getirdiğinde diğer takımın kontrol puanları azalıyor. Kontrol puanı sıfıra inen takım yenik sayılıyor. Buradaki iki önemli noktadan biri, aynı anda yalnızca bir kontrol kulesinin aktif hale gelebiliyor olması. Eğer takımınız bir kontrol kulesini aktif ettiyse geminiz yok olduğu zaman savaşa geri dönemiyor olursunuz. Detonation modunda her takımın üç adet istasyonu bulunuyor ve takımların amacı bu istasyonları yok etmek. İstasyonları yok etmek içinse haritanın belli yerlerinde bulunan özel bombaları kullanıyoruz. Tüm istasyonları yok eden veya oyun süresi bittiğinde daha fazla istasyona

sahip olan takım oyunu kazanıyor. Oyunun son Skirmish PvP modu ise Capture the Beacon'da her takım haritada yer alan üç kontrol kulesinin tamamını ele geçirmeye çalışıyor. Skirmish modları dışında yer alan PvP modları ise oyunda yer alan tarafların bölge savaşları şeklinde gerçekleşiyor. Hangi gurubun hangi bölgeye sahip olduğu oyuna girmeden önce sunulan haritada gösteriliyor. Star Conflict Space Shooter oyuncular için son haliyle oldukça iyi bir görüntü sergiliyor. Uzay atmosferinin başarılı bir şekilde oyunculara sunulmuş olmasının altında yatan en önemli etkenlerden biri de hiç şüphesiz grafikler ve animasyonlar. Space Shooter oyunlarıyla içli dışlıysanız Star Conflict'i kesinlikle gözden kaçırmayın. ■ Enes

## Star Conflict

- ⊕ PvP modu çeşitliliği, başarılı atmosfer ve oynanış
- ⊖ Türe yabancı olanları zorlayabilecek kontroller

8,5

🎮 MMO, Space Shooter



Yapım Eyasoft Dağıtım JC Planet Web edda.jcplanet.com

# Legend Of Edda

## Tanrılar çıldırmış olmalı

Olympos tanrıları ve titanların arasında geçen büyük savaş sonrasında, tüm tanrıların en büyüğü sayılan Zeus, ilk titan olan Cronus ve diğer titanları yer altının en derin bölümü olan Tartarus'a hapsedmişti. Mitolojiye göre Tartarus, yeraltı tanrısı Hades'in bulunduğu yerden bile daha derin bir yerdedir. Hatta inanışa göre cennetten bir demir parçası atıldığına Dünya üzerine düşmesi tam dokuz gün almaktadır. Dünya'dan düşmeye devam ederse ve bir dokuz gün daha derinlere doğru düşerse, demir parçasının ancak Tartarus'a ulaşabileceği söylenir. Özetle, Olympos'lu tanrılar ve titanlar arasında süre gelen bir savaştan bahsediyorum. Fakat daha sonra kurtulmayı başaran Titan soyundan gelen kahramanlar, intikam yemini ettiler ve zamanı geldiğinde de bu intikamı almayı

başardılar ve Zeus'u devirdiler. Böylelikle eski güç ve kudretlerine tekrar sahip olup, Olympos'u ele geçirmek istediler. Bu arada Olympos halkının kahramanları ise Olympos'u savunmak durumuna geçtiler. Ortada tek bir büyük tanrı olmadığı için Olympos kahramanları ve Titan kahramanları arasında ezeli bir rekabet başlamış oldu. Size kalan ise, bu iki taraftan birini seçmek ve maceraya onların gözünden bakarak dahil olmak. Yapım, anime ve mangaya ilgisi olanların aşına olduğu, Japonca büyücü anlamına gelen, chibi tarzında tasarlanan bir 3D MMORPG. Yapım Ragnarok Online'ı görsel bakımdan fazlasıyla andırmanın dışında, oynanabilirlik, kontrol ve sınıf yapısına kadar birçok bakımından da epey benziyor. Oyuna giriş yaptığımızda, bizimde bu Olympi-





ans ve Titans arasında seçim yapmamız isteniyor. Taraflardan birini seçtiğimizde karşımıza Fighter, Rogue ve Mage olmak üzere üç sınıf çıkıyor. 20. seviyeye geldikten sonra bu üç sınıf kendi içerisinde iki sınıfa daha ayrılıyor. Demek istediğim Fighter olarak oynuyorsanız, 20. seviyeye geldiğiniz zaman Swordsman veya Warrior sınıfına terfi ediyorsunuz. Rogue oynuyor iseniz Assassin ya da Archer olabiliyorsunuz. Son olarak Mage sınıfı ise Cleric veya Wizard olarak oyuna devam ediyor. Oyun giriş yaptığınızda rahatça görebileceğiniz bir NPC ile tutorial benzeri bir takım görevler yapıyorsunuz ve bu sayede oyuna ilk etapta ısınmaya başlıyorsunuz. Gerçek anlamda şirin ve renkli bir evrenden bahsediyorum. Tabii Legend of Edda, oyuncuların gözüne görsel açıdan biraz basit gelmiş olabilir. Fakat oyunun tamamen tarzı ve teması bu şekilde tasarlanmış ve kesinlikle basitliğin aksine oldukça detaylı bir içeriğe sahip. Eşya, harita ve PvE yaratıklarının çeşitliliğinin yanında, sınıf çeşitliliği de tatmin eder nitelikte. Ayrıca RvR, yani bölgeler arası savaşlar, oyuncuların bir araya gelip birlikte kurdukları partiler ile

dungeon maceraları, Olympos vs. Titan arasında geçen PvP savaşlar ve çeşitli arena modları yer alıyor. Tabii tüm bu rekabetin sonucunda kazanılacak eşya ve tecrübe puanı ödülleri de cabası. Yani Legend of Edda, bir MMORPG'de olması gerekenleri kesinlikle barındırıyor. Detaylı olduğu kadar, sade ve pratik bir yapıyı arıyorsanız, Legend of Edda bu şansı kesinlikle hak ediyor. ■ **Abdullah**

## Legend Of Edda

- ⊕ Akıcı ve pratik yapısı
- ⊖ Sadece belirli bir kesime hitap etmesi

7,1

🏷️ *Mitoloji, MMO, Chibi*





Yapım Blue Byte Dağıtım Ubisoft Web [clb.heroes-online.com](http://clb.heroes-online.com)

# Might & Magic Heroes Online

## Kahramanlar tarayıcıya taşındı

Oyunlara konu olmuş en ortak temalardan biri kesinlikle Middle Ages dediğimiz, yani orta çağ dönemi olarak bilinen çağdır. Son dönemde de oyuncuların çoğunun dikkatini çekmiştir ki, piyasaya dahil olan ve bu temayı içeren çok sayıda yapım bulunuyor. Özellikle incelersek, online olsun ya da olmasın, World of Warcraft, Elder Scrolls serisi, Dragon Age serisi, Diablo serisi ve bu tipte daha birçok örnek verilebilir bir durum söz konusu. Bu örneklerle baktığımızda da bu dönemi rahatça görebiliriz. Ayrıca temayı kullanan strateji, RPG, MMORPG ve hack and slash olmak üzere çeşitli sayıda oyun türü de bulunuyor. Tabii orta dünya ve strateji denince ilk akla gelen, şüphesiz Might and Magic Heroes evrenidir. Açıkçası bu evren ile tanışmam, serinin üçüncü oyunu ile gerçekleşmişti. Orta

Dünya'ya dair o kadar çeşit barındırıyor- du ki benim için o yıllarda, her gün farklı bir yer keşfediyordum dersem kesinlikle yalan olmaz. Birbirinden farklı tematik kaleler ve içlerinde üretilen, o kaleye has askerler veya yaratıklar, ayrıca hepsi sizin komutanızda. Serinin daha sonra çıkan oyunlarında grafik ve görseller biraz daha kaliteli bir hale çekilmiş olsa da, eski oyunların verdiği hazzı bir türlü vermeyi başaramadılar. Zaten oyunu oynayanların sağlam grafikler aradığı pekte söylenemez, yani yapımın en önemli özelliği, o dönemi yansıtması ve sıra tabanlı bir strateji oyunu olması. Haritalarda gezinmenizden tutun, düşmanınla savaş halinde olduğunuz duruma kadar neredeyse her şey sıra tabanlı ve son derece sürükleyici bir haldeydi. Tüm bu single player eğlencesinin, online bir ortama taşınmış olması gerçek anlamda



heyecan verici bir durum. Zira online olması demek, sürekli bir güncellik, daha fazla oyuncu, daha fazla rekabet ve eğlence demektir. Tabii haritalarda gezinme sırasında, sınırlandırma gibi bir durum söz konusu değil. Yani bu durum sadece düşman ile karşılaşmalar sırasında geçerli. Ayrıca savaşların düz veya engebeli alanlar içerisinde gerçekleşmesine ek olarak, kalelerde de meydana gelen savaşlar var. Tabii savaşlar sırasında sadece ordu etkeninin yanı sıra, kontrol ettiğiniz kahramanınızın büyü güçleri de mevcut. İlk olarak oyuna giriş yaptığınızda, Haven veya Necropolis olmak üzere iki taraftan birini seçmeniz gerekiyor. Haven, şeref ve doğruluğu ilke edinmiş, ayrıca Elrath'ın onurunu tüm şeytani güçlerden arındırmaya yemin etmiş Holy Falcon imparatorluğu şampiyonlarını temsil ederken Necropolis ise, örümcek kraliçeye itaat eden, ebedi mükemmelliği arayan ve ölümün gizemlerine kucak açmış yeminli necromancerları temsil

ediyor. Sınıf seçimlerine gelecek olursak çok fazla bir çeşitlilik söz konusu değil. Haven için Knight ve Cleric, Necropolis için ise, Death Knight ve Necromancer sınıfları yer alıyor. Girişte tutorial benzeri bir takım görevleri yerine getirmeniz isteniyor ve bu sayede oyuna ısınmanız biraz daha kolaylaşıyor. Oyun içerisinde ciddi olarak keşfedilecek çok şey barınıyor. Bu arada oyunun en büyük avantajlarından biri, herhangi bir kurulumla ihtiyaç duymadan, internet tarayıcınız üzerinden oyuna giriş yapabiliyor olmanız. Ayrıca browser tabanlı olmasına rağmen, gayet tatminkar grafiklere sahip bir yapı. Might and Magic severler kesinlikle buralara uğramalılar.

#### ■ Abdullah

### M&M Heroes Online

- + Serinin online ortama taşınması
- Tarayıcı olması sebebiyle takılmalar yaşanabiliyor

7,9

📁 Strateji, Orta Çağ, Büyü



## Star Conflict

Space Shooter kitiği sırasında adeta ilaç gibi gelen Star Conflict tam sürümü ile de benden yüksek not almayı başaran bir oyun. Her ne kadar ufak da olsa birkaç eksiği olsa da diğer yönleriyle bu açığını

kapatıyor ve heyecanlı PvP savaşları sayesinde oynanabilirlik artırıyor. Star Conflict'i oynamaya karar verdiyseniz bu rehber de sizlere vereceğim birkaç ipucu yararlı olabilir.

### ■ Enes

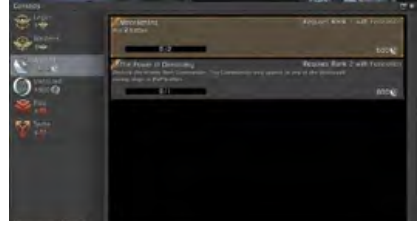


### Başlangıç gemisi

Öncelikle istatistikleri ortalama olan bir gemi almanız yararınıza olacaktır. Lynx gibi gemiler her hızlı ve manevra kabiliyetleri yüksek olsa da gemiyi kontrol ederken düşman avlamakta oldukça zorlanacağınızdan kolay bir hedefe dönüşmenizi sağlıyorlar. Zırhı yüksek olan Raptor tarzı gemiler ise genellikle az hareket ettikleri için size gemi kontrolü konusunda fazla bir şey öğretmeyecektir. Hercules, Axe gibi gemiler ise başlangıç için son derece uygun.

### Tarzınızı oyuna yansıtın

Customization bölümüne tıklayarak geminizin görünümünü özelleştirebiliyorsunuz. Geminizin rengiyle oynayabiliyor ve birkaç farklı renk seçerek geminize özgün bir görünüm kazandırabiliyorsunuz. Bunun dışında geminizin üzerine sticker görünümlü resimler yerleştirebiliyorsunuz. Üstelik bu resimlere ülke bayrakları dahil. Türk bayrağı da geminizi donatabileceğiniz bayraklar arasında mevcut. Ancak geminizi donatmak isterseniz oyun cüzdanınızdaki bir miktar parayı isteyebilir.

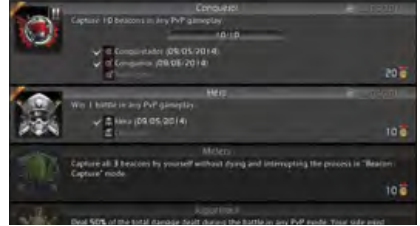


## PvE maçlar

Birkaç PvE maç oynadıktan sonra bu maçların gidişatını çözeceksiniz zaten. Oyunda bulunan practice modları aşırı yüzeysel olduğundan bu eğitimler size savaş tecrübesini kazandırmayacak. PvE savaşlarında ise giderek zorlaşan yapıy zeka sizi direkt savaşın içine dahil edecek ve zamanı geldiğinde PvP savaşlarına çok daha sağlam bir giriş yapabileceksiniz. Bu da size daha kolay bir gelişim çok daha güçlü gemiler olarak geri dönecek.

## Kontrat görevleri

Kontrat görevleri seçtiğiniz ırk tarafından size verilen görevleri oluşturuyor. Bu görevleri yapmanız size bağlılık puanları kazandıracak. Bu bağlılık puanları ise hangi ırkın puanını biriktirdiyeniz o ırkı temsil ederek bölge savaşlarına katılmanız için gerekiyor. Bölge savaşları Skirmish modundaki PvP savaşlarına göre oyunun gidişatını etkileyen unsurlardan birisi.



## Geminize ek özellikler

Hangarda yer alan Crew bölümüne tıklayarak geminize ne tür yetenekler verebileceğinizi görebilirsiniz. Bu yetenekler Alpha, Bravo, Charlie ve Delta olmak üzere dörde ayrılmış Alpha ile başlıyor ve seviyeniz arttıkça Delta'ya kadar ulaşıyorsunuz. Her seviyede üç farklı sütun bulunuyor ve bu sütunlarda yer alan yeteneklerden yalnızca birini seçebilirsiniz. Sonradan bu yetenekleri değiştirmek isterseniz, her biri için belli bir miktar kredi (Oyunun para birimi) ödüyorsunuz.

## Achivement'lar

Oyunun başında zaman geçirdikçe, görevleri tamamlayıp uzayda yol almaya devam ettikçe –artık çoğu oyunda olduğu gibi– achivement'lar kazanıyorsunuz ve oyunda bir hayli achivement olduğunu da söyleyebiliriz. Bu achivement'ları bir ekrandan rahatlıkla görmek ve sırf achivement kasmak için oyunu oynamak bile olası zira oyun, sizi bu yöne itiyor.

## 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



Kaynak: Steam



# SEN DE KATIL!

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

# LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin  
İlk Tablet Oyun  
Dergisi

