

#226 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Kasım 2015 - 7.90 TL (KDV Dahil) - ISSN 1301-2134

LEVEL



Assassin's Creed Syndicate

*Londradan
sevgilerle...*

BU AY CHIP DERGİSİNDE İNTERNETİN TEHLİKELİ YÜZÜ

İnternetin görünmeyen derinliklerinde çok az kişinin bildiği bir dünya sizi bekliyor



KASIM SAYISINI
KAÇIRMAYIN

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





<http://level.com.tr>
<http://facebook.com/leveldergisi>
<http://twitter.com/leveltr>
<http://twitch.tv/leveltr>
<http://youtube.com/leveltr>

Assassin's Creed Sorunsalı

Açıkçası bu ay, kapak için elim Assassin's Creed'e bir türlü gitmedi. Nedenini soracak olursanız... Seri artık eskidi ve köklü bir değişikliğe, bir heyecana ihtiyaç duyuyor. Ancak bu, Assassin's Creed özelinde bir problem değil; AAA oyunların genel, hatta kronik problemi. Tekrar etme, yenilikten yoksun olma hali... Haliyle "Hangi oyunu kapak yapabiliriz" diye düşündüğümüzde aklımıza gelen seçenekler bizi tatmin etmiyor. Tabii ki bağımsız ve "ters köşe" oyunlar da adaylar arasında ancak bu oyunlar, henüz yeterli kitleye sahip değil.

Ne var ki tahminimce, yakın gelecekte bir "oyun devrimi" yaşayacağız. Ve bu devrim, birçok yenilikçi ve bağımsız oyunun önünü açacak. Hatta şunu da söyleyeyim: Biz de bu konuda elimizden geleni yapacağız. Kapaktan içeriğe kadar...

Tekrar "an'a dönmek gerekirse... Şurası kesin: Syndicate, Unity'ye göre çok daha iyi durumda (fakir tesellisi). Yapımcı Ubisoft olduğundan kelli yine birçok bug var oyunda ama bu sefer bug'lar iyi huylu. Hoş birkaç yenilik de yok değil. Neyse, çok konuştum; buyrun 56. sayfaya, Tuna'nın yazısına...

Syndicate'in dışında da dergiyi tika basa oyunla doldurduk. Hatalysak arayın: firat@level.com.tr

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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

Not: Dergiyi oda sıcaklığında, kalorifer yanında tüketin.



“İyiden iyiye oyun karakterleri ile akraba olduk artık. En çok hangi karakteri seviyoruz ve neden acaba?”



Tuna

@apeiron

Sanırım Kratos'a karşı ekstra bir ilgim var. Adam düz çünkü. Dediğini yapıyor, dediğini yapmayı doğruyor. Net bir kişilik. Laf dolandırma yok, dolandırıcılık hiç yok. Favorim Kratos!



Emre

@eoztinaz

Neredeyse 20 yıldır kendisini görmesem de bu soru karşısında aklıma ilk gelen isim Guybrush Threepwood oldu. Espirilli kişiliği ile kendini bana sevdirmiş demek ki kerata. A woodchuck should chuck if a woodchuck could chuck wood, as long as a woodchuck would chuck wood.



Cem

@cem_sanci

4X Uzay strateji oyunlarında, diplomasi ekranında genellikle dominant bir uzaylı ırk, daha zayıf ve güçsüz olan zavallı bir ırkı köleleştirmiştir ve bu zayıf ırkın sağına soluna, pompalar, kablolar, zincirler bağlayıp bunları yemeden içmeden çalıştırır. Diplomasi ekranında o dominant ırk ile diyaloga girdiğimizde, arka planda o zavallı köleleri görürüz. Bu yavrucaklar, gözlemindeki umut gitmiş, kaderlerini kabullenmiş şekilde görevlerini yaparlar. İşte o zavallı köleleri görünce, sempati beslemeden duramıyorum, çünkü bana benziyorlar.



Ertekin

@ertekinbayindir

Çok var abi ya... Ama ilk aklıma gelen de Nathan Drake oldu nedense. Adam çok doğal bir kere, bahtsızın da önde gideni ayrıca. Ne bileyim, seviyorum işte Nate'i... Seviyorum uleyn!



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Böyle soruya verilecek cevap en az 1238745 sayfadır. Burada o kadar yer yok. Tüm sevdiğim karakterlerin sadece isimlerini yazıp geçmek, onlara ihanet etmek gibi olur. Önce ismini verip, sonra hakkında sayfalarca yazabilirim. Bak hatta bu önümüzdeki aya dosya konusu olsun? Nasıl fikir? LEVEL yazarlarının en sevdiği karakterler ve sebepleri! Dı din din dı din!

LEVEL

#226 Kasım 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhan Sungurtekin

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

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@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
Ahmet Rıdvan Potur
Burçin Yılmaz burcin@level.com.tr
Enes Özdemir enes@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
İpek Atcan ipek@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@level.com.tr
Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ
Seren Urun surun@doganburda.com

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

YÖNETİM

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

Kurumsal İletişim Müdürü
Seren Urun

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

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

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

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57
Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Ambalaj San. A.Ş.
Dudullu Org. San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03
Faks: 0 216 365 99 08
www.bilnet.net.tr
Dağıtım: Yaysat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık
FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla 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 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

THE HUNGER GAMES + **DEFTER**
4 FARKLI KAPAKLI İstedigini seç!

ÖZEL EK
16 sayfa

blue Jean

THE WALKING DEAD
Efsane dizinin yeni sezon bambaşkası

HOLLYWOOD UNDEAD ÖZEL RÖPORTAJ
İlk Türkiye röportajı ile içeride

Justin BIEBER
Yeniden gezegeni sallıyor!

FALL OUT BOY
Unutulmaz Incilciğiyle Patrick

LANA DEL REY
ADELE
THE VAMPS

THE HUNGER GAMES ÖZEL EK
BAŞROL OYUNCUSU

ÖDÜLLÜ TEST
SORULARI BİL, SERİNİN DVD'LERİNİ KAP!

Smile!

super!

WORK HARD DREAM BIG

WOOLLY!
OMG!

BLUE JEAN KASIM AYINDA 4 FARKLI KAPAKLI DEFTER, THE HUNGER GAMES ÖZEL EKİ VE 20 POSTER İLE BAYİLERDE!

BU AY NE OYNADIK?



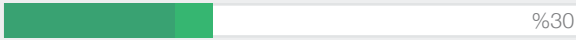
Emre Öztınaz

Bu ay Heroes of the Storm'da Hero League sıralaması kastım durdum. FIFA 16 Ultimate Team'de de takımımı bir başına bırakmak olmazdı tabii ki...

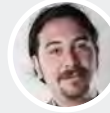
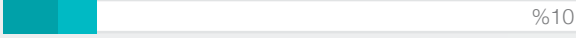
Heroes of the Storm



FIFA 16



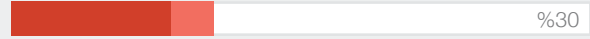
World of Warcraft: Warlords of Draenor



Ertuğrul Süngü

Transformers ile geçmişe gidip, Sword Coast Legends ile DM'lik yapmaya başlayınca bir garip oldum. The Witcher 3 Hearts of Stone da bitirici vuruşu yaptı.

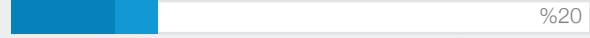
Sword Coast Legends



The Witcher 3: Heart of Stone



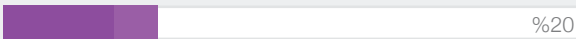
Transformers: Devastation



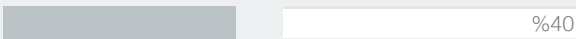
Kürşat Zaman

Akıl sağlığımıza mukayet olmaya çalışırken müthiş bir keyif aldım SOMA'dan. Diğer taraftan World of Warships leziz olmuş, öyle ki ay boyunca War Thunder'ı hiç açmamışım bile.

NBA 2K16



SOMA



World of Warships



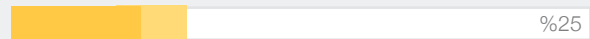
Tuna Şentuna

Kah Dragon Quest'te mavi jöleleri kestiğim, kah AC Syndicate'ta Londra sokaklarında cirit attığım bu ay da elbette HotS'dan geri kalmadım. Güzel bir aydı, emeği geçenlere saygılarımı iletiyorum.

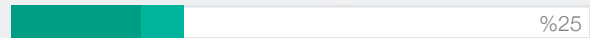
Assassin's Creed Syndicate



Dragon Quest Heroes



Heroes of the Storm



BU AY CHIP DERGİSİNDE İNTERNETİN TEHLİKELİ YÜZÜ

İnternetin görünmeyen derinliklerinde çok az kişinin bildiği bir dünya sizi bekliyor



KASIM SAYISINI
KAÇIRMAYIN

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





28

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

İLK BAKIŞ

- 28 Deus Ex: Mankind Divided (Analiz)
- 30 Valhalla Hills (Test)
- 31 Rainbow Six: Siege (Test)
- 32 Pulsar: Lost Colony (Test)
- 33 Star Wars: Battlefront (Test)

34 Astronot

DOSYA KONUSU

- 36 FPS MOBA'lar
- 47 Mobil
- 52 Role Playing Günlükleri



56

İNCELEME

- 56 Assassin's Creed: Syndicate
- 64 Halo 5: Guardians
- 66 SOMA
- 68 Uncharted: The Nathan Drake Collection
- 70 NBA 2K16
- 72 Transformers Devastation
- 74 Might & Magic Heroes VII
- 76 Renowned Explorers: International Society
- 77 The Witcher III: Hearts of Stone
- 78 Civilization: Beyond Earth Rising Tide
- 79 Sword Coast Legends
- 80 Prison Architect
- 81 Nevermind
- 82 Mushroom 11
- 83 Dropsy
- 84 Life Is Strange: Episode 5
- 85 Jotun
- 86 WH40K: Regicide
- 87 Lethis: Path of Progress
- 88 Super Mega Baseball
- 89 Skylanders Superchargers
- 90 Fran Bow
- 91 Armikrog
- 92 Skyhill
- 93 Dragon Quest Heroes



64



77

94 Anarşist

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 108 ESL
- 110 Kare
- 114 LEVEL 227

FİT&SAĞLIKLI&GÜÇLÜ ERKEKLERİN YOL GÖSTERİCİSİ



HEDİYE

HAYALİNDEKİ VÜCUT İÇİN



FİT MEN

FİTNESS KARTLARI

FİT MEN DANIŞMANLARI



MUSTAFA
SAVAŞAN



BARİŞ
ÇUNGUROĞLU



ERCAN
ÇİMENAY



SERKAN
YİMSEL



MURAT
MAOSAI



OKTAY
SAGNAK

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



UZAYDAN SELAMLAR

Selamlar Tuna Abi. İkinci kez sana yazıyorum. Önceki mesajımda yayımlarsanız uzaya çıkarım demiştim, uzaydan selamlar. Nasılsın? İyi misin? Dünya'da havalar nasıl?

Dünyayı boş ver, asıl uzay nasıl? Neler var orada? Yaşam var mı? Bir tane yıldızın etrafında doğal olmayan, yapay olduğu düşünülen büyük bir cisim keşfedilmiş, onu duydun mu? Çok az kaldı uzaylıları göreceğiz! (Sen gördüysen söyle de NASA yorulmasın.)

1. Millet TEOG'dan iyi alırsam PS4 alacağım vs. diyor hep mesajlarında. Ben geçen sene girmiştim, 500 üzerinden 484.3 yapmıştım ve hiçbir hediyem olmadı. Boşa gitti galiba hediye hakkım.

O nasıl puanmış öyle ya? Neden bir şey istemedin? Haydi sen büyüklük edip istememişsin, ailen bir ödüllendirme işine de mi girmedi? Çok acayıpmiş, üzüldüm.

2. Bana Marslı adında bir kitap önermiştin; bayıldım o kitaba hayatımda okuduğum en güzel kitaptı. Başka onun gibi önerilerin var mı?

Demek Marslı'yı sevdin. Bari filmine de git sinemalarda hala varsa. Tabii şimdi Marslı çok butik bir bilim kurgu romanı oldu, ne desem sana o kadar hızlı keyif vermeyecektir. Yine de 2001 Uzay Efsanesi, Dune, 1984, Hyperion (Bunun Türkçesi var mı bilmiyorum.) ve Neuromancer'ı dene derim.

3. Bana bilgisayar için GTA, Just Cause, Far Cry tarzı oyun önerebilir misin?

O alanda Watch_Dogs var en yakın. Saints Row olabilir bir de.

Mesajımı yayımlarsanız sevinirim. Sizi 173. Sayıdan beri takip ediyorum; galiba o civarlarda... LEVEL Dergisi'ni çok seviyorum. Bu arada tekrar yayımlarsanız başka galaksilere yol alacağım. Kolay gelsin Tuna ağabeyciğim.

Tamam, diğer galaksilere bizim dergiye de götürmeyi unutma, satışlar patlasın. (Nasıl kargolarız oraya, onu da çöz yalnız.) Görüşürüz Alperen...

Alperen SAYGIN

POKEMON TASOLARI

Merhaba Tuna Abi. Dergiye ilk mesajımı yazdığımda paylaşımla çok mutlu oldum ve 2. kez yazıyorum.

Biz de seni ikinci kez uğurlamaktan büyük bir onur duyuyoruz Ozan. N'aber? N'aptın tasoları? Ha o diğer soruda, bir dakika...

1. Son zamanlarda yaşadığım olumsuz olaylardan sonra çok güzel bir olay oldu: Pokemon taso1 full koleksiyonuma yeniden kavuştum. Hatırlar mısın o güzel günleri Tuna Abi? Tasolarımın hepsi sıfır ve eksiksiz.

O güzel günleri hatırlar mısın dediğin hangi yıla tekabül ediyor acaba. Ben büyük ihtimalle arabamlar kızların pe-

şindeydim o vakit. (Öhm.) Asıl ilk tasolar bende var. Looney Tunes kahramanlarının olduğu tasoları bilir misin Ozan? Bilemezsin tabii!

2. Bu ay FIFA 16 satın aldım ve oyunu çok beğendim. Sen hangi takımlısın bu arada Tuna Abi?

Ben milli takımı tutuyorum. Gerçekten ama bak. Hayatımda sadece Türkiye'nin oynadığı maçları izledim, dahası ile de ilgilenmedim. Genlerimde futbol yok.

3. Batman Arkham Knight nihayet PC'de düzeldi. Sence yeni bir Batman oyunu ne zaman çıkar?

Yeni bir Batman kolayına çıkmaz. O yüzden sana JBC Yayıncılık'tan çıkan Batman çizgi-romanlarını öneriyorum. Özellikle Baykuşlar Divanı'nı kesin oku!

4. Yeni çıkacak oyunlar hakkında ne düşünüyorsun Tuna abi?

Hangileri mesela? Gün geçmiyor ki yeni bir oyun çıksın be Ozan. Sürekli aynı isimleri görmek beni biraz sıkışmış olsa da yine de yenilik güzeldir deyip bakıyoruz işte.

Öyle delicesine beklediğim bir oyunsa yok maalesef.

Sorularım bu kadar, umarım yayımlarsınız Tuna Abi.

Yayımladık gitti Ozan. Yine bekleriz... Ozan ÖZTÜRK

COUNTER-STRIKE BAĞIMLILIĞI

Merhabalar LEVEL ahali ve okuyucuları.

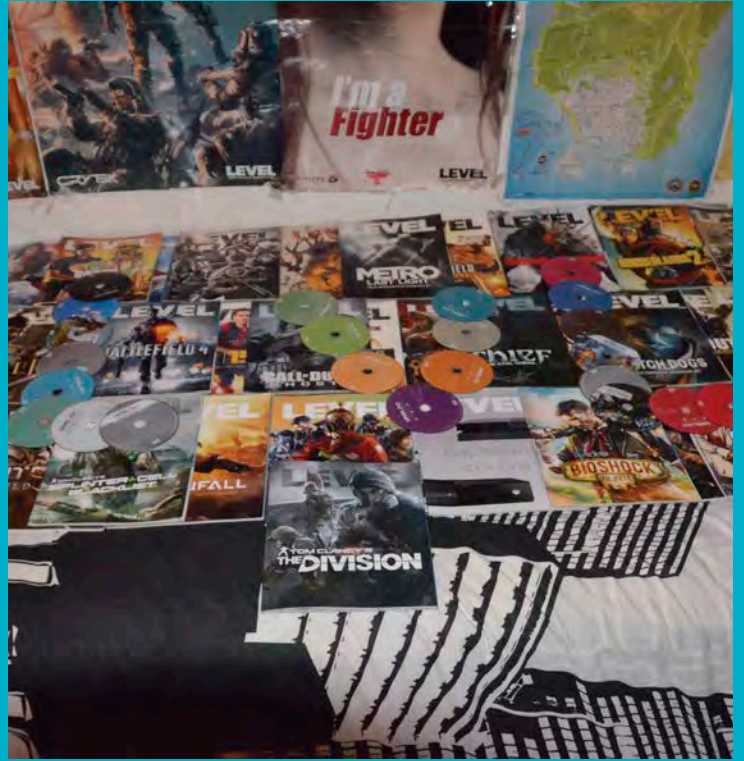


Koleksiyonlar Hiç Bitmez

Bendeniz Umar'dan tüm LEVEL ailesine merhabalar. Yıllardır her ay başı merakla beklediğim ve aldığımda hiç zaman kaybetmeden heyecanla okuduğum bu dergiye ben de güzel bir koleksiyonumu siz değerli aileme paylaşmak istedim. Okunursa bile ne mutlu bana...

Umar BEYOĞLU

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



Evet Tuna Abi, gene ben. Bu sanırsam 3. yazışım; cevaplar mısınız, cevaplamaz mısınız pek bilmiyorum ama sorularına geçiyorum.

Oh bu ay da hep önceden yazanları konuk etmişiz. Olsun varsın. Hoş geldin Sina.

1. Sorum aslında pek soru değil ama olsun. Yeni LEVEL CD cidden güzel olmuş. CD'yi bırakıp dergiyi okuyan biri olarak artık CD içeriğine siteden bakıyorum, takdir ettim.

Devir CD devri değil artık. Resmen bilgisayarlara DVD okuyucuları laf olsun diye takar olduk, ezberden... En son PC için çıkan MGSV'in DVD'sinden de Steam kodu çıkmıştı. Boş kutu satıyor adamlar!

2. Sorum ve asıl sorum. Ben ağır bir CS:GO oyuncusuyum ve başka oyunlar aldığında 1-2 hafta oynayıp tekrar CS:GO'ya dönüyorum. Nedendir biliyor musun ya da saran CS:GO'yu aratmayacak oyun önerilerin var mı?

Bu çok normal bir durum zira oyuna alışmışsın. Ben zamanında WoW oynarken aynı hissiyattaydım, şu sıralar da Heroes of the Storm dışında bir oyunu oynamak beni zorlayabiliyor. Hele ki başka bir MOBA'ya tahammülüm sıfır. Sendeki durum da bu. Belki

bu bağımlılığından bu ayki dosya konumuzdaki dört oyundan birine yönelerek vazgeçebilirsin.

3. Sorum Big Boss geri gelecek mi? Ben geri gelmesini çok istiyorum şahsen okurken gülmekten yerlere yatıyordum nedensiz bir şekilde.

Nedensiz değil Sina, komik adamlar onlar, onlara gülüyorsun. Big Boss geri dönebilir de dönmeyebilir de, kendilerine ulaşmam lazım önce.

Evet Tuna Abi sorularımı cevaplar-san çok mutlu olurum ve o çift saltoyu da atamadığımı hatırlatırım. Yani sadece sevinirim başka vaat vermiyorum, sağlıcakla kalın.

Çift salto zor. Normalini denedin mi? Dikkat et kafa üstü düşmek pek kolay. Videoya çekersen dergide yayımlarız. (Dergide ama, düşün nasıl bir teknolojiye sahibiz!)

Sina Ahmet İŞSEVER

PC + PS4

Merhabalar LEVEL ailesi. Ben Berat; sizin derginizi küçüklüğümden beri takip ediyorum, yani 2009'dan falan itiba-

ren ve çok başarılı buluyorum. Bugün de size birtakım sorular soracağım, isterseniz hemen sorularına geçeyim.

Merhaba Berat, biz de LEVEL'iz. Ben şahsım adıma sadece Tuna'yım, kabul olur mu? Ben de bu dergide 120 yıldır yazıyorum, senden biraz eski sadece. Gel bakalım, bize neler sormuşsun...

1. En Sevdiğiniz 5 oyun? benimkiler Max Payne 3 olabilir, GTA 5 olabilir, bir zamanlar Assassin's Creed hayranıydım ama artık çok ilgilenmiyorum, FIFA olabilir, bir de Tom Clancy's olabilir.

Tom Clancy's derken..? Genel mi yani?

Rainbow Six'i de, Ghost Recon'u da, H.A.W.X.'ı da... Kısmet. Benim en iyi beşimin arasında God of War var genel, Uncharted var, Final Fantasy VII var, Rock Band ve Guitar Hero oyunları var ve son olarak da Heroes of the Storm olabilir.

2. Assassin's Creed'i seviyor musunuz? Şahsen ben eskiden severdim, artık pek sevmiyorum; hep aynı konuyu yapıyorlar. Syndicate sizce başarılı olabilir mi? **Hem şahsen, hem de ben dersin orada bir fazlalık oluyor, onu bildireyim önce-**

"Çift salto zor. Normalini denedin mi? Dikkat et kafa üstü düşmek pek kolay. Videoya çekersen dergide yayımlarız."

likle ki bu hatayı yapmaktan vazgeçtin. (Bir tanesi yeter.) AC serisi gerçekten çok sıkı. Syndicate ile ilgili düşüncele-
rimiz incelemede ama yani gerçekten, yeter...

3. Ben oyunları çok seven biriyim, oyun oynamaktan çok zevk alıyorum fakat tüm oyunlardan değil. Sizce bir oyunda en önemli unsurlar neler? Bence hikaye, grafik ve oynanış olabilir.

Bence de bir oyunun kutulu olması çok önemli... İsa zaten bir oyun hikaye, grafik ve oynanıştan oluşuyor, ötesi yok. Dolayısıyla sen her şeye önem veriyormuşsun, bu da kötü bir şey değil. (Ne diyeceğimi bilemedim.)

4. İyi bir oyun bilgisayarım var. Şu anda piyasadaki tüm oyunları kaldırıyor çok şükür fakat ben PS4 almak istiyorum; ikisinin de olmasını istiyorum. Bu sene babamı ikna edebilirsem, iki sene de takdir alabilirsem inşallah alır gibime geliyor. Sizce PS4 alırsam nereden almalıyım?

Biraz site önerir misiniz; bir de oyun alınacak siteler?

PS4 almak istemende hiçbir sakınca yok. Nereden alacağın konusuna gelince de sana kampanya kovalamanı tavsiye ediyorum. Bir bakıyorsun bir site kampanya yapmış, oradan kap derim. Oyun için de D&R'ı kullanabilirsin.

5. Bayramdan birikmiş biraz param var da şu üç oyundan hangisini alayım sizce: FIFA 16, Mad Max, MGS V.

Bence direkt MGS V. Gerçi FIFA 16 da iyi ama bana gitmiyor. MGS V diyorum inatla!

Sorularım bu kadardı. Kasım sayısında yayımlarsanız çok sevinirim, hoşça kalın iyi günler.

Yayımladık, don't worry Jesus. Görüşürüz!

İsa TUNA

WWE İZLİYORUZ

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? (Çok klişe olacak ama iyisindir bence.) LEVEL dergisini 3 aydır alıyorum ve severek takip etmekteyim. Neyse ben fazla uzatmayı sevmeyenlerdenim açıkçası, o yüzden sorulara geçmek istiyorum...

Oo, yeni okur. Selam Ömer.

Bizi beğenmene sevindik. Neler yapıyorsunuz? Biz iyiyiz evet, onu doğru tahmin ettin. Geç otur şöyle, ayakta kalma...

1. İlk olarak oyun değil de izlediğin bir

anime var mı diye soracaktım? Şahsen ben geçen hafta Death Note'u bitirdim. Peki ya sen abi?

(Bir şahsen+ben vakası daha; bunu düzeltin lütfen.) Death Note benim LEVEL'da tanıttığım ilk animeydi ama 1000 yıl önceydi bu tabii. Bu sıra Tokyo Ghoul'un ikinci sezonunu izledim, iyi değildi. Overlord adında bir anime izledim, fena sayılmazdı. Assassination Classroom'u izliyorum, eğlenceli bayağı. Sen bence derhal Shingeki no Kyoujin'i (Attack on Titan) izlemelisin.

2. İzlediğin bir dizi (yabancı) var mı? Ben şuan kendimi Supernatural dizisine yoğunlaştırmış durumda-yım...

Heroes Reborn güzel, onu derhal izle.

Aaa, tavsiye sormamışsın. Heroes

Reborn izliyorum ben diye düzelt-

yim o zaman. How to Get Away with

Murder izliyorum, The Flash var sonra, Narcos var, Fargo var, Gotham, Minority Report, Limitless, Modern Family diye liste uzuyor. Oha sürekli dizi izliyormuşum!

3. Ben 8. sınıfa geçtim.

TEOG var bildiğin gibi.

Fen lisesini kazanırsam (kendime çok güveniyorum umarım kazanırım) babam bana bilgisayar alacağına söz verdi. Ben daha çok oyunlarda iyi performans sergileyen bir bilgisayar almayı düşünmekteyim... Sence ne alayım abi?

Toplama bilgisayar yoluna gidebilirsin. Şu ana kadar hiçbir bilgisayarımı (Dizüstü olanlar hariç.) marka almadığım için sana direkt bir yanıt veremedim.

4. Oyunlara geçelim. Just Cause Vs. Saints Row?

Elbette ki Just Cause, suali bile olmaz.

Üçüncü oyun da eğlenceli olacak, bak gör...

5. Abi Shards Of War'ın çok reklamı yapıldı.

Bir çok Youtuber çekti fakat o kadar da güzel bir oyun değil bana kalırsa... 2-3 gün oynadıktan sonra bıktım. Sen bu oyun hakkında ne düşünüyorsun Tuna Abi?

Ya zaten LoL, Heroes of the Storm falan varken başka MOBA'ya pek laf düşmüyor artık. Ben denemedim ama deneyim de gelmedi ne yalan söyleyeyim.

6. Abi birazcık komik olacak belki (büyük ihtimalle), ben sıkı bir WWE takipçisiyim. Ve oyunu da bir o kadar başarılı (bence). Zaten WWE'nin gerçek olmadığını biliyoruz. Şov amaçlı bir şey. Sen WWE izliyor musun abi?

Komik değil zira benim de yabancı kanalda ilk izlediğim şey WWF idi. World Wrestling Federation adındaydı o zamanlar olay ama WWF aynı zamanda bir doğa kuruluşu olduğu için adı WWE oldu daha sonra. Hulk Hogan'ın Yokozuna'yla dövüşünü de izledim, ilk Macho Man'i, orijinal Shawn Michaels'ı, Bam Bam Bigelow'u da sonuna kadar takip ettim. Çok güzel günlerdi ama ben olayların sahte olduğunu bilmiyordum için kötüsü...

Neyse abi sorularım bu kadar. Size hayırlı günler. Sağlıcakla kalın.

Görüşmek üzere Ömer, gözlerinden öpüyoruz. (Bu da ne saçma bir harekettir.)

Ömer GÜNSEL

HAYAL KIRIKLIKLARI

Sevgili Tuna Abi diyerek başladığım bu yazıda daha fazla klişelere yer vermeden hemen sorularıma geçmek istiyorum.

İki tane daha klişe iliştirebilirdin, yer vardı oysaki... Olsun, sorulara geçelim madem.

1. Tuna Abi, Sword Art Online animesi hakkında ne düşünüyorsun? Şahsen ilk başlarda adı neticesi ile baya bir soğuktum, daha sonra izlemeye başlayınca konusu oldukça hoşuma gitmişti. Ben ilk başlarda animenin her bölümünde 3-4 katın anlatılacağı, her 2-3 bölümün sonunda da bir savaşın olacağını zannederek izledim ama animenin 3. - 4. bölümlerinde birden 75. katlar falan görülünce, birde işin içine romantizm kattıklarında baya bir soğuyup animeyi yarıda bırakmıştım.

Ben o animeyi izlemedim ve kendimden utanmalı mıyım diye de düşünüyorum zaman zaman. İzleyeyim mi? Ne diyorsun? Mehmet? Alo?

2. Tuna Abi, Death Note'un oyunu yapılsa nasıl olur? Yani yeni nesle. Karakterlerin aynı olmasına gerek yok, Death Note olsun yeter. Tam Telltale Games'lik.

Telltale Games demeseydin olmaz diyecaktım ama bir anda mantıklı geldi. Güzel olabilirdi gerçekten lakin artık şu devirde zor.

3. Yakın zamanda Bloodborne'u oynayıp bitirdim, sonra yeniden oynayıp bitirdim, hatta Platinum Trophy bile kastım. Sorum şu, sizin dergi de Bloodborne'u neden Ertuğrul Abi incelemedi? Genelde RPG oyunları o incelerdi, özellikle Souls oyunlarını. Bence oyunu o inceleseydi oyunun notu daha yüksek olurdu. Bu soruyu sormamın nedeni Bloodborne'u çok sevmem ve sizin dergide de notu görünce, çok az çıldırdım. Ve sizce 2. oyunu gelir mi?

Orada şöyle bir durum var; misal ben dövüş oyunlarına yatkınım ya, Tekken 7'yi de merakla bekliyorum diyelim. Şimdi benim Tekken 7'yi çok beğenmem de

"PS4 almak istemende hiçbir sakınca yok. Nereden alacağın konusuna gelince de sana kampanya kovalamanı tavsiye ediyorum"

beklemekten dolayı oluşan sempaticim neticesinde daha çok beğenmem muhtemel. Bloodborne da benim radarımda değildi pek. Böylece çok daha objektif bakabildim oyuna, ona göre inceleme puanını verdim. Dark Souls sevmeyen birine hitap edebiliyor mu diye baktım, hitap etmediği ortaya çıktı.

4. Doom'un yeni çıkacak olan oyunu hakkında ne düşünüyorsunuz? Ben pek FPS sevmememe rağmen içim kıpır kıpır oldu. Wolfenstein'da da öyle olmuşum.

Doom her şekilde oynanır ya... Wolfenstein da muhteşem bir dönüş yaptı, çok güzeldi. Umarım Doom da aynı keyfi verecek. (Grafik kartım yetmezse 980Ti'yi direk kapıyorum, haberiniz olsun!)

5. Bu sorum da Türkiye'deki oyun fiyatları hakkında. Kutulu olarak dükkanlarda satılan oyunlardan artık umudum kalmadı; 280 TL'ye Phantom Pain satılıyor. Benim sınırimi bozan dijital oyunlar, onlar neden bu kadar pahalı? Steam her ne kadar bu sorunu az çok çözsede hala bazı oyunlar, bazı sebeplerden 180-170 TL'ye satılıyor. Türkiye'de oyun dağıtmak bu kadar masraflı mı gerçekten?

Burada dağıtıcıların bir yere kadar suçu olabilir ama asıl olay, Türkiye'nin batık bir ülke olmasından kaynaklanıyor. Dolar veya Euro kurlarına baktın mı? 3 TL verip, sadece 1 Dolar veya 0.9 Euro alabiliyorsun. Yurt dışında oyunların fiyatı 60\$ ise bizde bu direkt üçle çarpılıyor. Tabii bu Amerika fiyatı, sen 3.40 olan Euro kuru ile çarp, 60€ sana 204 TL olsun. Üstüne koy vergiyi, koy dağıtımca kârını, al sana 280 TL. Yani olay başından patlıyor. Yabancılar 60 TL'ye alıyor diye düşün oyunu. Bizde de böyle olsa çok güzel olurdu ama Türkiye'nin ekonomisi global ölçekte batık bir ekonomidir, bunu unutma.

6. Bu sorum da diğer sorumun bir nevi devamı niteliğinde. İnternette Türkiye'ye başka yabancı oyun dağıtıcılarının gi-receği ile ilgili bir şeyler okumuştum, ne kadar doğrudur?

Bunu ben duymadım. Böyle bir durum olsa bile durum çok değişmez ama, onu söyleyeyim.

7. Derginize bir yazı, inceleme yollamak istersek Kürşat Abi'ye mi yollayalım yoksa özel bir yer var mı?

Aynen Kürşat'a atıyorsun yazıyı, beğenirse evine profiterol ile birlikte gelip seninle mülakat yapıyor. (Güzel hizmet olurdu.)

Sorularım bu kadardı cevaplarsanız sevinir, cevaplamaz iseniz de oturur ağlarım, bu kadar da netim. Tüm LEVEL ailesine selamlar sevgiler, saygılar.

Yayımladık hiç merak etme, ağlamana gerek yok. Görüşürüz!
Mehmet Can AKAY

İLK YAZIŞIM

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? İyi misin? Hayat nasıl gidiyor? Umarım iyisindir. Ben çok iyiyim. Neyse uzatmadan sorularıma geçeyim.

Bana cevap verme hakkı pek doğmamış gibi geldi ama cevabımı vereyim: İç güveysinden halliceyim. İç güveysi nedir, hallice olmak nasıl bir duygudur, bunların araştırmasını da sana bırakıyorum.

1. Tuna Abi senin bu sene beklediğin 3 oyun ne? Benimkiler Star Wars Battlefront, Just Cause 3 ve Mirror's Edge Catalyst.

Valla bana da yaz aynı reçeteden, başka beklentim pek yok açıkçası.

2. Abi ben fanatik Crysis'ciyim. Crysis'in her oyununu oynadım ve çok beğendim. Senin Crysis serisi hakkında düşüncelerin neler? Yeni oyunu sence gelir mi?

Crysis fanatığı olmak için sanki biraz geç kalmadın mı? İlk Crysis gerçekten inanılmazdı da bence sonradan seri çöküşe geçti. Hele Crysis 3... Yeni oyun gelmez zira Crytek artık zengin bir firma değil ve AAA kalitesindeki oyunlarla da uğraşmak istemiyor. Arena of Fate gibi MOBA oyunlarına yönelebilir –ki o alanda da başarılı değiller maalesef.

3. Abi ben 8.sınıfa geçtim. TEOG sınavı var işte, Eğer sınavdan iyi bir puan alırsam babamdan bilgisayar isteyeceğim. Bana fiyatı en fazla 3000TL ve özellikleri iyi olan bilgisayar rica etsem söyler misin?

İşte tam Recep'e göre bir soru!

Bence ona sormalısın bunu...

4. Abi en sevdiğin FPS oyunu ve serisi ne? (Benim en sevdiğim oyun türü FPS de...)

Call of Duty: Modern Warfare çok iyiydi, hala bölümler aklımda. Bioshock serisiyse herhalde direkt olarak favorim. Her oyununa ayrı ayrı bayılıyorum.

Tuna Abi bu benim ilk yazışımıydı, buradan pek heyecanlı olduğum gözükemeyebilir ama ben yazarken terler döktüm resmen. Neyse yazımı burada bitireyim. Tuna Abi ve Büyük LEVEL ailesi sizi seviyorum, kendinize iyi bakın, sağlıcakla kalın. Yayımlarsanız havalara uçarım.

Biz de seni seviyoruz Mehmet Rıza.

Soyadın vesilesiyle de çoktan uçtuğunu görebiliyoruz...
Mehmet Rıza UÇAR

SORULAR VE SORULAR...

Tuna Abi nasılsın, iyisin bence. Kesin inat olarak kötüyüm diyecekken bunu gördün ve iyiyim diyecekken bunu da gördün, kötüyüm diyecek-sin ve bir paradoksun içinde sıkışıp kalacaksın ve sorularına geçeyim. (Herhalde en işsiz giriş buydu.)

İşsiz mişsiz, güldürmedin değil Ömer. Ne iyiyim, ne kötüyüm diyelim. Aradayım.

Araf'tayım belki de? Gel sana son yazdığım şiiri okuyayım duygu yüklü...

1. Tuna Abi bana okuduğun ve çok beğendiğin bilim kurgu kitaplarından örnek verebilir misin?

Birkaç mektup üstte yazmıştım onu, oraya bir göz atsana; sürekli aynı şeyleri yazıp durduğumu hissediyorum, iyice dedeye bağladım.

2. Tuna Abi "Asus ROG GR8-R076R Intel Core i7 4510U 2.0GHz

/ 3.1GHz 8GB 1TB" almayı düşünüyorum, sence iyi fikir mi yoksa aynı paraya daha iyi özelliklere sahip bir bilgisayar önerin var mı? **Keşke parasını da yazsaydın... Kaç para ki bu bilgisayar? Özellikleri fena durmuyor da ekran kartı ne var bunda? Çok eksik bilgi var, operation terminated.**

3. Tuna Abi yukarıda verdiğim modelde uygun oyuncular için ideal bir monitör önerebilir misin?

O modelde uygun oyuncular kimler? Modele uygun olup olmadıklarına neye göre karar veriyoruz?

Tamam uzatmayayım... Monitör olarak da yine Asus ROG tercih edebil- Oha, 3500 TL'ymiş. Asus'un daha düşük bir modelini tercih etsen?

4. Gelelim filmlere... Bu sene çok beklediğim Batman V Superman: Dawn Of Justice çıkıyor, film den umutlu musun? Bence yönetmen koltuğunda Christopher Nolan varsa o iş iyidir; sence abi?

Umutlu olmak istemekle birlikte sanki bir şeylerin ters gideceğini de düşünmüyor değilim... Fragmanda bir şeyler eksik gibiydi, umarım film den aynı hissi almaz.

Sorularım bu kadardı, yazım hatası yapmamaya çalıştım abi. Senin soyadın oldu Tuna Abi. Neyse havada @ kokusu var; lanet olsun bu espriyi yapmamalıydım, neyse iyi bayramlar.

Yorum yapamayacağım bu son sözlerine, nutkum tutuldu. Senin de geçmiş bayramın kutlu olsun diyeyim en temizinden...

Ömer YILDIRIM

"Yurt dışında oyunların fiyatı 60\$ ise bizde bu direkt üçle çarpılıyor. Tabii bu Amerika fiyatı, sen 3.40 olan Euro kuru ile çarp, 60€ sana 204 TL olsun."



TAKVİM KASIM

3 Kasım

Need For Speed (PS4, XONE)

Norn9: Var Commons (PsVita)
Gravity Falls: Legend of the Gnome
Gemulets (3DS)
Anno 2205 (PC)



4 Kasım

Hard West (PC)
Phineas and Ferb:
Day of Doofenshmirtz (PsVita)



6 Kasım

Call of Duty: Black Ops III (PC, PS4, PS3, XONE, X360)

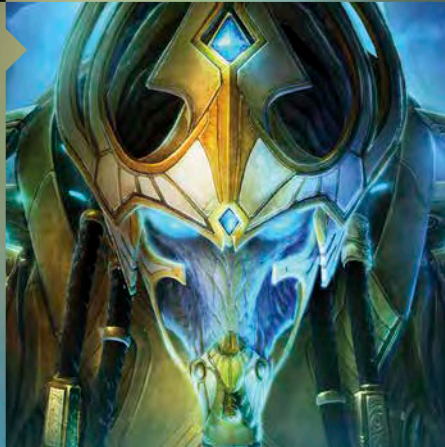
The Peanuts Movie: Snoopy's
Great Adventure (XONE, X360, Wii, 3DS)



10 Kasım

StarCraft II: Legacy of the Void (PC)

Fallout 4 (PC, PS4, XONE)
Rise of the Tomb Raider (XONE, X360)
Alekhine's Gun (PS4, XONE)



19 Kasım

Assassin's Creed: Syndicate (PC)
Star Wars: Battlefront (PC, PS4, XONE)

Diğer

2 Kasım

- Sonic Lost World (PC)

13 Kasım

- Football Manager 2016 (PC, MAC)

17 Kasım

- Deadpool (PS4, XONE)
- Moco Moco Friends (3DS)
- Sword Art Online:
Lost Song (PS4)

26 Kasım

- Trackmania Turbo (PC, PS4, XONE)
- Dynasty Warriors 8: Empires (PsVita)
- Adventure Time: Finn and Jake
Investigations (PC, XONE, X360, 3DS, Wii U)

50 STICKER 22 ÜNLÜ + 16 KORE GRUBU POSTERİ

KASIM 2015 • FİYATI 5.50 • NO: 11

heywirl



ZAYN
Albüm de yapar SEVGİLİ DE!

HANDE
Gelsene bize...



KATY
Çizgi film itiham aldık



ELCİN SANGU
Kızıl taktikler burada!



SELENA
Julia'nın yeni videosu DÖNÜMÜK?



JENNIFER
SONA DOĞRU

22
POSTER
+



16

K-POP
STARLARI
ÖZEL POSTER

Testlere GELLLL!

AŞK'TAN NE HABER?
ÜNLÜLERİN ÜNSÜZ KANKALARI



50
Sticker



Kasım sayısını kaçıрма

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Ashes of the Singularity

Platform: PC
Çıkış Tarihi: 2016

Adını, yeni aldığınız DirectX 12 destekli ekran kartınızın sırtına çıkıp kılıbı vurmanıza izin veren, yeteneklerini test edebileceğiniz ilk oyun olarak duyuran Ashes of Singularity bu yazı yazıldığı sıralarda Steam'de erken erişime açılmıştı. Oyun ekran görüntüsünde de görebileceğiniz gibi son derece kalabalık savaşlara müsaade eden bir gerçek zamanlı strateji olarak tasarlanıyor ve fiyatı 60tl.



Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

Platform: PC, PS4, XONE
Çıkış tarihi: 2016 İlkbahar

Sherlock Holmes serisinin yeni oyunu yapımcıların verdiği bilgiye göre eskilerine göre serbest oynayısa daha fazla müsaade edecek ve şehirde istediğimiz gibi gezebileceğiz. Bir dakika... Yoksa birileri "Bence artık Sherlock Holmes'ü tarz olarak Assassin's Creed'e benzetmeliyiz." diye mi düşünüyor? Oyun çıktığında göreceğiz, bu defa çok umutluyuz.



Hard West

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 4 Kasım 2015

HOMM serisini ve XCOM'u alın ve at sırtına yükleyip vahşi batıya taşıyın... Evet tahmin edebileceğiniz gibi görüp görebileceğiniz en acayip sıra tabanlı strateji oyunlarından birisiyle karşılaşmanın eşliğinde olabiliriz. Oyunun "strateji haritası" ile "son hızla giden bir treni soyamak" arasındaki dengeyi nasıl kurduğunu çok merak ediyoruz. Hem vahşi batı ile alakalı kaç oyun sizi hayal kırıklığına uğrattı ki? Evet aynen öyle...



The Park

Platform: PC

Çıkış tarihi: 27 Ekim 2015

Yapımcı Funcom'un gerilim romanı deyince aklımıza gelecek ilk isimlerden olan Stephen King ve efsanevi Fahrenheit 451'in yazarı Ray Bradbury'den çokça esinlendiğini açıkladığı hikayede oğlunu arayan bir anne olan Lorraine'i canlandıracağız, mekan ise terk edilmiş bir eğlence parkı. Bilinçaltınıza ve duygularına hitap etmesini beklediğiniz yapım keşif oyunu türünde geliyor.



Fuarda görüşmek üzere!

GameX 2015 yaklaşıyor

Türkiye'nin en büyük oyun fuarı olan ve her yıl LEVEL'in basın sponsorluğunda Lütfi Kırdar Fuar Merkezi'nde gerçekleştirilecek GameX, bu yıl da 3 - 6 Aralık tarihleri arasında oyun severleri bir araya getirecek. İlk olarak geçen yıla dair önemli olayları özet geçelim, ardından bu yıl oyuncuları nelerin beklediğini sıralayalım.

“LEVEL'in basın sponsorluğunda gerçekleştirilecek olan GameX 2015 fuarı, dünyanın en büyük dijital oyun şirketlerini ve oyun dünyasının en önemli isimlerini bir araya getirecek”

Rönesans Fuarçılık Yönetim Kurulu Başkanı İsmet Göksel, fuara ilginin çok büyük olduğunu belirtmiş ve yaptığı konuşmada, “Türkiye'de oyuna oyun olarak bakanlar, bu



fuarı gezdikten sonra sadece dünyada değil ülkemizde de önemli katma değeri olan bir sektör olduğunu görecektir. Türkiye'de artık üniversiteler oyun bölümleri kurmaya ve master bölümleri açmaya başladı. Buradan yetişen gençler, yurt dışına beyin göçüne başladı. Sanıyorum ki önümüzdeki dönemde beyin göçünü tersine çevirece-

ğiz” diye konuşmuştu.

3-6 Aralık tarihleri arasında İstanbul Lütfi Kırdar Fuar Merkezi'nde LEVEL'in basın sponsorluğunda gerçekleştirilecek olan GameX 2015 fuarı, dünyanın en büyük dijital oyun şirketlerini ve oyun dünyasının en önemli isimlerini bir araya getirecek. Fuarda oyun sektörünün öncü şirketleri yepyeni oyunlarını ve son teknolojilerini ilk kez gün yüzüne çıkarırken, alanlarında başarılı olan oyun yapımcıları, yayıncıları ve oyunları belirleyecek GameX Oyun Ödülleri de sahiplerini bulacak. Sınırsız eğlence, yepyeni oyunların tanıtımı ve yeni teknolojilerin gün yüzüne çıkışına sahne olacak

GameX 2014'ün açılış törenine katılımınızdan büyük bir mutluluk duyacağız.

Tam katılımcı ve duyuru listesi önümüzdeki günlerde duyurulacak olan GameX'te Dijital oyun ve ürün firmalarının dev standları, pek çok teknoloji firmalarının dev standları, oyuncu aksesuar ve mobilya markaları, çok sayıda E-Spor müsabakaları, büyük ödüllü turnuvalar, hediyeli etkinlikler, yeni oyunların tanıtımları, cosplay, anime ve manga tutkunları için etkinlikler, kart oyunları, masa üstü strateji oyunları, dans ve oyun koreografileri, oyun dünyasının ünlü isimlerinin imza günleri ve elbette yine 11 dalda düzenlenecek Yılın En İyileri Ödül Töreni ve çok daha fazlası yer alacak ve oyuncular dolu dolu 4 gün geçirecekler. ■





P.T. yeterince can sıkılmamış gibi...

Korku severlerin yeni adresi **Allison Road** olacak

Manchester, İngiltere'de bir ev... Sakin bir mahallede, müstakil, eski evlere göre daha modern duran, ufak bahçesiyle ziyaretçilerini karşılayan, sıradan bir ev...

Bir gece, saat 12'yi geçmişken uyanıyorsunuz. Başınız çok ağrıyor, neden orada uyanığının, ev sakinlerinin nerede olduğunu bilmiyorsunuz. Evin içerisinde yavaşça dolaşmaya başlıyor ve etrafa bakarak kendi evinizi keşfe başlıyorsunuz. Bu sırada gözünüz saate takılıyor; durduğunuz her dakika o saate de yansıyor. Salona bakıyor, mutfaktaki bir kupayı cebe indiriyorsunuz. Tezgahta duran satır da aldıktan sonra içerideki odalara girmeyi deniyorsunuz, banyonun kapısı nedense kilitli olduğunu söylüyor size. Dışarı çıkıp tekrar içeri girdiğinizde banyo kapısının açılabilir olduğunu görüyorsunuz. İçeride musluğu açıp kapatıyor, sifonu çekip her şeyin normal olduğunu görüyorsunuz.

Ta ki ışıklar sönene dek...

PS4'teki P.T. demosunu oynamış mıydınız? Ufacık bir evde ne kadar fazla korku öğesinin bulunabileceğini bize gösteren ve daha sonra PS Store'dan çekilen bir yapımdı. Allison

Road da kendisini P.T.'nin ruhani takipçisi olarak adlandırıyor. Bana sorarsanız da ruhani değil, gayet aynı derecede sinir bozan bir takipçiden başkası değil!

Unreal Engine 4 ile üretilen oyunun prototip bir oynanış videosu internette var. Burada, üstte anlattığım hikaye gerçekleşiyor ve oyunun devamı da bu evde sürecek gibi gözüküyor –tabii belli de olmaz. İnanılmaz detaylı bir şekilde hazırlanmış olan evde, aynı Gone Home'daki gibi birçok nesneyi alıp incelemek mümkün. (Çoğu derginin, kağıdın arkasında da bir not olduğu görülüyor.) Bu eşyalardan işe yarayan kısmını da alıp ceplerimize doldurabiliyor ve sonra gerektiği yerde kullanabiliyoruz.

Araştırmaya yönelik olan Allison Road'un korkuya doğru yürüyen tarafı da saat mevzusu. Saat ilerledikçe, gecenin içine daldıkça evde garip şeyler olmaya başlıyor. Siz de bu garipliğin içerisinde panik yapmadan hareket etmeye çalışıyor, tehlikenin olduğu yerden uzak durarak geceyi atlarmaya çalışıyorsunuz.

Her şeyin aynı evde geçecek olması oyunun

anlatımını nasıl etkiler, her geçen gün oyun bize neler getirir, o kısmını bilmiyoruz ama şu anki haliyle oyunun korkutucu olduğu ve bunu da gerçekçiliğiyle sağladığı ortada.

Kickstarter projesi, Team17'nin dağıtımçı kutuğuna oturmasıyla birlikte iptal edilen oyun, PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanıyor. Çıkış tarihi belli değil. Eğer ışıklar söndükten sonra olanları merak ediyorsanız da hemen aşağıdaki paragrafa geçin.

Evin her tarafını karanlık kapladıktan sonra dışarı çıkan kahramanımız, üst kattaki ışıkların yandığını ama buna çığlıkların da eşlik ettiğini görüyor ve tekrar eve giriyor. Yukarı doğru çıkarken kapılarda kan izlerine rastlıyor ve çığlıkların geldiği kapıyı açmadığı için tekrar aşağı iniyor; bu sırada da tüm evin duvarlarında, tavandan başlayan kan çizgileri belirmeye başlıyor. Dipteki odaya tekrar yönelen kahramanımız, yerde garip bir cesedin belirdiğini görüyor, ona biraz yaklaştığında da cesedin köprü kurarak kalktığına şahit oluyor. Arkasına bakmadan kaçarken sadece bir an geriye dönüyor ve kabuslarının onu takip ettiğini değil, kabuslarıyla yüzleştiğini görüyor... ■

VR mucizesi

Bir FPS oyununu veya uzay simülasyonunu VR gözlükleriyle oynamanın ne kadar eğlenceli olacağını tahmin edebiliyorsunuzdur –şayet ki henüz denemediyerseniz. VR gözlüklerinin çılgın atmaya neden olacak kısmıyla tam olarak korku oyunlarından geçiyor. Allison Road'un yapımcısı Lililth de oyunun PC versiyonunun Oculus Rift'i destekleyeceğini söylüyor. Ben ise bunun külliyen saçmalık olduğunu dile getiriyorum zira şu oyun zaten yeterince korkunçken bir de VR gözlüğüyle olduğumuz yere yığılmamıza hiç de gerek yok! (Özet: Yazar korktu.)





Yeni bir Resident Evil beklerken...

... Umbrella Corps ile karşılaşmak

Bildiğiniz veya takip edemediğiniz üzere Resident Evil serisi dördüncü oyunundan sonra yokuş aşağı bir inişe geçti. Beşinci ve altıncı oyunlar beklentileri hiç karşılayamadığı gibi, Capcom arada bir takım "spin-off" olarak tabir edilebilecek yan Resident Evil oyunları piyasaya sürdü. Oysaki zombi oyunlarının atası olarak bilinen RE, adı geçtiği zaman suları durduran bir yapımdı. Zombi teması diğer oyunlara da sıçradıktan sonra Capcom hem yavaş kaldı, hem de geçmişindeki bağlardan kurtulamayarak oyunu yenilemeyi beceremedi. Aferin Capcom.

Şimdi de Osaka'da yer alan ufak çaplı bir Capcom ofisi Umbrella Corps adında bir yan Resident Evil oyunu hazırlıyor. Üstelik bu oyunu Tokyo Game Show 2015'de açıkladılar –ki resmen herkes yepyeni ve büyük bir Resident Evil oyunu bekliyordu, büyük hayal kırıklığı oldu. Umbrella Corps için özünde online bir aksiyon oyunu. Aynı Counter-Strike ve türevlerindeki gibi iki takım birbiriyle, çeşitli oyun modlarında savaşıyor ve galip olan takım sevinerek yeni bir oyuna geçiyor. Dönemin aksiyon oyunlarından farklı olarak bir omuz üstü kamerası kullanıyor Umbrella Corps; aynı klasik RE oyunlarında olduğu gibi. Oyunun RE'ye bağlılığı burada da bitmiyor; alışıldık online aksiyon oyunlarına göre Umbrella Corps biraz daha yavaş oynanıyor. Yani makineli tüfeğinizle deliller gibi ateş edip zıplayarak mekandan uzaklaşmıyorsunuz. Daha çok Gears of War tarzı bir siper sis-

temi benimsenmiş ve atışlarınız da yavaş ama etkili oluyor; rakibiniz 12 tane kurşun yedikten sonra bıçağı böğrünüze saplayamıyor. Siper sistemi analog olarak işliyor. Bir yerde siper aldıktan sonra kafanızı ne kadar uza-tacağınıza, ne kadar geri çekileceğinize siz karar veriyorsunuz. Öyle tek seferde çıkıp tek seferde geri saklanmak yok. Aynı durum kapıları açarken de geçerli. RE'nin kapı açma mekanizması aynen burada da yer alıyor: Kapıları yavaşça aralayıp içeri bakmak sizin

sizin peşinizden koşmaya başlıyor. Yani nedir, düşmanınızı ateş ederek öldüremiyorsanız, sırtındaki bu cihazı patlatarak onu kaçıran bir beyaz fareye döndürebilirsiniz. Zombilerin bir başka kullanılışı da etten kalkan olarak gösterildi. Özellikle sağlık durumunuz iyi değilken bu kalkan bir hayli işe yaramaktaydı. Anlattıklarımız size heyecan verdi mi peki? Açıkçası her tarafın online aksiyon, FPS oyunlarıyla çevrili olduğu şu düzende Umbrella Corps'un pek de çalışacağını düşünmüyoruz.

“Açıkçası her tarafın online aksiyon, FPS oyunlarıyla çevrili olduğu şu düzende Umbrella Corps'un pek de çalışacağını düşünmüyoruz”

elinizde. (Biris pompalıyla kafanızı daha kolay uçursun diye herhalde...) Gösterimde olan bölümde üçer kişilik iki takımın mücadelesi konu edilmişti TGS 2015'te. Burada bir kez ölen, bir daha canlanmadığı için kimse etrafta rüzgar gibi esemiyordu, herkes çok dikkatliydi. Olaya hiçbir şekilde zombilerin karışmıyor oluşu da bu oyunun RE ile bağlantısını sorgulattı lakin bir askerın, rakibinin Zombie Jammer'ını patlatmasıyla olayın gerçek yüzü ortaya çıktı. Zombie Jammer'lar etrafta boş boş duran ve bakınan zombilere sizi görünmez kılan bir cihaz ve sırtınızda duruyor. Bu çalışmadığı takdirde de haritadaki zombiler

Zaten Osaka stüdyosunun bu oyunun yapılma nedenini açıkladığı da ayrı bir komedi unsuruydu: “Stüdyo olarak Airsoft oynamayı çok seviyoruz ve oradaki heyecanı oyuna taşımaya, herkesin bundan faydalanmasını sağlamaya çalıştık.” Yakında cupcake çok sevdikleri için cupcake dükkanı da açarsınız o zaman, ey Osaka stüdyosu! PC ve PS4 için gelecek yılın ortalarında satışa çıkacak olan Umbrella Corps için ne heyecanlıyız, ne de başka bir hissiyatımız var. Sırf Resident Evil'in hatrına dergiden bir sayfa kaptı bu oyun, bir daha da böyle bir durum olmaz diye düşünüyoruz... ■

Taş devrine dönüş Far Cry Primal ile survival esintileri

“Kimsenin uğramadığı ve bir manyağın kontrolündeki ormanlık bölge” konseptindeki yeni bir Far Cry’in tutmayacağını anlayan Ubisoft, Far Cry’i başka bir yöne çekmeye karar verdi. Bu yön ise Far Cry 4’ün ruhani bölümlerinin son derece iyi olmasıyla şekillenen bir yönden başkası değildi. Bir de bunun üstüne survival oyunlarının büyük başarısı eklenince Ubisoft da yeni Far Cry’i geçmişe taşıma yolunu seçti, ortaya Far Cry Primal çıktı. Milattan önce 10.000 yılında geçecek olan yeni Far Cry, Takkar adındaki bir kahramanın kontrolüne bırakacak bizi. Takkar’ın

amacı, diğer kabilelerin de gözünün olduğu Oros adındaki bölgeyi kendi kabilesi için ele geçirmek. Tabii bunu yaparken de ortamdaki vahşi hayvanları hesaba katması gerekecek. Oyunun diğer Far Cry oyunlarından en büyük farkı da şu ki, diğer oyunlardaki makineli tüfekler, araçlar ve teknolojik tüm cihazların terk edilmiş olması. Yine bir eşya yaratma özelliği bulunacak, yine farklı silahlarımız olacak ama bunlar taş ve sopaların birbirleriyle muhteşem uyumlarından ötesinde olamayacak. Önceki Far Cry oyunlarında olduğu gibi burada da bolca hayvan avlayacağız lakin

bu defa sırf zevkine değil, kendimizi korumak için de bol bol bu yola başvuracağız. Kah bir mamutu indireceğiz, kah kocaman dişlere sahip bir kaplandan kaçacak ve en uygun anda kontur atak yaparak onu yenmeye çalışacağız. Ark: Survival Evolved’den etkilenildiği açıkça belli olan oyun, bir multiplayer mücadelesi olmayacak. Elbette oyunda multiplayer kısmı da olacaktır ama uzunca da bir tek kişilik oyun modu olacağı söyleniyor. Eğer yeni Far Cry ilginizi çektiyse, oyun PS4 ve Xbox One’a 23 Şubat’ta, PC’ye ise Mart’ta gelecek, haberiniz olsun. ■

Milletler birer ada olursa...

Scribblenauts’un yaratıcılarından yepyeni bir oyun geliyor

5th Cell’i tanıyan var mı? Scribblenauts ve Drawn to Life’in yapımcısı oluyor kendileri. Peki Fig’i bilen var mı? Hayır, incirin İngilizcesi olan fig değil. Aynı Kickstarter ve IndieGoGo gibi bir servis Fig de. 5th Cell de geçtiğimiz ay Fig’de yeni bir kampanya başlattı ve yeni, bedava oyunları Anchors in the Drift’i tanıttı. Diablo tarzı bir aksiyon-RPG oyunu olarak düşünülen Anchors in the Drift, Domain adındaki uzaylı bir ırkın dünyaya saldırmayla başlayan olayları konu alıyor. Buna göre Domain dünyayı öylesine garip bir hale sokuyor ki bildiğimiz kıtalar tamamıyla ortadan kalkıyor, dünya bir quantum denizine dönüşüyor. Düşünün ki zamanın tamamıyla bir kaosa sürüklendiği, kocaman bir alan... Geçmişle gelecek birbirine girmiş, kimse artık “kara parçaları” üzerinde hak iddia edemiyor. Amacımız dünyayı eski haline döndürmek değil sanıyorum zira yapımcılar oyunun gidişatıyla ilgili bir bilgi vermiyor.

Oyunda Warfront adında bir Campaign modu bulunacağı belirtiliyor. Buna ek olarak, sonsuz bir şekilde uzayıp gidebilen bir de Recon modu yer alacak. Recon modunda elde ettiğimiz tüm tecrübe puanları ve eşyaları da Warfront’ta kullanacağız. Anchors in the Drift’te yer alacak bölümler, Remnant adındaki adalar. Bu adalar farklı zaman dilimlerinde yer alan bölgeleri konu alacak. Mesela derebeyliklerin hüküm sürdüğü Japonya’da da savaşabileceğiz, 2. Dünya Savaşı’nın Almanya’sında da. Her bölüm de farklı özelliklerle bize sunulacak. Bazen düşmanlar çok hızlı hareket edecek, bazen daha fazla sağlık puanına sahip olacaklar vb. Bu oyunu özel yapacak olan en büyük etkeniyse sona sakladım. Seçtiğiniz karakterin hareketlerini direkt olarak siz ayarlayabileceksiniz ve bunu kartlarla yapacaksınız. Mesela tek tuşla harekete geçirilebilen bir hareketteki üç aşamayı direkt kartlarla

belirleyebileceksiniz. Misal ileri atılma, kılıç savurma ve enerji çalma hareketleri, üç farklı kart olacak ve bunları yan yan dizdiğimiz için karakterimiz tek tuşla, bu üç hareketi art arda yapabilecek. Bu kartları da ya oyun içi parayla alacağız, ya da gerçek para ile. Fig’den 500bin dolar topladığı takdirde hayata geçecek olan oyun PC için hazırlanıyor ve 2016’nın sonlarında piyasada olması bekleniyor. ■





Klasikler ölmez

Day of the Tentacle adventure-severleri büyüleyecek

Diskette bilgisayarlarımıza oyun taşıdığımız günlerde tanıştığım, belki hayatımda ilk defa adam akıllı oynadığım adventure oyunu olduğu için beni çok etkileyen Day of the Tentacle, artık günümüzde de oynanabilecek bir oyun olarak, yeniden tasarlanıyor. Daha önce Grim Fandango'yu tekrar hayata döndüren Double Fine Studios, 1993 yapımı Day of the Tentacle'ı da oyuncularla buluşturmak için özenli bir çalışma içine girmiş durumda.

Maniac Mansion adındaki oyunun devamı olarak piyasaya sürülmüş olan Day of the Tentacle'da, deli bir bilim adamının evindeki üç

genci kontrol ediyoruz. Bu üç genç geçmişe ve geleceğe de gidebilerek olayları çözmeye çalışıyor. (Olaysız adventure oyunu olmaz.) Yol boyunca bolca diyaloga giriyor, bolca eşya topluyor ve her şeyin birbiriyle ilişkisini kurmaya çalışırken bir sopa ile çedar peynirini dürtmeyi bile deniyorsunuz. (Eski bir adventure oyunu olduğunu söylemiştim.) Oyunu birebir yeniden oynamak elbette çok güzel olacak ama bundan daha güzeli, bir Remaster versiyon olduğu için oyunda yepyeni, yüksek çözünürlüklü grafiklerin bulunacak olması –ki bunu sayfalarındaki görsellerden de

görüyorsunuz. El çizimi grafikler oyuna çok yakışmış, bunu belirtelim ama eğer oyunun eski halini görmek istiyorsanız da bunu sadece tek tuşla, oyun içinde yapabileceğinizi bildireyim. Yepyeni ses efektleri ve müziklerle de süslenecek olan oyunda, ünlü yapımcıların yorumları da yer alacak. Normalde birçok file ev sahipliği yapan arayüzü de derseniz fill girişini elle yaparak sağlayabileceksiniz. Day of the Tentacle Remastered'da Maniac Mansion'ın da bir kopyası bulunacak. Oyunun 2016'nın başlarında PC, PS4, PS Vita ve Mac için piyasada olması bekleniyor. ■

Uzayda bir başına

Evreni keşfetmenin yeni yolu Everspace'den geçiyor

Hali hazırda elimizde Star Citizen var demek isterdik ama bu devasa oyunu halen bekliyoruz. Devasa olmasıyla birlikte de bir hayli karmaşık olacağını düşündüğüm Star Citizen'in şu anki en yakın alternatifi Elite: Dangerous ve o da aksiyon öğelerinden çok sizi uzayı keşfetmeye yolluyor. İşte buradaki açığı da Everspace kapatmak istiyor: Aksiyon odaklı bir uzay simülasyonu! Kickstarter projesi olarak başlayıp istediği parayı toplayan oyun, "rogue-like" kelimesini kullanıp duruyor, belki görmüşsünüzdür. Bu demek oluyor ki uzayda bir başınıza, istedi-

ğinizi yapabileceksiniz ve genellikle yalnız takılacaksınız. Suç işleyecekseniz işleyeceksiniz, bir yerleri korumak isterseniz, buna yine siz karar vereceksiniz. Oyundaki aksiyon miktarı yüksek seviyede olacak. Genellikle çatışmalar "it dalaşı" tabirindeki şekliyle gerçekleşecek lakin savaşmak istemediğinizde geminizi gizlilik moduna sokmak da yine sizin elinizde olacak. Geminizin gelişimine siz karar verecek, istediğiniz silahları ve kalkanları takmak yine sizin kontrolünüzde olacak. Geniş uzay konseptinde, birçok bölgeyi araştırmak ve

geminize yeni parçalar, yakıt ve para bulmak olasılık dahilinde bulunacak. Geminizi kokpit görüntüsünden de kontrol edebileceğiniz oyunun en büyük özelliklerinden bir tanesi de VR desteği sunacak olması. Evet, artık birçok oyun VR desteğinin olacağını duyuruyor ama görselliği sağlam olan bir uzay simülasyonunu VR gözlükleriyle tecrübe etmek çok heyecan verici olacak, bana güvenebilirsiniz. Windows 10 ve Xbox One gereksinimleri sunan oyun 2016'nın sonlarında piyasada olacak. Bu Windows 10 işi ise can sıkımaya başladı; Windows 7 kullanıyoruz şurada mis gibi... ■





SON DAKİKA!

Sonic Runners'ın Halloween etkinliğinde aktive olan bir karakter, Boo, yanlışlıkla oyuna Boob adıyla yazılınca olay çıktı. Sonic Team ve Sega bir özür yazısı yazarak bu ismin değiştirileceğini bildirdi.

Sony, PS Vita için kendi ellerinden AAA kalitesinde bir oyun çıkmayacağını bir kez daha açıkladı. Aferin, çok iyi ediyorsunuz...

19 Kasım'da, Japonya'nın Osaka kentinde Pokemon temalı bir spor salonu açılıyor. Daha çok küçük yaştaki arkadaşlara hitap edecek olan merkez, birçok enteresan oyuna da ev sahipliği yapacak.

Total War: Warhammer'da Chaos tarafı olarak oynayabilmek mümkün olacak. Ne var ki yapımcılar bunu paraya bağlamış. Evet, Chaos ile oynamak isteyenler bunu bir DLC paketi olarak almak zorunda.

AC Unity'den daha korkunç bug'larla piyasaya sürülen Tony Hawk's Pro Skater 5'in PS3 ve Xbox 360 versiyonları ertelendi. Belli ki yapımcılar diğer versiyonları düzeltmekle uğraşıyor.

Evinizde bir Sega Mega Drive varsa ve bu sistemde Duke Nukem 3D oynamadığınızı için üzülüyorsanız, artık derdinize bir çare var. Sadece Brezilya'da yayımlanan oyun artık tüm dünyada satışta olacak. Bin yıl sonra Sega Mega Drive'a bir oyun yapılmasına mı şaşıralım, zamanında Duke Nukem 3D'nin Brezilya'ya özel olmasına mı...

Hearthstone'un Warsong Commander kartı sonunda "nerf" yedi. Grimm Patron'ların amansızca saldırabilmesine neden olan Warsong Commander artık Charge özelliği olan kartlarınıza +1 saldırı veriyor. Nihayet o meşhur desteden kurtulduk!

Daha önce sadece iki tane Avengers filmi ni konu alacağı söylenen LEGO Marvel's Avengers'da yayımlanan iki Captain America filmi, Thor: The Dark World ve Iron Man 3 de işlenecek. Bin bir tane Marvel kahramanına hazır olun!

Yanlışlıkla açıklandıktan sonra resmi biçimde de tanıtılan yeni Street Fighter V karakteri Laura, Brezilya'dan kopup gelen bir Jiu-Jitsu ustası. Yakın dövüş sevenler Laura'yı çok sevecek.

Eğer 2016 içerisinde Santa Clara'da yer alan California's Great America eğlence merkezine giderseniz, Mass Effect temalı yepyeni bir aktivitenin burada yer aldığını göreceksiniz. Hem 3D, hem 4D bir heyecan olacağı söyleniyor.



PARALEL EVRELERİN

Çizgi-Romanların Türkiye'de yükselişi

Ve **Paralel Evren** de kervana katılır...

Artık Bağdat Caddesi de uzun süredir eksikliğini çektiği çizgi roman mağazasına kavuştu. Türkiye'de az sayıda bulunan çizgi roman mağazalarının en son üyesi Paralel Evren Çizgi Roman, Şaşkınbakkal'daki Küçük Ağa Sokak'ta çizgi roman meraklılarını ağırlamak üzere yerini aldı. Türkiye'de çizgi roman sektörünün içinde yıllardır bilfiil yer alan, hem editörlük hem çevirmenlik hem de genel yayın yönetmenliği yapmış üç çizgi roman aşığı tarafından açılan renkli mağazada, Türkçe ve İngilizce fasiküller, ciltler, romanlar, tişörtler, aksesuarlar, posterler ve pop kültüre ait birçok ürünü bulmak mümkün. Ayrıca Türkçe çizgi romanların bir-

çoğunun indirimli olarak satıldığını belirtmek de fayda var. Her ay düzenli olarak çıkan yeni çizgi romanlar çıktıkları gün mağazanın geniş arşivine katılıyor. Paralel Evren Çizgi Roman, Amerika'da aylık olarak yayınlanan fasikül serilerine de tıpkı Amerika'daki çizgi roman mağazalarında olduğu gibi abonelik imkanı sunuyor. Yurt dışındaki örneklerinden hiçbir eksiği olmayan Paralel Evren, müşterilerine çok geniş yelpazedeki çizgi roman ve çizgi roman yan ürünlerinin dışında sıcak bir ortam ve çok daha sıcak bir muhabbet ortamı sağlıyor. Bu çekici mekana sanal bir tur için Facebook'tan ParalelEvrenCR sayfasını ziyaret edebilirsiniz. ■

Bir çare olmalı...

Retro adventure sevenlere, **Shardlight**

Blackwell serisinin yapımcısı ve Gemini Rue, Primordia ve Resonance gibi oyunların dağıtıcısı Wadjet Eye'ı tanımayan yoktur diye tahmin ediyorum. Küçük bir firma olmalarına rağmen kaliteli işlere imza atıyorlar. Blackwell dışında kendi ellerinden pek fazla oyun çıkmıyor belki ama bir şey ürettiklerinde de başarıya ulaşıyorlar. Yeni oyunları Shardlight ile amaçladıkları da yine başarıdan başkası değil. Eski dönemin adventure oyunlarını anımsatan Shardlight, Amy adındaki bir kadının savaşlar sonunda yıkılmış ve kaotik bir hale gelmiş olan dünyadaki yaşam mücadelesini konu alıyor. Öyle ki dünya artık hastalıkların esiri haline gelmiş ve yeni türeyen bir hastalık da bulaştığı insanı kısa sürede öbür tarafa yolluyor. Tabii zengine yaşam hakkı yine var; bu hastalığa da bir çare bulunmuş lakin mafyadan bozma kişiler panzehiri

sadece büyük paralar karşılığında sağlıyor. Karakterimiz Amy de hem bu hastalığa bir çare olmak, hem kendini kurtarmak, hem de bu düzeni değiştirmek için yola koyuluyor. Etkileyici müzikler ve iyi bir hikayeye donatılmış olan Shardlight sadece PC için hazırlanmakta ve önümüzdeki yıl, bahar aylarında piyasada olması bekleniyor. ■





Hareketli bir ayı geride bıraktık

Ekim ayında **TÜSOT** bünyesinde birçok değişiklik yaşandı.

Geride bıraktığımız Ekim ayı bizim için Goldukça hareketli geçti. Öncelikle TüSOT Yürütme Kurulu'nda bir görev değişikliği yaşandı. Çağdaş Coşkun'un yürütmekte olduğu Başhakemlik görevinden kişisel nedenlerle ayrılması sonucunda, bu görev için yeni bir seçim süreci yaşadık. Bu sürecin sonucunda İstanbul'dan Ahmet Gürsoy bayrağı devralarak yeni TüSOT Başhakemimiz oldu. 2015-2016 sezonunda görev yapacak Ahmet Gürsoy'a yeni görevinde başarılar diliyoruz. Geçtiğimiz dönemde görev yapan Çağdaş Coşkun'a da görev süresince TüSOT'a verdiği gönüllü destek için teşekkür ediyoruz.

Ekim ayında gerçekleşen bir diğer gelişme



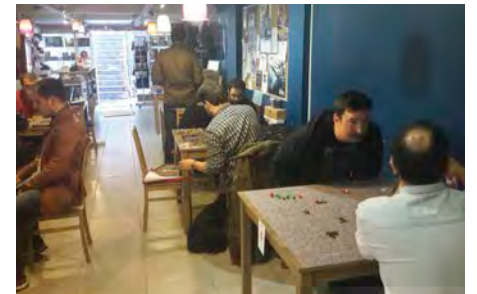
ise turnuva merkezlerimizle ilgili yaşandı. İşletme hayatına son veren İstanbul Bakırköy'deki Sığınak Kafe sponsor ve turnuva merkezi listemizden çıkarılırken, yakın dönemde hizmet vermeye başlayan Pegasus'un Ankara şubesi turnuva merkezlerimizin arasına katıldı. Böylece Ankara'daki turnuva merkezi sayımız 2'ye çıkmış oldu.

Geride bıraktığımız dönemde organizasyonlarla ilgili de bazı değişiklikler oldu. Bu değişikliklerden ilki, organizasyon zaman çizelgeleriyle ilgiliydi... Üyelerimizden gelen talepler doğrultusunda 3 tur süren X-Wing organizasyonları için alternatif bir zaman çizelgesi hazırladık. Bu yeni çizelgeye göre hakemlerimiz isterlerse sabah yerine öğlen başlayacak turnuvalar düzenleyebilecekler. Bunun dışında X-Wing formatlarımız FFG'nin belirlediği yeni kurallar çerçevesinde güncellendi ve Warhammer 40.000 grubu için yeni bir turnuva formatı hayata geçirildi. Avustralyalı bir grup tarafından hazırlanan Community Comp. Kurallarını referans alan E7 turnuva formatımız, Warhammer 40.000 oyuncularının beklentileri doğrultusunda oluşturuldu.

Ekim ayında turnuvalarımız da hız kesmeden devam etti. Yeni hakemlerimizden Uğur Korfalı tarafından İstanbul Goblin Cafe'de gerçekleştirilen A tipi X-Wing turnvası sezon boyunca olduğu gibi yine büyük bir ilgi

gördü. Turnuva'da Imperial filolarının başarılı sonuçlarına sahne oldu. Birinci olan Işık Belül, ikinci olan Görkem Demircioğlu ve üçüncü sırada yer alan Çağrı Özer, turnuvada Imperial filolarıyla başarıya ulaştılar. ■

TÜSOT
TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



PCnetOnline

TEKNOLOJİNİN SİTESİ



EN YENİ TEKNOLOJİ HABERLERİ VE İNCELEMELER İÇİN
PCNET ONLINE'İ ZİYARET EDİN

- HER GÜN GÜNCELLENEN TEKNOLOJİ HABERLERİ
- DERİNLEMESİNE ÜRÜN, YAZILIM VE WEB SİTESİ İNCELEMELERİ
- SORULARINIZA YANIT BULABİLECEĞİNİZ FORUMLAR

www.pcnet.com.tr



facebook.com/PCnet



twitter.com/PCnetDergisi

İLK BAKIŞ



Star Wars: Battlefront

Beta sürecine katılan 9.5 milyon insan yanılmış olamaz...

Sayfa 33



Deus Ex

Adam Jensen bir kez daha başrolde ve hiç olmadığı kadar iddialı.

Sayfa 28



Valhalla Hills

Deadalic'in Viking temalı strateji oyunu sizce de çok iyi gözüküyor mu?

Sayfa 30



Rainbow Six: Siege

Senelerdir beklediğiniz taktik FPS bildiğiniz CS: GO gibi çıkarsa...

Sayfa 31



Yapım Eidos Montreal Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon, FPS
Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 23 Şubat 2016 Web www.deusex.com

Deus Ex: Mankind Divided

Adam Jensen iş başında

Efsanevi Deus Ex'i ilk çıktığı zamanlarda oynayan şanslı insanlardan biriyse, bu ismi halen hatırlayamazsanız söylememiş olmanız çok normal. Zamanı için FPS türünü direkt olarak birkaç adım ileri taşımış olan Deus Ex, geçtiğimiz yıllarda Human Revolution takısıyla yeniden sahneye çıktı ama bence çok da

iyi bir çıkış değildi. Hem oyun biraz düzdü, hem de Deus Ex'in adına yaraşır yenilikler yoktu. Square Enix şansını bir kez daha deniyor ve Mankind Divided ile Adam Jensen'i yine başrol koltuğuna oturtuyor. Bu defa çok daha iyi bir oyun olacağını düşündüğümüz Deus Ex hakkında son bilgiler, sizlerle... (Sanki TV programı açtım.) ■ **Tuna Şentuna**



Deus Ex bir kez daha gizliliğe önem veren bir oyun olarak piyasaya çıkacak. Elbette ki elinizdeki silaha güvenip düşmanlarınızla direkt karşılaşmalara da girebileceksiniz ama işleri sessizce halletmek yine çok daha eğlenceli olacak.

Görsellik ön planda olmayacak belki ama Mankind Divided'in grafiklerini de bir hayli beğeneceğimizi düşünüyorum. Hele ki buram buram bilim kurgu kokan atmosfer ve tasarımlar, science fiction severlerin kalbini çalacak gibi duruyor.



Zaman zaman gizlilik çözüm olmayacak oyunda ve elinizde ne silah varsa düşmana boşaltacaksınız. Diğer Deus Ex oyunlarında olduğu gibi burada da ana silahınız elinizdeki ateşli silahlar olacak.



Silahlar elbette çeşit çeşit olacak. Ne var ki silahları çorap değiştirir gibi değiştirmeyeceksiniz ve onları geliştirme yoluna da gideceksiniz. Etrafta bulacağınız birçok parça silahlarınıza takılabilir olacak ve bu şekilde, oynayış tarzınıza göre de bir silahı şekillendirebileceksiniz.



Adam Jensen'in engelleri aşmak için silahlarından öte özellikleri bulunacak –ki Deus Ex'i sevmemizin en önemli nedenleri de bu "augmentation"lar. Yeni oyunda da yepyeni güçlerimiz bulunacak ve bunları farklı durumlarda üstün konuma geçmek için kullanacağız.



Bu arkadaş büyük ihtimalle bizi yeni özelliklerle besleyecek biri olacak. (Belki de değildir.) Yeni yeteneklerimiz arasında yer alan Icarus Dash, bir yerden bir yere hızla varmamızı sağlayacak. Bununla siper değiştirmek de kolay olacak, çeşitli bekçilerin ötesine geçmek de...



Icarus Dash'in yanında uzaktan hack işlemleri yapabilmek de işlerimizi kolaylaştıracak. Özellikle görüş açısı geniş kameralardan kurtulmak için illa ki bu gücümüzü kullanmamız gerekecek. Üstelik bu gücü geliştirerek hack işlemlerinde işlerimizi kolaylaştıracak güzellikler de elde edebileceğiz.



Bir bölümde ilerlemek için birçok farklı yol seçeneği de sunacak olan oyunumuz, bu defa gerçekten sağlam bir tecrübe sunacak gibi duruyor ama yine de erken konuşmamak lazım. Keşke bir demo yayımlasalar da oynasak; eskiden demolar vardı ne güzel...

Yollar

Lojistik, Valhalla Hills'nin en önemli kısmını oluşturuyor. İlgili binaların birbirine olan uzaklıklarının yanı sıra, sonradan yapacağımız yollar ile de bağlanmaları gerekiyor. Eğer yol varsa Vikinglerimiz en az iki kat daha hızlı hareket ediyorlar ki bu da micro ekonomi kısmına büyük oranda etki ediyor.

**TEST
ETTİK!**

Yapım Funatics Software Dağıtım Daedalic Ent.
Tür Strateji Platform PC Çıkış Tarihi Belli değil
Web www.valhalla-hills.com

Valhalla Hills

Tepelerin ardında, ev vardı...

Vikinglerin öbür dünya ile olan ilişkileri bir hayli farklıdır. Onların cenneti, Valhalla olarak bilinen kocaman bir evdir. Ancak savaşta ya da diğer belirli konularda dışlerini sıktıkları zaman buraya gidebileceklerine inanırlar. Peki, Valhalla'dan kovulurlarsa ne olur? Valhalla Hills'de, Odin'in oğlu olan Leko rölündeyiz. Savaş ve içki yerine bina yapmaya yönelen Leko, Odin'in gazabına uğrar ve Asgard'dan sürülür. Leko da kendisi ile birlikte bu sürgünü yaşayan Vikingleri yanına alır ve bina yapma gücünü kullanmak suretiyle yeniden Valhalla'ya ulaşmaya çalışır. Sizin de anlamış olduğunuz gibi Leko biziz ve emrimizde çalışan Vikinglerimiz ile Valhalla'nın kapılarını aşındırıyoruz.

Valhalla Hills, fazlasıyla The Settlers'a benziyor.

Baştan aşağıya şehir kurma mantığı üzerinde yükselen oyunda hiçbir karakteri direk olarak kontrol edemiyoruz. Amacımız, her haritanın sonunda bulunan Portal'a ulaşip Valhalla'ya gidebilmek. Fakat her Portal, içerisinde farklı düşmanlar barındırıyor. Dilersek kendileri için bir sunak hazırlayıp belirli ritüeller yaparak kapıyı açabiliyor ya da eli silah tutan herkesi toplayıp, karşımıza çıkan düşmanlarımıza kafa göz dalabiliyoruz; seçim bize bırakılmış. Tabii tüm

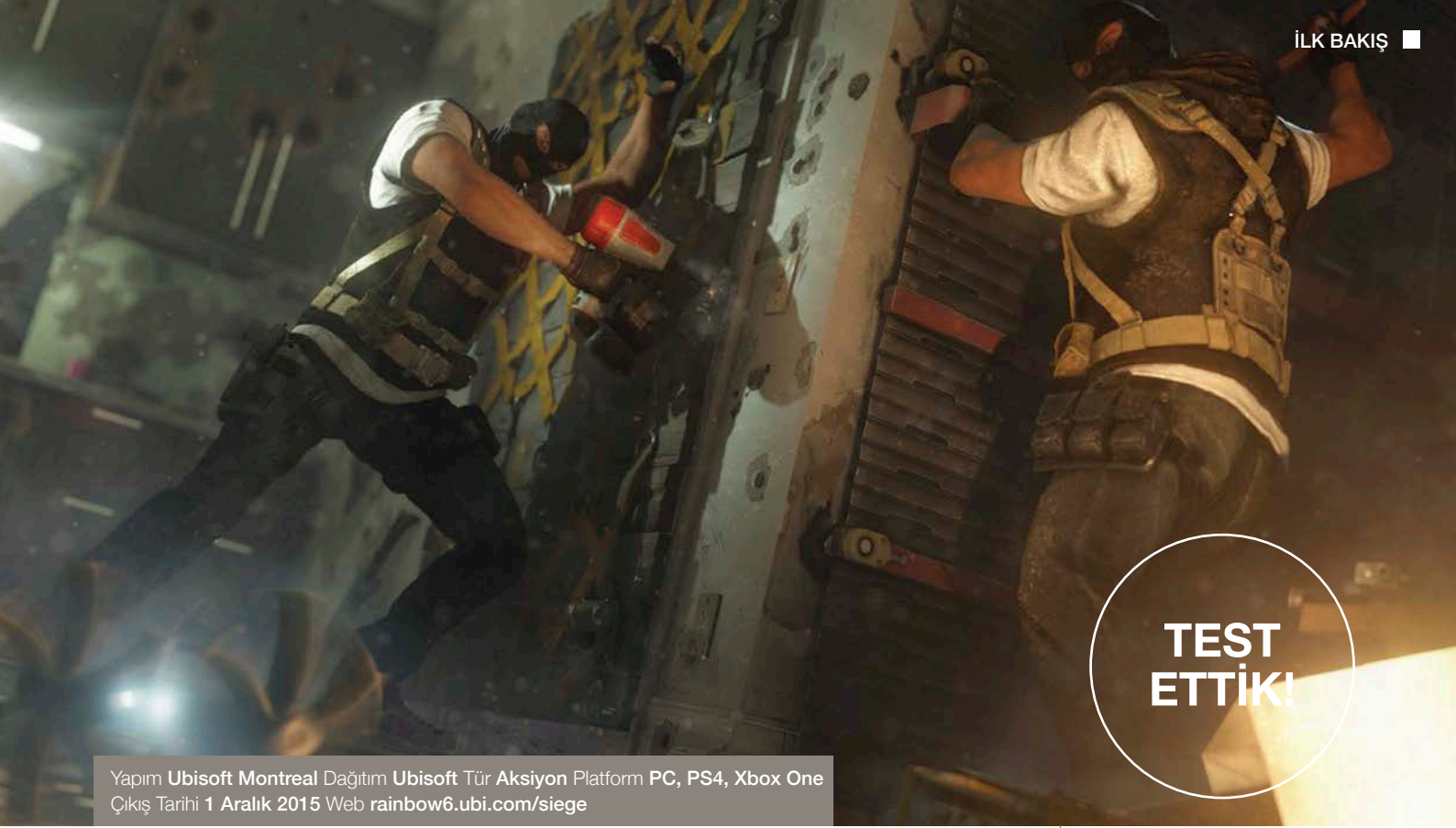


Bina mimarisi Viking temasını çok güzel yansıtıyor.



bu işlemleri yapmadan evvel bir şehir kurmamız gerekmekte.

The Settlers'da olduğu gibi arka planda çalışan harika bir ekonomi sistemi var. İşe önce ağaç kesmek ve yiyecek toplamakla başlıyoruz. Ağaçlar farklı şekilde işlenerek değişik hammaddelere dönüştürülebilir. Yiyecekler ise her daim kabulümüz. Balık ya da av hayvanı olsun hiç fark etmez; Vikinglerimiz her türlü besini mideye indirebiliyor. Zaten oyunun ana fikri de burada cereyan ediyor. Vikinglerimiz her daim aç ve ne versek yiyorlar. Eğer aç kalırlarsa, kısa sürede ölmeleri işten bile değil. Ağaç, yiyecek ve taştan oluşan ana kaynaklarımız, farklı şekillerde kullanılabilir. Bu üç ana kaynak haricinde bir de bira söz konusu. Tahıl ambarının hemen yanı başına açacağımız bir birahane ile Vikinglerimizi ziyadesiyle mutlu edebiliriz. Aynı zamanda uyuyacakları çadırlar kurmak da boynumuzun borcu. Yani oyun boyunca ne yapıp edip kendilerini bir şekilde mutlu etmeye çalışıyoruz. Aksi halde onlar da bizi çok mutlu etmiyorlar. Birimler üzerinde direk kontrol olmaması, oyunun esas zorluğunu oluşturuyor. Bölümler ilerledikçe karşımıza daha farklı ve daha zorlu haritalar çıkıyor. Az önce de bahsettiğim gibi her haritanın amacı, haritanın en uç köşesinde yer alan portalı açmak ama biz ilerledikçe etrafta gezinen farklı düşmanlar bulunabiliyor. Bunların en bilindikleri arasında ormanların arasından bir anda fırlayan kurtlar yer alıyor. Her birim savaşabiliyor ama Military ya da Big Military Camp üzerinden silahlandırılmadıkları zaman düşmana çok az zarar verebiliyorlar. Silah üretmek için bolca hammadde ve bu hammaddeyi doğru şekilde kullanabilecek binalara ihtiyacımız var. O yüzden ne yapıp edip binalarımızı birbirine olabildiğince yakın şekilde kurmamız gerekiyor... Valhalla Hills şimdilik yapım aşamasında ama şirin grafikleri ve Viking teması ile beni kalbimden vurmaya çoktan başardı. Bakalım tam anlamıyla piyasaya çıkında ne gibi değişikliklerle karşımızda olacak. ■ Ertuğrul Süngü



TEST
ETTİK!

Yapım **Ubisoft Montreal** Dağıtım **Ubisoft Tür Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **1 Aralık 2015** Web **rainbow6.ubi.com/siege**

Rainbow Six: Siege

Blue Team, breach and charge!!

2000'lerin başında, ilk kez Rainbow Six oynadığım-
da, oyuna öylesine hayran kalmıştım ki kitaptan
uyarlama olduğunu öğrenince hemen kitabı aldım,
okudum ve bitirdim. Kesinlikle, Tom Clancy bir şahe-
ser yaratmıştı. En uzun süre de Rainbow Six: Vegas 2
oynamıştım. Önceki oyunlara göre aslında biraz daha
sönük kalıyordu ama güzeldi.

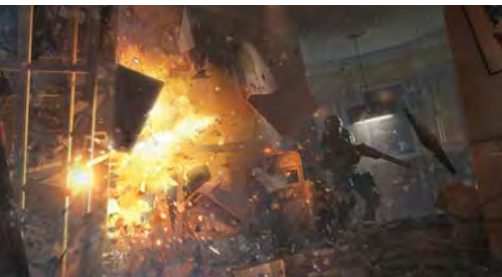
Rainbow Six: Siege'i ilk duyduğumda yine heyecan-
landım. Oyunun beta incelemesini yapacak olmam
da mükemmel oldu. Ama gel gör ki benim gibi tüm
R6 serisini oynamış, kitabını okumuş biri için her yer
hayal kırıklıkları içermekte. Siper alamıyorsun bir kere,
şok oldum oyuna girdiğimde. Halbuki siper alacaktım,
taktik yapacaktım, kapıların altından kamera sokup,
teröristlerin yerlerini belirleyip, ona göre kapıları
patlatarak dalacaktım içeri... Rainbow Six: Siege, bir
R6 oyunundan çok CS:GO ile CoD karşıtı bir oyun
olmuş. Kötü mü? Hayır ama R6 havası da vermiyor.
Oyunun çok oyunculu tarafında takımlar 5v5 halinde
kuruluyor genelde. Bir de kendi ekibinizle yapay
zekaya karşı olduğunuz "Terrorist Hunt" modu var. İki
mod da gayet güzel. PvP modu çok gergin geçebili-

yor. Yapacağınız taktik en fazla CS:GO kadar olabiliyor.
Ama elbette sesleri iyi dinlemeli, etrafı iyi gözlemelisiniz
ki, kazanabilin. "Terrorist Hunt" tarafı ise daha sakin.
Üç ayrı zorluk seviyesinden birini seçip, tek başınıza
(Lone Wolf) veya takım olarak girebiliyorsunuz. Farklı
özel timlerin farklı özelliklere sahip karakterlerini oyunu
oynadıkça topladığınız puanlarla açabiliyor, silahları da
geliştirebiliyorsunuz. Oyun oynadıkça daha keyifli bir
hal alırken, harita azlığından dolayı da yine oynadık-
ça sıkılmaya da başlıyorsunuz. (İyi ki harita DLC'leri
ücretsiz gelecek.) Oyunda yapay zeka zorluk seviyesine
göre güçleniyor. Aslında güçlenmeleri, sadece daha
iyi nişan almaları demek. En zor seviyede oynarsanız,
düşmanı gördüğünüz an kafanıza bir mermi yemeye
hazır olmanız lazım. Bu zorluk seviyesinde karakterlerin
kendilerine ait özel hareketlerinin önemi artıyor. Karak-
terinizi seçerken de kişisel özelliklerine dikkat ederek
seçmenize, takımdaki görevinizi belirleyecek olmasın-
dan dolayı dikkat edin. Biriniz duvarların arkasındaki
düşmanları izlerken veya duvarları patlatarak içeri dalar-
ken, birilerinin de gürültüden dolayı arkanızı kollaması
şart oluyor. Sis bombası, el bombası gibi klasik silahları
da dikkatli kullanmalısınız. Öyle her yere atamazsınız.
Taktik buralarda çok önemli. Ayrıca oyundaki silahlar
ve grafikler gerçekten çok güzel. Duvarlarda oluşan
kurşun delikleri, alçıpan duvarları delerek arkasındakini
vurmak, halatla üst katlara çıkıp camdan dikkatlice içeri
girmek... Hepsi birbirinden güzel hareketler.
Rainbow Six: Siege, tam bir R6 olmasa da özellikle CS
veya CoD severlerin seveceği bir oyun olmuş. Muhtemelen
hedefledikleri kitle de bu kitle zaten.

■ **Erman Utku Erciyas**



^ Beklentilerimizin aksine CS:GO oynayanlar R6 Siege'e bayıldı.



TEST
ETTİK!

Bot has left the crew!
GALAXY RESET ---
ullduggery has left the crew!
me has been saved to file: MiSa_Hyperion.plsave
ullduggery has joined the crew!
me has been saved to file: MiSa_Hyperion.plsave
ullduggery is now The Weapons Specialist
ullduggery has left the crew!
me has been saved to file: MiSa_Hyperion.plsave
me has been saved to file: MiSa_Hyperion.plsave

[R] Pickup Dark Artifact

Yapım Leafy Games Dağıtım Leafy Games Tür Aksiyon, Macera, RPG, Survival
Platform PC Çıkış Tarihi Belli değil Web pulsarthegame.com

TAB Open Tab Ma
R Activate Statio
SPACE Unlock Mou
F Flashlig

Smuggler's Pistol
0

11553 Cr Bet

Pulsar: Lost Colony

Uzay sayısız sürprizle dolu

Bir bilim kurgu severseniz, yaşayabileceğiniz en büyük mutluluklardan biri, sırlarla dolu uzay boşluğunda göreve çıkıp, yeni gezegenler keşfetmek, nedeni çözülmemeyen sırların kökenini araştırmak için yabancı gezegenlere inmek, ekibinizle terk edilmiş uzay istasyonlarında dolaşmak olacaktır.

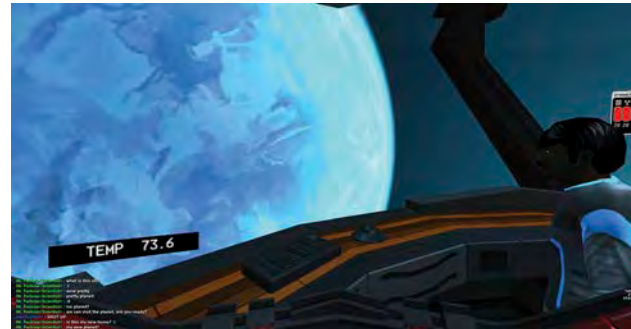
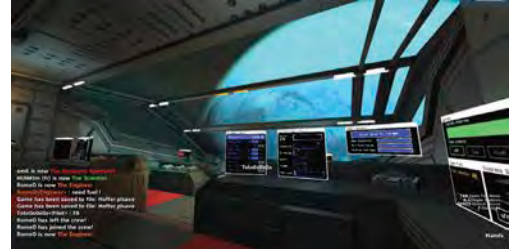
İşte Pulsar: Lost Colony tam olarak bu hissi yaşıyor. Bir avuç subayınızla beraber, uzay geminizi bilinmeyene doğru sürüyor ve size verilen görevleri bitirip evinize geri dönmeye çalışıyorsunuz. Ardından yeni bir göre, yeni bilinmezler, yeni sorunlar, yeni düşmanlar karşınıza çıkıyor. Her seferinde orijinal bir durumla karşılaşılıyorsunuz ve geminizde çıkan sorunları çözmekten, düşmanınızla savaşmaya, gizemli sırları çözmek için gezegenlerin derin mağaralarından keşiflere çıkmaya kadar çok farklı maceralara atılıyorsunuz.

Oyun aslında henüz erken erişim seviyesinde ancak Kickstarter'da ilk ortaya çıktığı dönemde aldığı büyük ilgiyi hak etmiş olduğunu görüyoruz. Sık sık güncellenerek yeni içeriklerle zenginleştirilen oyun giderek final sürümüne yaklaşıyor. Oyundaki sorunlar, bug'lar, hatalar oyunu oynamayı engleyecek düzeyde değil ama yine de erken erişim oyunu olduğunu unutmamak gerekiyor.

Grafik kalitesi açısından çok ileri seviyede bir oyun olmadığını da söylemek lazım ancak çok küçük bir ekip tarafından yaratılan ve çok geniş yetenekleri olan bir oyun için, grafik kalitesi ikinci seviyede kalabiliyor. Kaldı ki, bu tür çok derin içerikli ve sürükleyici oyunlar ilk seferinde başarıyla yakaladıklarında ikinci oyun için arkalarına büyük bir maddi destek alarak, daha kaliteli görsel tasarımla ortaya yeni bir oyun koyabiliyorlar. Bu açıdan bakınca, Pulsar: Lost Colony'nin, eğer çok saçma bir hata ile mahvedilmezse, önümüzde yıllarda yeni yeni oyunlarla video

oyun dünyasının çok satan, çok beğenilen oyun serilerinden biri olabileceğini söyleyebiliriz. Üstelik oyun, bu sürükleyici uzay/keşif/savaş macerasını arkadaşlarınızla birlikte oynamanıza da izin veriyor ve herkes uzay gemisinde bir koltuğu alarak, kimisi kaptan, kimisi makine dairesi, kimisi silah subayı olarak farklı yeteneklerle oyuna etki edebiliyorlar. Dolayısıyla, multiplayer oyun anlayışında, Counter Strike sığlığını aşmamıza yardımcı olabilecek bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu da unutmayalım.

Hadi inşallah diyerek Pulsar' bol şans diliyoruz ve bir an önce erken erişimden çıkıp geniş kitlelere ulaşmasını umuyoruz ki bilim kurgu seven yeni nesillerin yetiştirilmesine bir katkısı olsun. ■ Cem Şancı



Yapım DICE Dağıtım EA Tür Online FPS Platform PC, PS4, Xbox One
Çıkış Tarihi 19 Kasım 2015 Web starwars.ea.com

Star Wars: Battlefront

Karda yürü, izini belli etme...

Bu oyuna karşı halen bir tepkim yok, dersem yalan söylemiş olurum lakin artık ilk aşamadaki kadar olumsuz değilim zira oyunun beta'sına adım attıktan sonra görüşlerim bir ölçüde değişti. Bunda elbette muhteşem Frostbite motorunun oyunu mükemmel bir görseleğe kavuşturmuş olması ve Star Wars atmosferini sonuna kadar hissedebilmemini verdiği mutluluk büyük rol oynadı. Bildiğiniz üzere Star Wars: Battlefront tek kişilik bir hikayeye sahip olmayan ve sadece multiplayer oyun modlarıyla satışa çıkacak olan, Star Wars temalı bir online FPS oyunu. Geçtiğimiz günlerde de oyun open beta aşamasına girdi ve biz de oyunu rahatça test edebilmek için müthiş bir ortam yakaladık. Oyunun betasında, Multiplayer kısmında sadece iki farklı görevi oynamamıza izin vardı. Bunlar Drop Zone ve Walker Assault. Drop Zone'da iki takım da rastgele noktalara düşen envanteri ele geçirip bunu belirli bir süre korumaya çalışıyor. Toplamda beş taneyi (altı mıydı yoksa?) kapan da maçın galibi oluyor. Tahmin edeceğimiz gibi bu drop noktalarındaki çatışma oranı bir hayli yüksek ve belirli noktalarda sotelenen arkadaşlardan da bolca görmek mümkün. Walker Assault'taysa çok daha büyük ölçekte bir savaş söz konusu. (Battlefield'in dev haritaları gibi düşünün.) Burada da Rebel'ler Empire'in AT-AT robotlarının geçişini durdurmaya çalışıyor fakat hangi

maça girdiysem, bunda başarılı olunamadı (Tıpkı on sene önceki Battlefront'da olduğu gibi, hmm – Kürşat). Burada da Empire belirli noktaları çevrimdışı konumda tutmaya çalışıyor, isyancılar o noktaları çalıştırıp robotların geçişini engellemeye uğraşiyor. Multiplayer modlarının geri kalanında Supremacy, Fighter Squadron (Hava savaşı bizi bekliyor!), Blast, Cargo ve Droid Run adında farklı bölümler görülmekte lakin bunlar beta'da açık değildi. Olayın Missions kısmıysa üçe ayrılıyor: Training, Battle ve Survival. Training ve Battle modları beta'da kapalıydı ve Battle modunda yapay zeka ve bir oyuncuya karşı kahraman savaşına gireceğimizi düşünüyorum. Survival'da da dört harita bulunuyor fakat sadece bir tanesi, Tatooine oynanabilir haldeydi. Burada amaç altı dalga şeklinde gelen düşmanları öldürmek, bu sırada düşen drop'ları ele geçirmek ve ölmeye bakmak. Bir arkadaşınızla birlikte de oynayabileceğiniz Survival modunun Tatooine ayağı beta'da pek heyecanlı ve eğlenceli değildi; belki birileriyle oynayınca daha iyi oluyordu. (Arkadaşım yok!) Oyunun tam sürümünde bulunacak diğer Survival haritaları da Sullust, Endor ve Hoth'tan oluşmakta. Her türlü oyun moduna girdiğinizde karakterinizi özelleştirmeniz ve üç tane özelliği onlara atamanız isteniyor. Rütbeniz düşüken elinizde pek eşya olmuyor ama bunlar daha sonra gelişiyor. Bir karaktere uzun menzilli ve ağır hasar



veren, tek atış hakkı olan bir silah da verebiliyorsunuz, yakınına gelince patlayan bir bomba da, silahınızın gücünü artıran bir özellik de, bir anda yükseğe ziplamanıza olanak tanıyan bir jetpack de...

Savaşlar sırasında da çevrede bazı yuvarlak nesnelere görebiliyorsunuz. Bunlara yaklaşıp E tuşuna bastığınızda rastgele bir özellik dördüncü boşluğa oturuyor. Bu da düşmanlardan koruyacak bir enerji kalkını olabiliyor, bir Y-Wing veya Tie Fighter (Tie Bomber da olur.) çağırmanızı da sağlayabiliyor. Bazı power-up'lar kısa bir süre içerisinde kullanılmazsa yok oluyor ve bunların en iddialısı da Hero marker'ları. Bunlar sizin belirli bir süre, Darth Vader veya Luke Skywalker gibi ünlü kahramanlardan birine dönüşmenizi sağlıyor. Ardından da aynı MOBA'lardaki gibi üç farklı yeteneğiniz ve ana saldırınızla düşmanlarınızın üzerine korku salıyorsunuz.

Açıkçası –süresi de uzatılan- beta bir hayli keyifliydi. Maçlarda oyuncuların terk etmesinden dolayı büyük dengesizlikler oluşsa da tam sürümde bunun çözüleceğini düşünüyorum. Star Wars'a ilgi duyuyor ve online FPS oyunlarına da hakimseniz, aradığınız oyun bundan başkası değil, bildireyim. ■ Tuna Şentuna

TEST
ETTİK!

ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**



Dyson Küresi İnşaa Eden Uzaylı Kardeşlerimiz

Ekim ayında çok heyecanlı bir haber aldık. Aslında ilk kez 1937 yılında bir bilim kurgu romanında ortaya atılan Dyson Küresi fikrinin gerçek olabileceği ve bu küreyi kurmuş olan bir uzaylı medeniyetle karşılaşmış olabileceğimiz haberi medyaya düştü.

1500 ışık yılı uzakta bir yıldızın ışık salınımını ölçen teleskoplar, ışıktaki düzensiz dalgalanmaların, ancak ileri bir uzaylı ırkın kurmuş olabileceği Dyson Küresi ile açıklana-

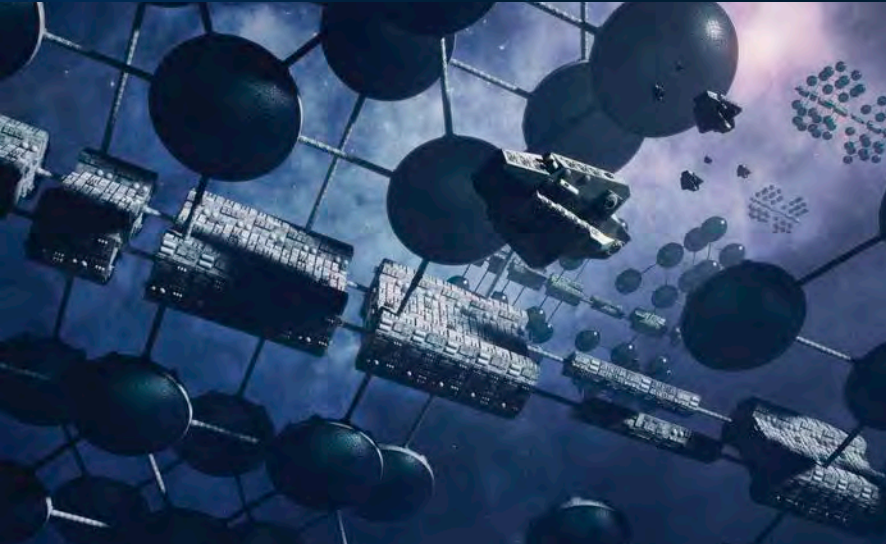
nabileceğini söyleyince sosyal medya şöyle bir sallandı, tabii yoğun gündem içinde bu da unutuldu gitti.

Dyson Küresi'ni hepimiz ünlü bilim insanı ve bilim kurgu üreticisi Freeman Dyson'un fikri olarak biliyor olsak da fikir aslında 1937'de basılan Star Maker isimli bir bilim kurguda işlendi. Freeman Dyson ise bu fikri 1960'lı yıllarda daha enine boyuna inceleyerek bir teori haline getirmesiyle tanınıyor. Dyson Küresi, kısaca, Tip 2 medeniyet se-

viyesine ulaşmış bir uzaylı ırkın, bir güneşin enerjisini kullanabilmek için güneşin etrafına dev güneş panelleri yerleştirilmesi ve bu panellerden bir tür küre oluşturması anlamına geliyor.

Uzayda gerçekten bu fikri hayata geçirmiş bir medeniyet olabilir mi sorusu da aklımızı meşgul etmiyor değil ancak bunun gerçek olmasının büyük ihtimal olduğunu anlayabilmek için dünyamıza bakmak yeterli. Dünyanın binlerce yıldır enerji ihtiyacı için savaş verdiğini unutmayalım. Elektrik ve fosil yakıt keşfinden önce en büyük enerji kaynağı insandı ve bu enerji kaynağına ulaşmak için devletler savaşa girip köleler ediniyor, işlerini yapmak, günlük yaşantılarını sürdürmek, gemilerini inşa etmek, tarlalarını sürmek için de bu köleleri çalıştırıyorlardı.

Sonrasında ortaya çıkan fosil yakıtlar ve elektrik de, yine savaşların bir numaralı konusu olmadı mı? Hala da dünyada ölümlere neden olan çirkin savaşların hepsi enerji için yapılıyor. Şurası açık ki, fizik kuralları gereği, bir işi yapabilmek, gerçekleştirebilmek, bir yerden bir yere gidebilmek hatta hayatta kalabilmek, metabolizmamızı canlı tutabilmek için enerji gerekiyor. İşte o enerjinin de ücretsiz ve en kolay bulunduğu yerler, yıldızlar. Akıllı bir uzaylı ırkın bu dev ve sonsuz enerji kaynağını Dyson Küresi ile çevirmesi ve büyük bir medeniyeti ayakta tutmak için bu





enerjiyi kullanmaya kalkışması hiç de uzak bir ihtimal değil.

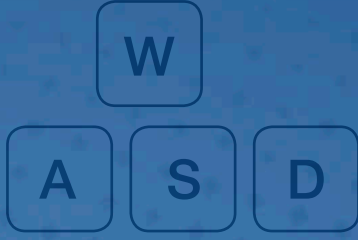
Dolayısıyla uzayı gözlemlene kapasitemiz arttıkça, yabancı medeniyetleri keşfetmek için en büyük şansımız Dyson Küresi benzeri yapıları fark etmemiz olacak gibi görünüyor. Elbette, bir uzaylı ırkın radyo dalgalarını yakalamamız da yine büyük bir ihtimal.

Uzayda yaşam olabilir mi, başka medeniyetler var mı gibi sorulara cevap arayanların için de şu detayı tekrar hatırlatmış olalım. 1961'de hesaplanan Drake denklemine göre, bizim gözlemleyebildiğimiz uzay bölümünde tahmini olarak, çok büyük bir ihtimalle, 6.25x10 milyar adet gezegen yaşamı destekleyecek şartlara sahip. Başka bir deyişe 62.500.000.000.000 gezegende yaşam var. Bunların ne kadarı mikrobik düzeyi geçip medeniyet seviyesine ulaşmıştı, onu bilemeyiz ama oralarda bir yerde yaşam olduğuna herkes emin. Sadece bunu neden bulamadığımızı açıklayamıyoruz ki, bu şanssızlığımızın adına da Fermi Paradoksu ismini vermiş durumdayız.

Fermi Paradoksu, bize şu soruyu soruyor: 62.500.000.000.000 gezegende yaşam varsa, bu gezegenlerdeki arkadaşlar bizi neden bulmuyor? ■

“Fermi Paradoksu, bize şu soruyu soruyor: 62.500.000.000.000 gezegende yaşam varsa, bu gezegenlerdeki arkadaşlar bizi neden bulmuyor?”





FPS VE MOBA'LAR; BİRLEŞİN!

Yeni bir oyun çağı başlıyor... 3

Bildiğiniz üzere dünya bir toz bulutuydu ve hemen ardından 28.8 Kbps modemler piyasaya çıktı. 14.400 Kbps modemler bir işe yaramıyordu ama 28.8 Kbps ile yine internette bir resmi 3 dakikada falan açabiliyordunuz. 56K olarak tabir edilen modemler ise ışık hızıyla eş değerdeydi. US Robotics marka 56K modeme sahip olanlar parmakla gösterilir, kıskanılır ve haklarında pek iyi konuşulmazdı.

Çeşitli telefon numaralarını bilgisayarımızdan çevirip bağlantı sesleri arasında bir sunucuya bağlandıktan sonra internette sörf yaptığımız günleri hızla IRC adındaki sohbet ortamları takip etti ve işin içine bir anda oyunlar da bulaştı. Artık Diablo'yu tek kişi değil, tam dört kişi yana yana gelip oynayabiliyor ve telefon faturasının da 10 katına çıkmasını sağlayabiliyorduk.

Kablo internet, ADSL derken dünyada ve Türkiye'de internet olanakları gelişti, online oyun furçası da başlamış oldu. Counter-Strike gibi online FPS oyunlarının yanında elbette MMO ve hatta MMORPG dediğimiz, başına oturduktan sonra kalkılamayan oyunlar hükümdarlıklarını ilan etti. WoW, Guild Wars gibi oyunların yanında Knight Online ve benzeri oyunlar,

internet kafelerde insanların saatlerce zaman geçirmesine yol açan fenomenler haline geldi.

Fakat nihayetinde, MMORPG tutkusu, günümüzde sönmüş bir nefer olmuştur. Türün öncüleri tutunsa da onlar da oynanışlarını bir hayli basitleştirerek, "Loot toplama, gear kasma." ifadelerinin esiri olmuş durumdadır.

MMORPG'lerin bu duruma düşmesine neden olmasa da oyuncu kitlesinin bir kayma yaşamasına neden olan oyunlar ise DotA ile başlayan ve League of Legends'ın hükümdar koltuğuna kısa sürede oturduğu MOBA türünden başkası değil. eSpor'ların en iddialı türlerinden biri olan MOBA'lar günümüzde en çok tercih edilen online oyun türlerinden biri. League of Legends oyuncuları azalmıyor, aksine artıyor ve birçok firma kendi MOBA oyunuyla ringde kendine bir yer edinmeye çalışıyor. Tür o kadar popüler ki, bu yarışa geç giren Blizzard bile Heroes of the Storm ile oyuncularından halen tam puanı alabiliyor.

Lakin MOBA'ların da devri geçecek. MOBA'lar da farklılaşacak ve 2016'da belki de MOBA'cılarının bir çoğu, az sonra ilk bakışını yapacağımız dört oyuna kayacak. Henüz tam bir adları olmasa da MOBA-FPS gibi adlandırabileceğimiz yeni dördlünün ortak özelliği, MOBA'lardaki o bambaşka sınıfların FPS kamerasına sahip olması ve artık nişan alma yeteneğinin çok daha ön planda olması.

Overwatch, Battleborn, Gigantic ve Paladins isimlerinin önderliğinde, dosya konumuzu siz değerli LEVEL okurlarının hizmetine açıyorum. Herkese keyifli okumalar! ■



Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Blizzard Entertainment Platform** **PC** Çıkış tarihi **Belli değil**

Overwatch

Blizzard iş başında

Blizzard eskiden nasıl da hikaye odaklı oyunlar yapardı, hatırlar mısınız? Warcraft serisi bir strateji oyunuydu ve senaryo ile oynanış iç içeydi. Diablo deseniz atmosferiyle büyülemiş, Diablo II'de hikaye daha da iyi bir oynanışla buluşmuş, eşya toplama işi de ileriye taşınmış ve herkes mutlulukla oyunu oynamıştı. World of Warcraft'ın ilk aşaması da yine keşfe ve gerçekten oyun içinde başka bir yaşam kurmaya yöneltiyordu oyuncuları. Şimdiyse Blizzard'ın tüm oyunları hızla oynanabilecek, loot peşinde koşulan bir takım online oyunlara dönüşmüş durumda. Blizzard'ı eleştirmiyorum, aksine çok akıllıca hamleler yaparak yeni oyun düzeninde kendilerine muhteşem bir yer edindiler fakat insan ister istemez eski oyun yapılarını da özlemiyor değil. İşte Blizzard'ın bu yeni oyun düzeninin son üyesi de Overwatch olmak üzere. Yine tamamıyla bedava oynanabilecek olan Overwatch, aynı Heroes of the Storm'daki gibi birçok farklı karaktere ev sahipliği yapacak. Üstelik görünen o ki HotS'un open beta'ya geçtiği zamankinden çok daha fazla karakter barındıracak içinde. İlk başlarda 9v9 ve 12v12 gibi bir maç sistemi düşünülüyordu Overwatch için fakat daha sonra

yapımcılar bundan vazgeçti, 3v3 ve 4v4'e yöneldi. Bunların da çok kısıtlı olacağına karar vermiş olacaklar ki sonunda 6v6'da karar kılınmışla benziyorlar. 6'ya 6 maçlar kulağa hiç de kötü gelmiyor açıkçası; gerçekten daha fazlası kaosa yol açabilirdi ve daha azı da sıkıcı olabilirdi. Farklı bir yöne sapmak istemelerinden mütevellit, Blizzard Overwatch'a herhangi bir şekilde bir Deathmatch modu eklemiyor. Nasıl Heroes of the Storm'un da hiçbir bölümünde bir görev olmadan rakip takımla çarpışmıyorsak, Overwatch'ta da haybeye düşmanın kafasına kurşun sıkmayacağız. Açıklanan iki farklı oyun modu bulunuyor şimdilik. Bunlar Payload ve Point Capture. Payload bir şekilde bayrak taşıma yarışı fakat bunu iki takım da yapmıyor. Saldıran takip eşyayı bir noktaya götürmeye çalışıyor, defanstaki takım da bunu önlemeye çalışıyor. Point Capture ise adından da anlaşılabilir gibi direkt olarak nokta tutma oyunu. Bir takım noktaları ele geçirmeye çalışıyor, diğer takım da bunu engellemeye uğraşiyor. Overwatch her ne kadar dört farklı sınıfa ev sahipliği yapsa da olay direkt olarak karakterler arasında dönüyor. Yani isimsiz bir tank sınıfı olmak yerine, kendine has bir ton özelliği bulunan ama tank



sınıfına üye bir karakter seçiyorsunuz. HotS'takinin akinse burada Specialist sınıfı yerine de defans sınıfı eklenmiş. Offense, Defense, Tank ve Support olarak belirlenen sınıfa üye de -şu an için- tam 18 tane kahraman bulunuyor.

Offense, yani saldırı sınıfının üyeleriyle başlayalım. Soldier:76, McCREE, Tracer, Reaper ve Pharah hasar verme üzerine kurulu oynanışlarıyla öne çıkacak. (Bu arada söylemeyi unuttum, her karakterin üç tane özel ve bir tane de süper (Ultimate) yeteneği bulunacak.) Fragmanlardan ve görsellerden yakından tanıdığımız Tracer'a göz atalım. Bu karakterin Pulse Pistols adındaki yeteneği iki tabancasını aynı anda, hızlı bir şekilde kullanmasını sağlıyor. Blink ile aynı Zeratul gibi belirli bir mesafede ışınlanabiliyor ve bunu art arda üç kez kullanabiliyor. Recall bir hayli enteresan bir yetenek; Tracer zamanı birkaç saniye geri alıp daha önce bulunduğu yere, o anki sağlık puanı ve cephanesiyle geri dönebiliyor. (Kendinizi kurtarmak için çok iyi bir yetenek.) Tracer'ın süper yeteneği ise her yere yapışabilen ve bir süre sonra patlayan, güçlü bir bomba saldınsı. Diğer karakterlerden Soldier: 76 tüfeğiyle ön plana çıkıyor, McCREE tabancasıyla bir düello gibi saldırıyor, Reaper özellikle kaybolup belirme hareketleriyle dikkat çekiyor ve Pharah da roketatarı ve kısa süreli uçuş yeteneğiyle ağır saldırılar yapabileceğini kanıtıyor. Savunma kısmının üyeleri ise sırasıyla Junkrat, Widowmaker, Torbjörn, Bastion ve Hanzo. Japon savaşçısı diye düşünüldüğünde ilk akla gelen ismi karakterine veren Blizzard, Hanzo'ya bir tane yay vermiş ve hareketleri genellikle bunun etrafında dönüyor. Süper saldırısı ise her şeyin içinden geçip zarar veren bir ejderha! Bastion bir robot. İki farklı forma bürünebiliyor, biri saldırı odaklı, diğeri savunma. Süper yeteneğiyle de bir tanka dönüşüyor ama sınırlı bir süre bu formda kalabiliyor. Oyunun Gazlowe'u diyebileceğimiz Torbjörn de taret kurmada usta. Üstelik bu taretleri geliştirip daha da güçlü hale getirebiliyor. Nova'nın Overwatch karşılığı olan Widowmaker elbette bir tetikçi tüfeğine sahip ve kancasıyla, Batman misali sağa sola kendini çekebiliyor. Bir de patlayınca zehirli gaz yayan bir bombası var. Junkrat içinse kısaca

tuzakçı diyebiliriz. Oraya tuzak kur, buraya mayın döse... Olayı o.

Gelelim tank sınıfına. Roadhog, Zarya, Reinhardt ve Winston oyunun en büyük ve havalı kahramanları belki de. Roadhog'u Stitches'a benzetmeden duramadım, hareketleri de bayağı bir benziyor. Zarya silahıyla koruyucu bariyerler oluşturuyor ve süper hareketi de direkt olarak Gazlowe'un herkesi içine çekip patlayan yeteneğinin aynısı. Kocaman bir balyozla savaşan Reinhardt düşmanlarını sersemletebildiği için çok işe yarayacak gibi duruyor ve zırh giymiş bir maymun olan Winston da Zarya'yla benzer hareketler yaparak dikkatleri üzerinden dağıtıyor.

Ve son olarak yardım sınıfının üyelerini anlatalım. Lucio, Symmetra, Mercy ve Zenyatta adındaki karakterler, savaşmaktan çok takım arkadaşlarının güçlerini artırıyor. Misal Lucio, müziğiyle arkadaşlarının savunmasını veya saldırısını artırıyor, onlara kalkan oluşturabiliyor. Symmetra düşmanların hızını düşüren taretler oluşturup, savunma kalkanları yaratabiliyor, Mercy sağa sola uçup takım arkadaşlarının yardımına yetişiyor, Budist Zenyatta ise sahip olduğu kürelerle arkadaşlarının sağlığını tazeliyor veya düşmanlarının daha fazla hasar almasını sağlayabiliyor. Blizzard'ın oyunlarının bağımlılık yapan yapısını şu anlattıklarınla bile hissedebilirsiniz. Eğer yetmediyse karakterlerin fragmanlarını izleyin ve oyunun kısa bir öğrenme süresinin ardından ne kadar eğlenceli hale gelebileceğini kendi gözlerinizle görün. Overwatch'ın beta'sı bu yılın sonlarına doğru başlayacak, orada görüşürüz! ■

✓ Ablacım o silah biraz büyük değil mi bünyene?



Yapım Gearbox Software Dağıtım 2K Games Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış tarihi 9 Şubat 2016

Battleborn

Önce ben vardım!

Belki konuya Overwatch'la giriş yaptık ama ondan önce, Battleborn vardı. Hatta Battleborn zamanının o kadar ötesinde bir açıklamaydı ki kimse 2K Games'in tam olarak neyi amaçladığını anlayamadı. (Ben dahil.) Zira oyun açıklandığı sırada tek kişilik FPS'lerin online kısımları gayet yeterliydi ve tek başına online kısımla öne çıkan bir FPS mücadelesinin, tam olarak ne anlama geldiği pek anlaşılıyordu. Meğer adamların bir bildiği varmış... Battleborn'un konusu yok olmakta olan bir evren üzerine kurulu ve kahramanlarımız kalan son yıldız kötü adamlardan korumaya çalışıyor. Düşünün ki gökyüzü simsiyah ve hiçbir yerden görülemeyecek tek yıldız koruyorsunuz. Ben olsam korumam artık, bitmiş her şey... Overwatch'un aksine tek kişilik bir senaryo kısmı da bulunacak olan oyunun bu kısmında tam olarak ne yapacağımız açıklanmış değil. Acaba Titanfall'daki gibi oyunun online kısmını tek kişilik senaryo diye mi iteleyecekler yoksa gerçekten, bayağı konulu bölümlerde mi bulunacağız. (Konulu deyince de olay bir garip hal aldı.) Senaryo kısmını tek başınıza oynamanın yanında, bir arkadaşınızla anlaşmalı olarak oynayabileceğiniz de açıklanmış durumda.

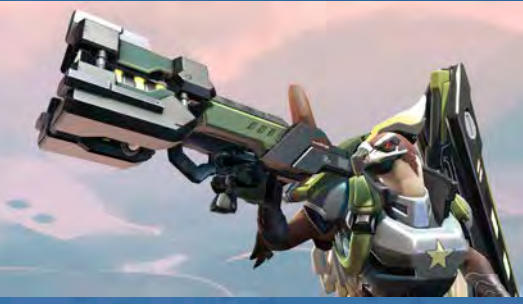
✓ Şu an bu karakterler size bir şey ifade edemeyebilir ama oyuna bir kez başladıktan sonra hepsini akrabalarınızdan iyi tanıyacaksınız.

Her ne şekilde olursa olsun biliyoruz ki hiç kimse bu oyunu tek kişilik senaryo kısmı için satın almayacak; olay yine multiplayer'da. Aynı Overwatch'taki gibi farklı oyun tiplerine ev sahipliği yapan Battleborn'da, şu an için açıklanmış üç oyun modu bulunuyor. Bunlar sırasıyla Incursion, Devastation ve Meltdown.

Incursion'da tam olarak bir MOBA durumu söz konusu. İki takımın kalelerinden yapay zekaya sahip, çok da güçlü olmayan minion'lar yola koyuluyor ve dümdüz ilerliyor. Amaç da rakip tarafın üssünü havaya uçurmak. Bildiğiniz MOBA mantığı, fazlası değil. Devastation'da hem kontrol noktalarını tutmaya çalışıyor hem de deathmatch stili birbirimizi katliyoruz. Ben yine de buna nokta tutma modu diyebilirim şimdiden. Meltdown içinse eskort görevi demek son derece doğru olacaktır. Amaç yapay zeka minion'ları, ölümlerine doğru götürmek. Evet, her iki tarafın da minion'ları merkeze doğru ilerliyor ve ölüme atlamak için sizden yardım bekliyor. Eh, biz de yardımı esirgemeyeceğiz.

Tüm oyun modlarının 5v5 olarak gerçekleşeceği Battleborn, oyun piyasaya çıktığında bize 25 karakterlik bir portföy sunacak, büyük ihtimalle daha sonradan oyuna yeni karakterler eklenecek.





Şu an içinse sadece 10 tane karakter açıklanmış durumda. Burada da, aynı Overwatch'taki gibi sınıf özelliği yerine karakterlerin özellikleri ön planda.

Açıklanan karakterler sırasıyla Boldur, Caldarius, Marquis, Miko, Montana, Orendi, Oscar Mike, Phoebe, Rath ve Thorn. Boldur için tank sınıfı diyebiliriz rahatlıkla. Kalkanı ve baltasıyla güçlü saldırılar yapıyor, yere indirmek de hiç kolay değil. Hız açısındansa çuvallıyor. Caldarius sağlam bir zirha sahip ve son derece hızlı. Hem yakın dövüşte iyi, hem menzilli atışları var. Oyunun en iyi tasarımlardan birine sahip olan karakteri Marquis tetikçi tüfeğiyle dikkat çekiyor. Zamanı da yavaşlatabilen Marquis güçlü atışlar yapıyor ama kolayca öldürülebilir. Mantar kafalı Miko şifacı olarak nitelendirilebilir. Güçlü değil ama hayatta kalmayı biliyor. Montana devasa silahı ve yüksek sağlık puanıyla savaş alanının vazgeçilmezlerinden biri olacak gibi duruyor, Orendi de oyundaki Murky rolünü üstleniyor. Çok çabuk öldürülebilen Orendi inanılmaz yüksek hasar verebiliyor. Bombaları, makinelik tüfeğiyle düşmanlarına korku salan Oscar Mike'ı ışınlanabilen ve güçlü saldırılar yapabilen Phoebe takip ediyor. Yine dayanıklılık açısından çuvallayan bir karakter, Rath ise kılıcıyla yaptığı güçlü saldırılarla ortalığı dağıtıyor. Sağlık puanı dışında tüm alanlarda inanılmaz iyi olan Thorn, yayıyla ve hızlı sağlık puanı yenileme özelliğiyle dikkat çekiyor ve açıklanan karakterlerin sonuncu üyesi oluyor.

Gördüğünüz üzere karakterler yine çok çeşitli, yine birbirinden bir hayli farklı. Onların kendi aralarında da farklılaşmasını sağlayan sistemin adıysa Helix sistemi. Karakterleriniz her türlü oyun modunda seviye atlayarak, her seviyeye uygun bir özellik kazanabiliyor. Her seviyede iki farklı güçten birini seçiyor ve karakterinizi farklılaştırabiliyorsunuz. Örneğin Rath, üçüncü seviyede isterse çift zıplama özelliği kazanıyor, isterse de kombosunun sonunda tek saldırı yerine çift saldırı yapma özelliğini. Her karakteri bu şekilde birbirinden farklı hale getirmek mümkün.



Oyun içindeki bu sınıf atlama özelliğinin yanında, Character Rank adındaki mekanik sayesinde karakterlerinizi her türlü oyun modunda kazandığınız puanlarla yine seviye seviye yükseltebileceksiniz. Bu seviye sınırı da şu an için 10 olarak belirlenmiş durumda. Character Rank yeni skin'ler ve Helix özellikleri kazanmanızı sağlayacak. Olayın daha kozmetik kısmıysa Command Rank olarak geçiyor. Profilinizi şekillendirmeye, görseleğinizi değiştirmeye yarayan Command Rank de oyunu oynadıkça gelişecek.

Tam olarak 49.576.665.600 kahraman ve takım kombinasyonuna izin veren (Bu sayıyı atmadım, fragmanı izleyin.) Battleborn, benzer oyunların aksine parayla satışa çıkacak, bedavaya oynamak mümkün olmayacak. Olsun varsın, oyun iyi olduktan sonra parasını da veririz lakin bu kadar benzer oyun arasında seçimi nasıl yapacağız! Neyse ki daha zaman var... ■





Yapım **Motiga** Dağıtım **Microsoft Platform PC, Xbox One** Çıkış tarihi **2016**

Gigantic

Ortada buluşuyoruz

Yine zamanının ötesinde bir açıklamayla duyurulan, bir başka önemli isim de Gigantic'ten başkası değil. Battleborn ve Overwatch'un aksine, Smite gibi üçüncü kişi kamerasından oynanan Gigantic, özellikle grafiksel tarzıyla dikkat çekiyor. Gigantic'in görseelliği tam olarak bir sinema filmi animasyonu kalitesinde. Daha doğrusu, bu grafiklerden sinema filmi yapsanız olurmuş. Her şeyin el çizimi birer sanat eseri gibi gözüküyor. Oyunun görseelliği belki de burada okuduğunuz tüm oyunlar içerisinde en ileri seviyede, bunu da belirtmeden geçmemek lazım.

Peki Gigantic'te ne oluyor? Burada da aslında diğer örneklerden çok farklı bir durum yok. Yine 5v5 savaşlar söz konusu, yine birkaç farklı harita

var ve yine kahramanların sınıflarından öte, kendi özellikleri ön planda.

Gigantic'i özel yaparsa oyuna ismini veren devasa yaratıklar. Düşünün ki HotS'da Infernal Shrines veya Battle of Eternity bölümlerinden birini oynuyorsunuz. Burada bildiğiniz üzere kendi tarafınıza kocaman bir Immortal çekmeniz olası. Bunu başardığınız takdirde o dev sizinle birlikte düşman üssüne doğru yürüyor ve önüne gelene de hasar veriyor. Gigantic'te de resmen devasa bir yaratık bulunmakta ama HotS'un aksine, bu dev iki tarafa birden veriliyor.

Oynanış şu şekilde ilerlemekte: İki takım da haritanın iki ucunda oyuna başlıyor ve birbirlerini gördükleri yerde de çarpışmaya giriyorlar. Amaç yaratığının hızla savaş alanına inmesini sağlamak. Bunu yapmak için de bolca dövüşüyor, dövüşlerden de galibiyetle çıkıp yaratığının hazırlık aşamasını hızlandırıyorsunuz. Aynı HotS'daki Mercenary Camp'ler gibi, burada da bir takım "Summoning Circle"lar var. Bu noktalara gittiğinizde bir düşman yaratıkla dövüşüyor ve onu yenerseniz takımınıza katkıda bulunacak bir takım güçlere kavuşuyorsunuz. Bu karşı takımın üyelerini görünür kılmaya olabilir, sağlık puanınızı yenilemeye olabilir, güçlü saldırılar yapmanıza olanak tanıyan bir güç olabilir... Summoning Circle'ları ele geçirmek şart değil ama savaş alanında size fayda kazandıracığı da ortada.

Yeterli güce kavuştuktan sonra yaratığının savaş alanına iniyor ve sizin yanınızda savaşmaya baş-





lıyor. Bu sırada karşı takımınki de gelebiliyor ve onlar bir yandan çarpışırken, siz de hem karşı takımın yaratığıyla, hem de rakip takımla dövüşmeye başlıyorsunuz. Amaç bu dev yaratığı indirmek. Tabii bunu yapmak hiç de kolay değil zira yaratık hem güçlü, hem de belirli bir hasar aldıktan sonra geri çekiliyor. Bir takım gelgitlerle ilerleyen maçın galibini de yaratığı indiren taraf belirlemiş oluyor. Oyunda şu an için açıklanan tam 14 tane karakter bulunuyor ve bunları kapalı beta'da görmek mümkün. Hızlı karakterler arasında Tyto the Swift, Tripp ve Voden bulunmakta. Tyto kılıçlarıyla savaş alanında ediyor, Tripp daha da ileri gidip bıçaklarıyla resmen rüzgarı deliyor. Voden ise kendisinin kopyasını yaratıp düşmanı sinir edebilen bir okçu. (Robin Hood'a benziyor resmen.) Hızlı arkadaşlar grubuna dövüşçü bir kurbağa olan Wu'yu da ekleyebiliriz. Murky'i andıran Wu, dövüş sanatlarındaki ustalığıyla ön planda ve düşmanı bir hayli sinir edebiliyor.

Enteresan karakterlerden biri olan Aisling, direkt olarak savaşa katılmıyor ve savaşı ruhlar çağırarak yapıyor saldırılarını. Darkstalkers'da buna benzer bir karakter vardı, hatırlıyorum. Oyunun ağır abilerinden The Margrave, ateşli yumruklarıyla düşmanlarını sersemletiyor ve hasara da bir hayli dayanıklı. Kendisi yükseklerden atlayarak düşmanlarını şaşırtmayı da iyi beceriyor. Margrave kadar iri olmasa da Lord Knossos adındaki boğa da ağır hasar verebilen düşmanlardan. Margrave'in yumruklarının aksine, Lord Knossos mızrak kullanıyor.

Tam bir yardımcı karakter olan Uncle Sven, savaşmaktan çok deney tüplerinde hazırladığı formüllerle savaş alanında var oluyor. Bunlarla düşmanlarına zarar da verebiliyor, kendi takımını

ihya da edebiliyor.

Düşmanlarına yavaştan hasar verip kendi sağlığını tazeleyen karakterimizin adı da Xenobia. Saldırlara pek dayanıklı olmaması önemli değil zira sürekli enerjisini toparlayabiliyor. Oyunun tetikçisinin adı da Imani. Uzaklardan savaşan bu kahramanın atışlarının kurbanı olursanız bayağı kötü hasar alıyorsunuz ama bu kadar çok hareketin olduğu bir oyunda onun da işi zor.

Büyücü sınıfının üyelerinden biri, Mozu, düşmanı yavaşlatacak ve hasar verecek büyüleriyle ön plana çıkıyor. Onu Charnok takip ediyor ve Charnok'un da ateş büyülerinde uzmanlaştığını görüyoruz. Makineli tüfekler ve füzelerin komutası da HK-206 adlı robotta. (Zaten bu oyunlarda bir robot olmaması düşünülemez!) İyileştirme ve koruma özellikleriyle tanınacak olan Vadasi, yerden eller çıkartıp arada bir ortadan kaybolabilen Griselda ile buluşuyor ve kahraman turumuz da böylelikle sonlanıyor.

Açıkçası Gigantic her anlamda çok iyi gözük-mekte. Hem karakterlerin birbirlerinden farklılığı ve özellikleri, hem oyun yapısı, hem de görsellik gerçekten çok iyi. Oynanış videolarından gördüğüm kadarıyla ise savaşlarda biraz kaos hakim. Misal Tripp o kadar hızlı hareket ediyor ki onu yakalamak da zor, onun sizi saldırılarıyla tutturması da zor. Biraz karmaşık bir savaş durumu söz konusu olacak gibi duruyor, onu şimdiden belirteyim.

Başarılı bir oyun olacağı şimdiden belli olan Gigantic'i de göz hapsine almanızı tavsiye ederim. Hatta Windows 10'a geçtiyseniz veya bir Xbox One'a sahipseniz kapalı betada şansınızı deneyin diyorum. Eminim çok eğleneceksiniz... ■

✓ Bu deli doktor deney tüpleriyle takımınıza farklı şekillerde fayda sağlıyor.





Yapım Hi-Rez Studios Dağıtım Hi-Rez Studios Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış tarihi 2016

Paladins

Ve işin içine kartlar karışır...

SMITE'ı duydunuz mu? Bayağı bir süredir F2P arenasında savaş veriyor bu oyun. En büyük özelliği de klasik MOBA bakış açısından farklı olarak üçüncü kişi kamerasının kullanılıyor olması. SMITE halen varlığını sürdürüyor ve beğeni de topluyor lakin yapımçı firma Hi-Rez, bir yandan da başka bir oyuna yoğunlaşmış durumda; üstelik bu yeni oyun için tamamıyla farklı bir ekibi görevlendirmiş. Paladins, Hi-Rez'in yeni projesi ve oyun Gamescom'da da oynanabilir halde bulunmaktaydı. Overwatch ve Battleborn gibi FPS kamerasından oynanan oyun, yine bu oyunlardaki gibi farklı kahramanlara ev sahipliği yapıyor. Oynanabilir halde olmasından ötürü birçok video izleme imkanımız oldu ve bolca da bilgi topladık. Görünüşe bakılırsa Paladins bir hayli hızlı bir oyun ve bir hayli de eğlenceli. Şu an için sadece nokta tutma şeklinde bir oyun moduna sahip ama ileride kuşatma ve eskort görevleri de olacağı söyleniyor. Diğer oyunlara göre de şu an için açıklanan karakter sayısı bir hayli kısıtlı; sadece 7 tane kahraman açıklandı fakat dahası da oyuna eklenecek. Bu yedi kahramanı sırasıyla Grohk, Barik, Pip,

Skye, Ruckus, Fernando ve Cassie oluşturuyor. Şaman bir Ork olan Grohk, yıldırım gücünü kullanarak düşmanlarını elektriğe boğuyor. Barik elindeki kocaman tüfekte, pompalı tüfeğe benzer atışlar yapıyor, bir tilki olan Pip ise sıvı ateş silahına sahip ve üstelik bunu bir yerlerden çalmış. Alev püskürtmek isteyenlere Pip hizmet verecek gibi gözüküyor. HotS'un Kharazim'i burada Skye adındaki dişi dövüşçü olarak vücut bulmuş. Skye yakın dövüşte ve assassin yeteneklerinde uzman. Kocaman bir robotun içindeki küçük arkadaşımızın adı Ruckus. Onu da yine bir robot kostümündeki Paladin Ruckus takip ediyor. Ruckus savunma konusunda bir hayli iyi. Ve son olarak Cassie, ok ve yayla savaşıyor, robot kuşundan da yardım alıyor.

Açıkçası kahramanların neredeyse hiçbiri orijinal değil. Zaten bu dosya konusunda yer alan tüm oyunlardaki birçok karakter, tip karakterlerden yola çıkılarak hazırlanmış. Bana sorarsanız en orijinalleri de Gigantic'te. Paladins'tekilerse bir hayli klasik.

Yedi tane karakter, pek de ilgi çekmeyen oyun modları... Peki Paladins'i neden tercih edeceğiz? Burada Hi-Rez bir sürpriz yapıyor ve bize kartları





gösteriyor. Evet, Paladins'de bir kart mevzu var ve bu mevzu hiç de yabana atılacak gibi değil. Çoğu MOBA'da ve burada tanıttığımız oyunlarda karakterlerimiz savaş sırasında seviye atlayınca çeşitli yeteneklerden birini seçip güçleniyordu. Paladins'de ise bu yetenek konusunun yerinde kartlar var ve bu durum, bir savaşın bir başkasıyla aynı olmasını da engelliyor. Bir deste kurma mekanizması var oyunda lakin bu deste demek değil ki her zaman istediğiniz karta sahip olacaksınız. Şöyle düşünün, 30 kartlık bir desteniz var ve her seviye atlayışınızda size sadece üç kart sunuluyor. Bu üç kart rastgele geldiğinden ve içinden bir tanesini seçmeniz istendiğinden neyle karşılaşacağınızdan da emin olamıyorsunuz. Oyunda sunulan kartlar size yepyeni güçler veren bir takım özellikleri taşıyor, onun yerine karakterinizin var olan yeteneklerini biraz daha geliştiriyor.

Kart sistemi çok ilginç olmuş ve bir hayli de ilgi çekici lakin bu kartları nasıl elde ediyoruz, henüz bu konuda bir bilgimiz yok.

Şu an oyunun sitesinde Founder's Pack adında bir paket

satışa sunulmuş durumda (Satın alamıyorsunuz ama kısa bir sürede alabileceğiniz söyleniyor.). Bu pakette örneğin, tam 15 tane kart paketi var. Demek ki kartları paket paket satın alabileceğiz ve büyük ihtimalle Hearthstone'daki gibi kartlar rastgele belirlenecek. Fazla kartları değiş tokuş mu yapacağız, yoksa farklı bir sistem mi uygulanacak, bu konuda da henüz bir bilgimiz yok. (Artık açıklasan ya Hi-Rez!)

HotS'daki gibi binek sistemi de sunacak olan oyun, açıkçası diğer rakipleri arasından kolayına sıyrılabilecek gibi durmuyor ama kendi kitlesi de olacağını düşünüyorum.

Bu sayfalarda okuduğunuz dört oyun da iyi arkadaşlar, bunu bilmelisiniz. Bu kadar iyi olmaları da bize zorluk çıkartacak, olacağı o. Hangi oyuna kendimizi vereceğiz, iki oyun arasında geçiş yaparken bir öncekinin sistemini diğerinde uygulamaya çalışıp bocalayacak mıyız, hepsini 2016'nın başlarında göreceğiz. O vakte kadar elinizdeki MOBA'lara sarılın zira yeni yıla birlikte yepyeni bir online oyun devri başlıyor... ■

✓ Patlamalara bakmadan kameraya doğru yönelmek, bir Hollywood klişesi değildir de nedir...



■ Tuna Şentuna



*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



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



Tüm marketlerde

MOBİL

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

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

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

Doodle God Blitz

Dünyayı yaratmak parmaklarınızın ucunda...

Sayfa 49



Mr. Square

Unity Engine ile yaratılmış ayın en başarılı puzzle oyunu!

Sayfa 49



Soda Dungeon

Bara yolu düşen bir savaşçı kendini canavarlar ile dolu bir mağarada bulursa?

Sayfa 49



Trivia Crack Kingdoms

Bilgi yarışması dediğin Serhat Hacıpaşaloğlu'nun Riziko'su gibi olur, böyle değil...

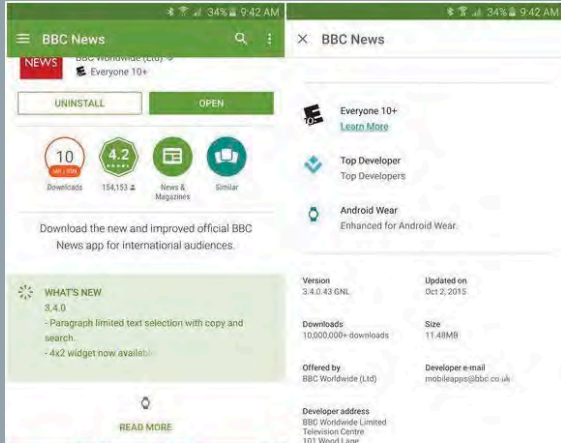
Sayfa 50



Android Dizer?

Android 6.0, pil ömrü konusunda ciddi!

Google, yeni mobil işletim sistemi Android 6.0 Marshmallow ile pil ömrüne verdiği önemi gösteriyor. Marshmallow'un en önemli yeniliklerinden biri olan "Doze", cihazınız uyku modundayken onu uçak moduna yakın bir duruma getirerek pil kullanımını minimuma indiriyor. İlginç olan yeni bir haber ise Google'ın üreticilere Doze işlevini kullanmayı şart haline getirmesi. Yani Google'ın arama ve harita hizmetlerini telefonuna eklemek isteyenlerin (Android'in kendisi açık kaynak kodlu) Doze'ü etkinleştirmesi gerekiyor. Üreticiler, pille ilgili yazılımsal değişiklikler konusunda şimdiye kadar oldukça özgürlerdi. Doze modu ve bu yeni şart, Google'ın Android 6.0'da pil ömrünü çok ciddiye aldığını gösteriyor. Çoğumuza ise telefonumuza Marshmallow güncellemesinin gelmesini beklemek düşüyor. ■



Google Play'e Android Wear yeniliği!

Küçük ama gerekli!

Artık Google'ın uygulama mağazası Play Store üzerinde yer alan uygulamaların aynı zamanda Android Wear sürümüne sahip olup olmadığını öğrenmenin hızlı bir yolu var. Bundan böyle uygulama detay sayfasını ekrana getiren "DEVAMI" seçeneğinin üzerinde küçük bir saat simgesi görünecek. Şu an için sadece mobil uygulamada görünen ikonun Google Play web sürümünde de yer alması bekleniyor. Bir başka ilginç nokta ise Haritalar, Play Müzik ve Takvim gibi Google uygulamalarının Wear ikonuna sahip olmaması. Aynı şey üçüncü parti bir uygulama olan AccuWeather için de geçerli. Ancak özellik yayıldıkça bu durum mutlaka düzeltilecektir. ■



Unkilled için Türkçe desteği!

Neredeyse hazır

Çek oyun yapımcısı Madfinger Games tarafından geliştirilen Unkilled'a Türkçe desteği neredeyse hazır. Zombi temalı bir FPS oyunu olan Unkilled için son yamada eklenen tek şey Türkçe desteği de değil üstelik. Üzerinize hücum eden zombileri testere gibi doğrayabilmeniz için Çek askeri endüstrisinin gurur kaynağı CZ 805

BREN A1 otomatik piyade tüfeği de oyuna eklenen yenilikler arasında. Unkilled'in proje lideri Pavel Cizek en başlarda oyuncuların oyuna odaklanmaması ve hikayenin tadını çıkarmalarını istediklerini, şimdi ise artık oyuncuların bu keyifli oyun deneyimini diğer oyuncular ile paylaşmalarının zamanının geldiğini belirtiyor. ■



App Store'da 8tl, Steam'de 39!

Kolumuzu sallasak Warhammer oyununa çarpıyor

Warhammer/Warhammer 40K oyunları bu aralar bulabildikleri her platformu işgal etmekle meşgul. Warhammer 40K: Deathwatch, 21 Ağustos'ta App Store üzerinden satışa sunulmuştu ve nihayet PC kullanıcılarına da Steam üzerinden ulaştı. Bu noktada ufak bir problem var, App Store'da 7.99tl fiyatla satın alabildiğiniz oyunun "aynısının" Steam sürümü %10 indirimle 35.10tl fiyat etiketine sahip, yani asıl

fiyatı 39tl! Şimdiye kadar kullanıcılardan ortalamanın üstünde puanlar alan Warhammer 40K: Deathwatch - Enhanced Edition elbette PC sürümünde HD çözünürlüklerle güçlendirilmiş Unreal Engine 4 desteğine, daha kaliteli kaplamalara, mouse için yeniden elden geçirilmiş oynanışa ve Dark Angels, Imperial Fists ve Black Templar adlı özel ve birbirinden güçlü yeni Space Marine birliklerine sahip. ■



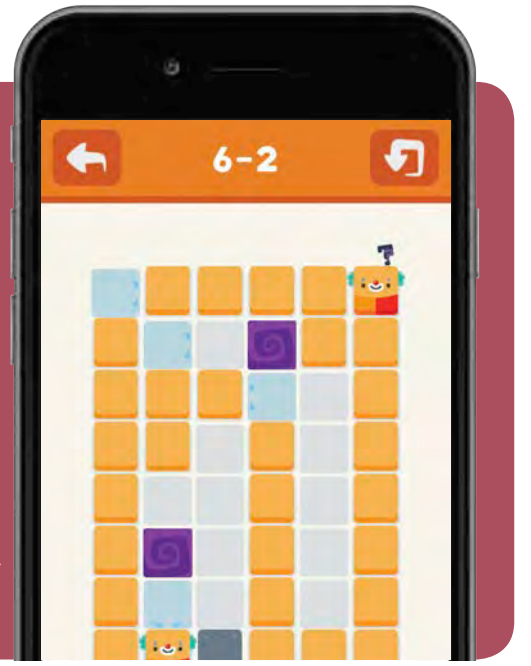
Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Mr. Square

Çıldirtan kareler!

Unity isimli programı duyduunuz mu? Açıkçası başlarda ben de pek bilmiyordum bu mükemmel programı. Mobil oyunların başında Unity yazıyordu ama bu denli özel bir program olduğundan bihaberdim. Bu tatlı program sayesinde aynı anda hem iOS hem Android uyumlu oyunlar yapmak mümkün. Mr. Square de Unity'nin bir meyvesi. Çok ciddi grafiksel öğeler içermese de her iki platformda da stabil çalışabilen oyunda amacımız, kare

şeklindeki karakterimizi dört temel yöne hareket ettirerek, tüm boşlukları doldurmak. Zaman içerisinde ışınlanma kapıları, ters yöne hareket eden karakterler gibi zorlukların da eklendiği Mr. Square kesinlikle bu ayın en kaliteli puzzle oyunu. Oyunda ufak tefek hatalar bulunsa da; çoğunu görmezden gelmek mümkün. Bazen bölümlerin inanılmaz zorlayıcı olduğunu da belirtiyim. Sonra telefonunuzu sağa sola fırlatıp, beni suçlamayın. ■ Puan: 7



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Doodle God Blitz

Dünyayı yeniden yaratmaya var mısınız?

Doodle God'ın ne olduğunu açıklamaya gerek var mı emin değilim. Artık sağır kralın birle duyduğu bir yapım konumunda. Yine de geçtiğimiz birkaç yılda gözden kaçırdım diyen varsa bir özet geçeyim. Doodle God bir tanrıçlık oyunu efendim. İki elementi birleştirip başka elementler elde ettiğimiz ve medeniyeti baştan var ettığımız bir oyun. Doodle God Blitz de kendilerinin ufak kardeşi olur. Yeni oyunda eskilere göre iki değişim var, artık yaptıklarımız doğrudan Dünya üzerinde grafiksel olarak bizlere sunuluyor ve oyun sözde ücretsiz. Artık alıştığımız bekle ya da öde sistemini barından Doodle God Blitz'dense eski oyunlara yönelmenizi tavsiye ederim. En azından 1\$ ödersiniz ve sonsuza kadar oynayabileceğiniz bir oyununuz olur. ■ Puan: 5



Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Soda Dungeon★

Barda başlayıp, zindanlara...

Dürüst davranmak gerekirse, Soda Dungeon çok ilginç bir oyun. Düşünün ki sihirli bir Dünyada yaşıyorsunuz ve bir barınız var. Barınıza gelen savaşıları topluyor ve zindanlara atıyorsunuz kendinizi. Türlü türlü canavarla, yaratıkla mücadele ediyorsunuz. Kimi savaşı korkup sizi yarı yolda bırakıyor, kimisiyle yürekli bir şekilde sonuna kadar geliyor demek isterdim ama gelemiyor. Ne yaparsanız yapın bu savaşılar korkup kaçıyorlar. Kaçıyor dediysem de öyle durduk yere kaçmıyorlar. Soda Dungeon'da ölmek diye bir şey yok. Canı sıfıra düşen karakterler pılıni pırtını toplayıp olay yerini anında terk ediveriyor. Ekibinize aldığınız savaşılar ne kadar cesur ve güçlü olursa, o kadar uzun süre size eşlik edebiliyor. Bu savaşıların gücünün yanında sizin taktikleriniz de çok önemli. Bu savaşıların giyeceği zirhtan, parmaklarına takacağı yüzüğe kadar hey şeye siz karar veriyorsunuz. Ayrıca doğru düşmana, doğru şekilde saldırmak da sizin elinizde. Daha iyi savaşılar elde etmenin yoluysa barınızı geliştirmekten geçiyor. Hem mizahi tarafı, hem de eğlenceli oynanışıyla bu ay beni telefonuma en sıkı bağlayan oyun Soda Dungeon oldu. Kesinlikle kaçırmayın. ■ Puan: 8





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Minions Paradise
2. Sky Gamblers: Air Supremacy
3. Need for Speed: No Limits
4. Afterpulse
5. Candy Crush Saga

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Recontact: İstanbul
2. Construction Simulator 2014
3. Minecraft: Pocket Edition
4. Lifeline
5. hocus.



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Minions Paradise
2. Subway Surfers
3. Candy Crush Saga
4. Dr.Parking 4
5. Okey

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Need for Speed: Most Wanted
2. Dead Space
3. Construction Simulator 2014
4. Monopoly
5. League of Stickman

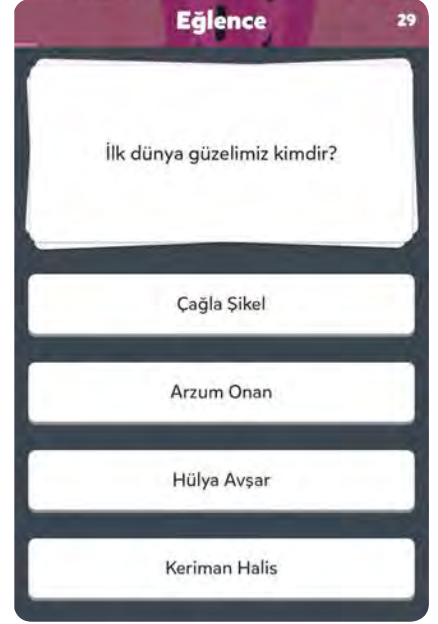


Tür Bilgi Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Trivia Crack Kingdoms

Genel kültürüne güvenenleri görebilir miyim?

Türk halkı olarak biliyorsunuz biz hep belgesel izleriz. Asla diziler olsun, evlendirme programları olsun izlenmez bizde. Kabul etmek gerekirse, şans oyunlarını da seven bir toplumuz. İşte tam bize göre bir oyun: Trivia Crack Kingdoms. Seçtiğiniz alanda bir başka oyuncuyla bilginizi yarıştırdığımız yapımızda, şans da önemli bir faktör. Her turun başında bir sandık seçiyoruz ve sandıktan çıkan karaktere göre bazen bir, bazen üç soruya kadar cevaplama-mız gerekiyor. Ayrıca çıkan karaktere göre de bazen puan kazanıyor, bazen sadece soruları cevapladığımızla kalıyoruz. Türkçe seçeneği de bulunan oyunun soru dağılımı –en azından Türkçe için- oldukça dar. Aynı soruları defalarca kez görmeniz mümkün. Yine de bu türü seviyorsanız ya da ilk Trivia Crack'i oynadıysanız, Kingdoms'a da bir bakın derim. ■ Puan: 6



Tür Adventure Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

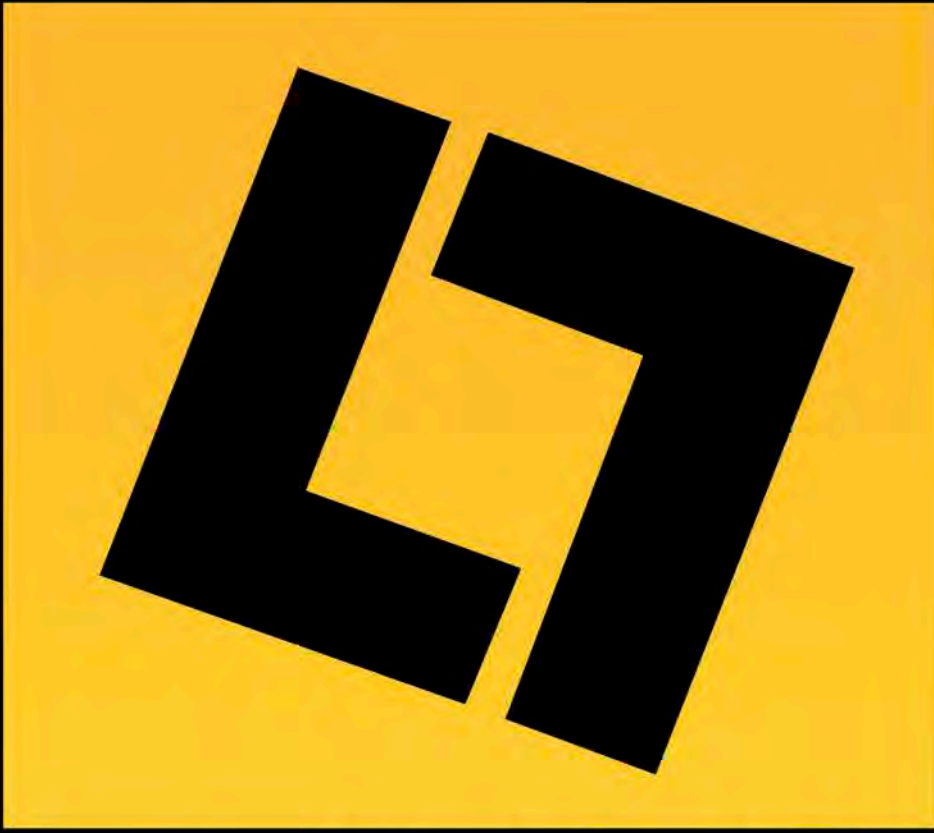
A Blind Legend ★

Gözlerinizi kapatın ve kendinizi maceranın kollarına bırakın...

Bu güne kadar o kadar ilginç ve farklı oyun oynadım ki. En azından öyle düşünmüştüm. Ancak o oyunların tümünde iki temel duyu organımdan da yararlanmışım, gözlerim ve kulaklarım. A Blind Legend'da ise işler inanılmaz bana çok farklı. Görme engelli bir şövalyeyi yönettiğimiz oyunda her şeyi sesler yardımıyla yapıyoruz. Nereye gideceğimizi yalnızca karakterimizin kızının verdiği, sağa, sola gibi emirlerle bulabiliyoruz. Kılıcımızı ne zaman savuracağımızı da tamamen sesler yardımıyla anlıyoruz. Oyunda ne bir alt yazı ne de menülerde bir metin var. Ekranınızda ise yalnızca derin bir karanlık görmeniz mümkün. Oyundan

alacağınız zevki maksimuma çıkartmak için, karanlık ve sessiz bir ortamda, gözleriniz kapalı olarak oynamanızı öneriyorum. Kulaklık takmanız gerektiğini belirtmem gerek bile yok bence. Sesler konusunda kusursuz olan A Blind Legend, kontroller konusunda zaman zaman çuvallıyor ve oyun süresi pek de tatmin edici sayılmaz. Sadece İngilizce ve Fransızcanın dil seçenekleri arasında yer alması da ayrıca bir eksi. Oyunu anlayabilmek adına ortalama üstü İngilizce biliyor olmanız kesinlikle şart. A Blind Legend tüm eksiklerine rağmen, görme engelli karakter fikriyle kesinlikle kaçınılmaması gereken bir yapım. ■ Puan: 8,5





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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



En sevdiğim RPG okurları, selamlar. Geçtiğimiz aylarda ülkemizin alt kültür zemini yine düzgün durmadı. Sürekli bir hareketlenme, sürekli bir yenilik yaşadık. Fakat yaşanan hiçbir şey, Tunca Zeki Berkurt ve Sinan Atamer'in ürettiği "İhtilal" isimli masa üstü oyunu kadar ses getirmeyi başaramadı. Üzerinde uzun yıllardır çalışılan İhtilal, hem Zeki'yle Sinan'ın hem de bir dönemler resmen beraber yaşadığımız Sibir Kafe'den tanıdık bir grup ismin el ele vererek hayata geçirdiği bir proje. Bugüne kadar ülkemizde birçok masa üstü oyun üretildi, orası kesin ama böylesini inanın görmemiştik. Ben de İhtilal nedir, yenir mi içilir mi, birinci elden yaşamamız için Zeki ve Sinan ile güzide bir röportaj gerçekleştirdim. Buyurun, iyi okumalar efem...

Ertuğrul Süngü: Sinan ve Zeki, her ikinize



de selam. Sonunda uzun süredir beklediğimiz oyun gerçek oldu. İlk olarak İhtilal macerasının nasıl başladığını ve nasıl şekillendiğini bize kısaca anlatabilir misiniz?

Tunca Zeki Berkurt: Yani aslında işin en başı hepimiz için aynı; 20 yıldır aralıksız olarak masa üstünde bir şeyler oynuyoruz. Bir noktada insan kendi oyununu da yapmak isteyebiliyor. Benim üniversite yıllarımda defterlerime küçük küçük notlar aldığım birkaç taslak oyunum vardı. Ancak İhtilal, İstanbul Boardgame Enthusiasts ekibinden arkadaşlarımızın, şu ana kadar yapılmış en iyi oyunlardan biri olan Twilight Struggle'in Türkiye uyarlamasını yapma fikrinden doğdu. Öncelikle oyunu "Türkiyeleştirme" işini bana ihale ettiler. Sonra ben TS'nin Türk siyasi tarihi mekanikleri için uygun olmadığına kanaat getirdim ve bir dizi "mühendislik" çalışmasının ardından İhtilal'in iskeletini çıkarttım. Sonra SiHIR'den kadim dostum Sinan Atamer'in kapısını çaldım. İlk başta ondan yalnızca bir oyun tahtası tasarlamasını istediğimi söyledim, Sinan da kandı. Sonrasında kartlar, pullar, Kickstarter süreci derken Sinan elini verip kolunu kaptırmış oldu. Ortak arkadaşlarımızın, destekçilerimizin ve de editörümüz Sedef Gözet'in büyük katkılarıyla da oyun son şeklini aldı.

Sinan Atamer: Zeki'nin dediği gibi gayet üsluplu bir şekilde kafalandım. Konu hakkında deneyimsizliğim sanırım bazı evrelerde keyif verse de (Problem çözmeyi seviyorum.) eğer proje ilk başta tüm büyüklüğüyle bana verilseydi, herhalde direkt reddederdim. Oyunun nasıl görüneceği ve tarzı, zekinin kafasında zaten vardı. Ortaokul siyasi haritası gibi olsun istiyordu. İlk yaptığımız board (Sanırım FB sayfasında hala fotoğrafı mevcut.) tam olarak buna benziyordu. Daha sonradan -sağ olsunlar- bir sürü insandan feedback alıp onu şu

anki formatına soktuk. Benim başından beri didendiğim tek nokta, kutunun ufak olmasıydı. Gerçekten devasa boardgame kutularından nefret ediyorum. Taşması dert, saklaması dert. Ayrıca biraz da göz korkutucu duruyorlar. O yüzden şu anki boyutlara getirdik her şeyi. Sanırım Zeki bu konuda matbaacılarla çok uğraştı.

E.S: Proje esnasında en büyük zorluğu nerede çektiniz? Kutu oyun üretmenin zorluklarından biraz bahsedebilir misiniz?

Z.B: Yani tabii en büyük sıkıntı bu işi yapanın olmaması. Yani oyunun ilk tasarım aşamasından, kutulanıp jelatinlendiği noktaya kadar her işine koşturduk. Yalnız yapımcı olarak bizler değil, matbaacılar da bilmiyorlar işi. Çoğu zaman işi yapan ustanın başında durmanız, gerekli yöntemleri öğrenmeniz gerekiyor. Bizim için geniş çaplı bir meslek edinme kursu gibi oldu. Ama en kritik noktalara parmak basmak gerekirse, ilk olarak Türkiye'de bazı şeylerin hiç üretilmiyor olması, ikincisi de her türlü gerekli tezgah ve yetkin işgücü olsa da yapmak istediğiniz şeyi ustaların tanımıyor olmaları.

S.A: Gerçekten yapılması gereken iş yoğunluğunu hayal edemezsiniz. Kartlar, background'lar, masanın kendisi falan derken epey uğraştık. Ayrıca deneyim eksikliği ve heyecan fazlalığından her şeyi hemen yapıp bitirmeye çalışıp eskiz ve beta versiyonsuz olaya kafadan girmemizden kaynaklı, ana board'u iki kere baştan yaptık. Tabii burada asıl sorun ikimizin çok uzak yerlerde oturması ve dokuz - altı çalışıyor olmamız. Kömünikasyon zorlukları, iş yoğunluğu falan derken gerçekten ilginç bir deneyim oldu benim için. Özellikle Kickstarter sonrasında bazı günler işten gelip Zeki ile Skype üstünden yatana kadar oyun

NE İZLEDİM ✓

In a World...

Uzun zamandır her açıdan izlediğim, doyurucu bir film. 2013 yılında vizyona giren filmi resmen izlemekte birazcık gecikmişim. Temelde komedi olarak üretilen filmde, inanın çok fazlasını bulacaksınız. Tamamen seslendirme sanatı üzerine odaklanan In a World, ana karakterimizin başta kendisi, akabinde ailesi ve seslendirme dünyası ile yaşadığı sorunları harika şekilde ele almış bulunuyor. Bir milyon dolar gibi bugün için çok az sayılabilecek bütçe ile çekilen film, düşünülenden çok daha fazlasını başarmış durumda.



NE DİNLEDİM ✓

Manegram

Yavaş yavaş kısalan gün ve sararan ağaç yaprakları sayesinde kuzeyli yanım yine aktive oldu en sevdiğim okur. Yavaş yavaş yenilediğim MP3 Player'ıma bu sefer de Manegram konuk oldu. Kendileri İsveç'in Norrtälje bölgesinden fırlama bir Viking/Black metal grubu. Grubun ismiyse Kuzey Mitolojisindeki bir Kurt olan Managram'dan geliyor. Toplamda yedi adet albümleri bulunuyor. Benim tavsiyemse Vredens Tid albümünden Hemfard isimli şarkı olacak.



NE OKUDUM ✓

Sosyal Bilimler Felsefesi

Sosyal Bilimler Felsefesi, Pragmatizme Doğru isimli kitap, Patrick Baert tarafından kaleme alınmış, gerçekten iddialı bir eser. Emile Durkheim'den Weber'e, Karl Popper'dan eleştirel realizme kadar uzanan geniş bir içeriğe sahip. Özellikle sosyal bilimler felsefesinin sosyal araştırma yapmanın dışına çıkması gerektiğini, alternatif bilgi edinme tarzları üzerine düşünmesi hakkındaki algıyı, okuyucusuna çok iyi şekilde veriyor.



üstünde çalıştığımız oldu. Tabii şimdi geri dönüp bakınca keyifli geliyor, güllüp geçiyorum. Ağlamak yersiz, tekrar olsa tekrar yaparım.

E.S: Oyunun konsepti nasıl oluştu? Ne oldu da aklınıza Türkiye siyaset tarihini baz alan bir oyun yapmak geldi?

Z.B: Yukarıda da belirttiğim gibi arkadaşlar işi bana havale ettiler. Aslında bunu yapmalarının nedeni de o ara siyaseten aktif olmamdı. Bir de tabii tarihe olan ilgimi de biliyorlardı. Açıkçası hemen üzerine Gezi de patlayınca, insanları masaüstü oyunlara ısındırmak için daha iyi bir fırsat olamayacağı kanaatine de vardık. İnsanlar bir anda siyasi tarihle çok ilgilenmeye başladılar. Yani şartlar tamamı zaten, biz yalnızca "İhtilal"i gerçekleştirdik.

E.S: Deneyim ettiğim kadarı ile oyun pek güzel. Fakat zamanla güncellemeler yapmayı düşünüyor musun? Yoksa İhtilal değişime uğramayacak sabit bir yapım mı?

Z.B: Oyunu çıkartmadan önce çokça kez denedik, bazı tereddüt ettiğimiz kuralları "ek kurallar"ı kaydırdık, çeşitli seçenekler sunduk kural kitapçığında. Bunun dışında İhtilal'in de -tıpkı kendi ayarındaki diğer oyunlar gibi- çok sıkı bir "Sıkça Sorulan Sorular" çalışmasına ihtiyacı var. Üzerinde çalışıyoruz şu anda. Bir de bir adet errata/tashih yayınlayacağız. Bunun dışında Facebook sayfamız üzerinden oyuncuların sorularını da yanıtlıyoruz. Ancak oyunun kurallarında bir değişiklik olacağını sanmıyorum. Yani bir devam oyunu var aklımda 80 sonrası için, kuralları da çok farklı olacak; ancak şahsen İhtilal'in kurallarında bir güncelleme öngörüyorum. Bununla birlikte, insanların kendi oyun tecrübelerini ortaya koydukları ev kurallarını ortak paylaşımına sunmayı düşünüyoruz. Ayrıca oyunun

içinden çıkan boş kartlarla oyuncuların kendi yarattıkları olay kartlarını da insanlarla paylaşmak var aklımızda. Bütün bunları toplayınca zaten pek de bir değişime gerek kalmıyor bence.

E.S: Aldığın olumlu ve olumsuz yorumlar kayda degecek noktalarda mı oluyor?

Sence oyunun satışa çıktığı günden bugüne kadar geçen sürede, Türk oyuncular İhtilal'in gelişimi ile ne kadar ilgilendi?

Z.B: Çok ciddi eleştiriler aldık. Yaptığımız oyun eleştirilmeye değer görüldüğü için çok da mutluyum. Yani yıllardır oyun camiasından tanıdığımız, bildiğimiz insanlar büyük bir ciddiyetle İhtilal'in başına oturdular ve eksiği, gediği ne ise, ürün kalitesinden oyun dengesine, hepsini bir bir saydılar. Sağ olsunlar devam da ediyorlar. Türkiye'nin bu konudaki zorluğu sizi eleştirebilecek çok ciddi oyuncuları olmasına karşın, size fikir verebilecek çok fazla oyun yapımcısının olmaması. Biz açıkçası çok büyük bir destek gördük bu insanlardan. Daha fikri ortaya atamaz tanıdığımız tanımadığımız pek çok kişi İhtilal'i kendi oyunlarını gibi sahiplendiler. Özellikle benim de üyesi olduğum İstanbul Boardgame Enthusiasts ekibi yapım sürecinde bizim heyecanımızı paylaştı. Çeşitli portallarda yeniler ve övener oldu, ama bizim için en önemlisi yaptığımız işi dikkate almaları oldu. Bundan daha büyük ödül yok. Düşünsenize, bir arkadaşınızın evine ya da bir oyun etkinliğine gidiyorsunuz ve orada rafta, yıllardır oynadığınız diğer oyunların arasında kendi oyununuzu da görüyorsunuz. İnsan daha ne ister?

Ayrıca bu işin bir de "oyuncu dışı" tarafı da var. Eh, tabii oyun Türk siyasi tarihini konu alınca hayatında tavlardan başka oyun oynamamış

adamın bile ilgisini çekebiliyor. Akademisyenlerin özellikle çok büyük ilgisini gördük. Sosyal bilimlerde çalışan çeşitli öğretim ve araştırma görevlileri İhtilal'e beklemediğimiz bir ilgi gösterdiler ve daha da şaşırtıcı olanı, bu insanlardan sürekli tebrik yağdı. Tarihsel olguların mekaniklerine oturtulmasını çok beğendiler, bu da yaptığımız işten ayrıca mutlu olmamızı sağladı.

E.S: Son olarak o klasik soru geliyor; senin eklemek istediğin bir şey var mı?

Z.B: Aslında bir değil, çok şey var. Ama toparlamak adına şu kadarını söyleyeyim. Ben yalnızca oyuncuyum ve her şey böyle başladı. Bu nedenle ara sıra "keşke yalnızca oyun tasarım ya da tema kısmıyla ilgilenmiş olsaydım" diyorum. Ancak öte yandan da başka insanların da ufkunu açmış olmayı umarak çektiğimiz diğer çilelere değmiş olmasını diliyorum. İhtilal kalıcı bir eser midir, on yıl sonra eğer Türkiye BoardGameGeek'in üst sıralarına kendi yaptığı oyunları sokabilen bir ülke olursa, bir kilometre taşı olarak anılır mı bilmiyorum. Zaten bunun yanıtını da ben veremem. Ancak kalıcı işler yapmanın bir gelenek meselesi olduğunu düşünüyorum ve ben de SiHiR geleneğinden gelen biri olarak İhtilal'i yazdım. Keza Sinan'la ve diğer pek çok kişiyle de oradan tanışıyoruz. Farklı akıllardaki insanların bir araya gelip, ortaya iyi bir iş çıkartmaları için ortak bir geleneğe -ya da davaya- sahip olmaları bence şart. Bugün İhtilal oynanıyor sa bu SiHiR'de yetişmiş insanların ortak çabası sayesinde. (Net!) Son olarak da oyun oynamak amacıyla yıllardır masanın başına oturmuş herkese çok teşekkür ederim. Yaşadığımız dünyayı düzgün (Olduğu kadarıyla...) bir yer yapanlar onlar.

S.A: Bu macerada bizi yalnız bırakmayan herkese sonsuz teşekkürler.

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin



İNCELEME

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

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

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



Assassin's Creed: Syndicate

Bir kartalın gözünden puslu Londra hikayeleri...

Sayfa 56



Soma

Karanlığın gözlerinin tam içine doğru bakarken akıl sağlığınızı koruyabilecek misiniz?

Sayfa 66



NBA 2K16

2K'in yeni basketbol simülasyonu rakibine sahayı dar edecek kadar başarılı, neredeyse mükemmel.

Sayfa 70



Sword Coast Legends

Birisi Dungeons&Dragons mu demişti? Pillars of Eternity "fazla" CRPG geldiyse doğru yerdesiniz.

Sayfa 79



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

Big Ben'le tanışma vakti Assassin's Creed

Whitechapel'da Charles Darwin ile, yol üzerinde iki kelime ettikten sonra yoluma devam ettim. Kapüşonum kapalı değil çünkü normal biri gibi davranmam gerekiyordu...

Rüzgar kaldırım taşlarındaki yaprakları savururken bir grup insan yanımdan geçti ve birkaç tanesi kıyafetlerim, görünüşüm hakkında aralarında konuştu. Londra'nın kasvetli havasına uygun olarak giyinmenin gerektiğini vurguladılar, sanki Londra bunu dinleyecekmiş gibi...

Yıl 1868 olduğunda, Londra çetelerin kontrolüne geçmişti. Uğruna şiirler yazılabilecek bu şehri adeta bir çöp yuvasına çeviriyorlardı ve halkın daha fazla dayanacak gücü kalmamıştı. Çürümüşlük her

yerdeydi, yaşam saklanacak delik arıyordu. Bunu düzeltmenin, en alt kısımdan başlayarak olacağına inanmaktaydı Evie ve Jacob. En alt, en genç demektir. Gençleri kurtarmak, hayatı yeniden yeşertmek anlamına geliyordu. Bu yüzden çocukların birer köle gibi çalıştırılmasına, yasal olmakla uzaktan yakından ilgisi olmayan bu duruma nokta koymak için yavaşça ama emin adımlarla ilerlediler. Fabrikaya adım atmak istediklerinde ise, Blighters çetesinin burayı başı boş bırakmadığını kısa sürede anladılar. Artık savaş vaktiydi ama kitaplarda yazılan savaşlardan biri değil, Assassin'lere uygun bir mücadelenin rüzgarı esecekti...

Geçmiş zaman olur ki...

Yıl 1868, mekan Londra. Taştan ve ahşaptan

yapılma evler, yüksek olmayan binalar... Nerede görsek hoşumuza giden "arnavut kaldırımlar", dönemin tek kaldırım seçeneği.

Hava anlatıldığı gibi her zaman kasvetli değil; güneş çoğu zaman Londra'yı ışıltı ışıltı aydınlatıyor. Gece olduğundaysa çöken karanlık, bir adamın tek başına tüm lambaları tek tek yakmasıyla dağılıyor.

Hayat kahverenginin, grinin, siyahın ve koyu renklerin himayesinde gibi. Kıyafetler benzer, yapılan işler çeşitli. Bir sokağa dönüyorsunuz küçük bir çocuk elindeki aletlerle bir şeyi tamir etmeye çalışıyor, bir başka ara sokağa geçiyorsunuz, bir adam duvara ilanlar yapıyor, sokakta ilerleyip evlere yaklaşıyorsunuz, birkaç kadının yorganları açıp yıkadığını görüyorsunuz.

eed Syndicate ★

Ana caddeye uğradığınızda bir dolu at arabasının yolunda ilerlediğine şahit oluyor, hemen yanındaki pazarda insanların alışveriş yapmakta olduğuna şahit oluyorsunuz. Tren garları tren bekleyen yüzlerce kişiyle dolup taşıyor, Thames Nehri gemilerin yuvası görüntüsünü yansıtıyor, suçlular bir kadına saldırırken polis boş durmayıp olaya müdahale ediyor. Assassin's Creed Syndicate'ın oyun havuzu Londra, gerçekten yaşıyor. AC serisinin en büyük silahı, geçmiş dönemin bölgelerini bize büyük bir özenle taşıması kuşkusuz ki. İtalya'yı, İstanbul'u, Amerika'yı ve Paris'i (Her tarafı değil tabii.) özgürce dolaşmamıza olanak tanıyan Ubisoft, bu defa da aynı özeni Londra için göstermiş ve peşinen söyleyeyim, bu

konuda ellerine su dökebilecek herhangi başka bir firma -şu an için- piyasada değil. Görevleri, Templar'larla olan mücadeleyi, "şuradaki çatıya çıkayım da sandığı açayım" düşüncesini bir kenara bırakıp, ağır bir tempoda şehirde dolaştığınız an tüm detayları o kadar rahat görüyorsunuz ki Ubisoft'un çıkarttığı bu işe gerçekten şapka çıkartmak istiyorsunuz. Çoğu oyunun sadece esinlenerek içerisinde barındırdığı gerçek şehirlerin yerinde, burada tam anlamıyla o dönemin haritası baz alınarak hazırlanmış, gerçek bir ortam var. Bir sokak bir başkasına nadiren benziyor, şehrin farklı bölgelerinde, farklı yapılarla karşılaşmak her zaman karşılaşılan bir durum oluyor. Diyeceksiniz ki belki, "Abi Unity'de de

böyleydi." Size şöyle söyleyeyim, Unity'nin belki de tek güzel tarafı dönemin Paris'ini yansıtırma şekliydi; gerisini at çöpe. Oyun o kadar fazla bug'a sahiptir ki şehrin güzelliğine bakmak istemedik bile. Tam olarak bu negatiftikten mi emin değilim, bana bu seferki Londra manzarası gerçekten çok iyi geldi. Üstelik yüksek yapıların tepesine çıkıp "Synchronization" yaptığımız anda oyun bir saniye bile teklemiyor ve Londra'nın güzelliğini 360 derece tecrübe edebiliyoruz.

Jacob ve Evie

Yeni oyunumuzun kahramanları bu defa iki kardeş, Jacob ve Evie Frye. Frye kardeşler Londra'daki düzensizliğe yol açan Crawford Starrick'e savaş açıyor ve Blighters



çetesine karşı da mücadeleye başlıyor. Bunu tam olarak neden yaptığımızı da hemen anlayamıyoruz...

Evet, oyunun başlangıcı gerçekten bu kadar sönük olabiliirdi. Sanki bir dizi izliyoruz da çok da heyecanlı olmayan bir bölümü başladı... Ne büyük bir hikayenin içinde yer aldığımızı hissediyoruz, ne tam olarak neyle mücadele ettiğimizi, ne de başka bir şeyi. Oyunun sönük başlangıcı kısa sürede de toparlamıyor maalesef. Zaten harita önümüze açıldığında ana görevlerden çok –her zaman olduğu gibi- yan görevlerde kendimizi kaybediyoruz. Ubisoft'un neden böyle bir seçim yaptığını çok da anladığımızı söyleyemeyeceğim. Zaten oyun açık dünya konseptinde, baştaki birkaç tane “özgür olmadığımız” görevi daha göz boyayan bir şekilde, çok daha heyecanlı yapsalardı da oyuna daha büyük bir sevinçle girseydik. Açıkçası bu konuda bir hayli çuvallamışlar zira ilerleyen kısımlarda da görevler çoğu zaman düşük bir tempoda gidiyor. AC serisinin belki de en büyük eksiği bu: Sinematik anlatım. Mesela GTA V'in sinematikleri, banka soyma sahneleri ne kadar vurucuydu. Burada muhteşem bir düzlük var. Londra'nın havasını ancak şehrin görüntüsüyle alabiliyoruz örneğin. Kırk yılın başı bir yerden soprano sesli bir kadın şarkı söyleyince etkileniyoruz, ötesi yok. Diyorum ki şu oyunu Square Enix'in eline versek herhalde ağzımızın açık kalacağı sinematikler ve enstantanelerle doldururlar. Londra'nın atmosferi ne kadar mükemmelse, sinematografi da bir o kadar uyuz olmuş.

Her neyse, Jacob ve Evie derken konu nerelere geldi... Oyunda iki karakterimiz var dedik ve güzel haberi devam ettirmedik. Olay şu ki oyunun menüsüne girdikten sonra, sadece tek tuşla karakterimizi değiştirebiliyoruz. Evet, zorunlu tutulmadığınız görevler dışında oyunu iki karakterden bir tanesiyle

oynamanız mümkün. Üstelik iki karakterin birbirinden ayrıldığı yönler de yok değil –ki bunları diğer sayfalarda sizinle paylaştım.

Hangi karakteri seçerseniz seçin, oyun boyunca yine diğer AC oyunlarında yaptıklarımızdan farklı bir şey yapmıyoruz, o konuda endişeniz olmasın. İki karakter birbirinden çok fazla da ayrılmıyor, panik yapanlara seslenmiş olayım.

Diyar diyar Londra

Önceki AC oyunlarında olduğu gibi burada da Londra parçalara ayrılmış durumda. Whitechapel'dir, Thames'dir, City of London'dır... Her bölge direkt olarak Blighters adındaki çetenin kontrolünde beliriyor ve önceki oyunlardaki gibi bölgeleri, çeşitli işler yaparak yavaş yavaş güvenli hale getiriyoruz. Sanmayın ki her bölgedeki düşman üssünü indirmek görevimiz; bu defa farklı görev tanımlarıyla karşılaşmaktayız. Bu önemli bir ismi öldürmek de olabiliyor, bir fabrikadaki çocukları kurtarmak da, birini kaçırmak da... Tabii bir süre sonra bu görevler bile tekrarlar hale geliyor fakat yine de bölge ele geçirme işleminde sürekli aynı şeyi yapmamak iyi olmuş.

Ne gibi görevlerimiz var, hemen anlatayım. Ana görevler elbette hikayeye göre şekilleniyor, o konuda uzun uzadıya anlatacak bir şey yok. Diğer görev tanımlarımızda adam kaçırma, çocuk işçileri kurtarma, çeşitli önemli isimleri, belirtilen şekillerde ortadan kaldırma ve çete savaşlarına karışma gibi örnekler bulunuyor.

Adam kaçırma yepyeni bir olay. İlk önce kaçırılacak kişinin bulunduğu bölgeye gidiyoruz. Ardından çevreyi tarama ve düşmanlarımızı belirliyoruz. Burada Shadow of Mordor mekaniğinin kullanılmış olduğu gözümüzden kaçmadı zira kaçırılacak kişiyi bulduğumuz an, tek bir tuşa basarak onun hakkında

bilgi alabiliyoruz; aynı bahsettiğim oyundaki Orc komutanları gibi. Hoşumuza gitmeyen bu kişiyi kaçırmak için öncelikle ona hiç çaktırmadan çevredeki düşmanları temizliyoruz. Herkesten kurtulduğumuza emin olduktan sonra sinsice düşmanımıza yaklaşıyor ve yine belirtilen tuşa onu kısıvrak yakalıyoruz. Bitmedi. Şimdi onunla birlikte yavaşça yürüyerek güvenli bir bölgeye ulaşmalıyız; yani mini haritadaki kırmızı bölgeden çıkmamız gerekli. Bu sırada düşmanımızla aramızda bazı diyaloglar da geliyor ve arkadaşımız zaman zaman kaçma girişiminde de bulunuyor, belirtilen tuşa basınca sakinliyor. Kaçtırdığımız kişiyle birlikte yürürken de yavaş yürümeye özen gösteriyoruz. Bu sırada ne kadar dikkat çektiğimiz, çevremizdeki bir daireyle gösteriliyor. O dairenin içine bir başka düşman girerse bir halleri karıştırdığımızı anlıyor ve işler sarpa sarıyor. Eğer başarılı bir şekilde güvenli bölgeye çıkarsak adamı en yakındaki at arabasına tikiyoruz ve yine belirtilen bölgeye doğru gidiyoruz. Bu sırada düşman at arabaları da bizi fark edebiliyor. Şayet ki böyle bir durum olursa ilk önce düşmanlardan kurtulmamız gerekiyor, teslim noktası düşman takibinden arınana kadar kapalı kalıyor. Bu görevler bir süre eğlensin de sıklıkla yapınca sıkıcı olduğunu da vurgulamak lazım.

Yazının girişine de konuk ettiğim çocuk işçi konusuna gelelim... Bu görevlerde de yine belirtilen bölgeye gidiyor ve o iş yerindeki çocukları kurtarmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken bir dolu Blighters askeriyile karşılaşılıyor ve onları olabildiğince sessiz bir şekilde etkisiz hale getirmeye çalışıyoruz. Rastladığımız çocukları da tek bir tuşa basarak özgürlüklerine kavuşturuyor ve görevi tamamlıyoruz. Bir bölgeyi, bahsettiğim görevleri yerine getirerek tamamıyla Blighters işgalinden kurtardıktan sonra da o bölgenin tam hakimiyeti için büyük bir çete savaşın giriyorsunuz. Burada sizin çeteniz olan Rooks ile Blighters, Amerika'daki çete savaşları gö-



rüntüsünde birbirine giriyor. Blighters'ın birkaç üyesini temizledikten sonra da bölgenin lideri arenaya iniyor ve bu güçlü sayılabilecek düşmanla teke tek bir dövüşe giriyorsunuz. Bu esnada da kontrolünüzde Evie olmamasına dikkat ediyorsunuz zira belirttiğim gibi, Jacob fiziksel olarak daha üstün.

Sandığımda gül oya

Önceki AC oyunlarında olduğu gibi burada da iki görev arasında her şeyi bırakıp başka şeylerin peşine düşüyoruz. Gerçekten şu yazıyı çıkartabilmek için normalde ana görevleri daha hızlı oynamam gerekiyordu ama ben dayanamayıp sandıktır, çiçektir, başka yönler sapıp durdum. Hatırlarsanız Unity'de bol çeşitte sandığımız vardı -ki bir tanesini açmak için cep telefonumuza da companion app'i indirmemiz gerekiyordu. Syndicate'ta (Sindikit diye okunur, bilginize.) bu gibi numaralar yok, toplamda iki çeşit sandık var oyunda. Bunlardan bir tanesi her şekilde açılabilen, sıradan sandıklar, diğeri de altın sandık adıyla geçen ve Lockpicking yeteneği gerektiren, açılırken kısa süre bekleten sandıklar. Normal sandıklardan belirli bir miktar para ve çeşitli malzemeler çıkıyor,

^ Hidden Blade yine en etkili silahımız.



Bug var mı bug?

AC Unity, bir bug cenneti idi. Yok karakterin yüzü gözükmemişi, duvarlara takılıp kalmıştı geçiyorum, direkt olarak oyun çökebiliyordu. Bunun ötesinde oyundaki FPS sorunu o kadar kötüydü ki yeni nesil bir oyun değil, bilgisayarın gücü yetmediği için takılan yanlış bir oyunu oynuyormuş gibi hissetmiştik. Maa-lesef AC Unity tüm çabalara rağmen kötü ve saçma bir oyun olarak kaldı hatırlarda.

Peki AC Syndicate da aynı dertten mustarip mi? Size kısa cevabı vereyim: Hayır. Elbette bir AC oyununun bug'sız olması düşünülemez ama burada olan biten oyun zevkinizi silip süpürecek bir durumdan çok uzakta.

Size karşılaştığım birkaç bug'dan bahsedeyim. Örneğin oyunun hemen başlarında bir treni üs olarak belirliyoruz. Burada bir kadınla yaptığımız konuşma, bize bir sinematikle veriliyor. Ne var ki karakterlerimiz kapıda sıkışıp kaldığından sinematikte, olmaları gereken yerde gözükemiyorlar. Kamera boşluğu gösteriyor, işin daha kötüsü elimizdeki kanca silahı ayrı bir parça olduğundan o, olması

gerektiği yerde görüntüleniyor. Böyle olunca da ortaya konuşan bir silah çıkıyor. Buradaki durum elbette sadece sinematik izleme keyfinizi zedeliyor, oynanışa bir etkisi yok. Karşılaştığım tek sinir edebilecek bug ise karakterin bir yerde ayağını yere basamaması ve düşme efektine bürünmesi. Bir süre bekledikten sonra sanki metrelerce düşmüş gibi oluyor karakteriniz ve ölüyorsunuz ama bu da sadece bir yerde oldu.

Oyunun geneli hem FPS açısından daha tutarlı, hem de grafik hataları çok daha düşük bir seviyede. Dolayısıyla AC Syndicate bug'larıyla anılacak bir oyun olmayacak.





altın sandıklarda ise normalde bulunması çok zor olan eşyalar ve malzemeler bulunabiliyor. Sandıklardan çıkan bu malzemelerin ne işe yaradığı konusu da direkt olarak yeni silah ve ekipman üretmeye yöneliyor. Herhangi bir dükkana veya başka bir yere uğramadan, seviyemiz yettiği anda, açılmış olan bir aleti üretmemiz mümkün. Jacob'ın daha iyi bir silaha mı ihtiyacı var? Hemen elinizdeki şemalara bakıyor ve malzeme ve paranız yetiyorsa tek tuşla o silaha kavuşuyorsunuz. Bu malzemeler sandıkların yanında, sokakta dolaşan çocuklardan da temin edilebiliyor. Üstlerinde tuş ibaresi çıkan çocuklara el ettiğiniz anda, "Abi buyur." diyerek size yaklaşıyorlar ve ellerindeki rastgele malzemeyi size verip gidiyorlar. Sandıkların yanında çevrede bulunabilecek diğer "collectible"lar arasında mezarlıklardaki çiçekler, duvarlara asılmış posterler, müzik kutuları ve Helix Glitch adındaki, ulaşılması nispeten daha zor olan yerlerdeki nesnelere bulunuyor. Sandıklarda da geçerli olacak şekilde, bu nesnelere ulaşmanın haritası da satıcılarda yer alıyor. Eğer bu haritaları para verip almazsanız, nesnelere rast gelmek için şansınızı deneyeceksiniz. Bizi görevlerden alıkoyan bir başka etken de sokaklardaki rastgele olaylar. Bazen iki kişi bir kadını tartaklıyor oluyor, bazen bir hırsızlık vakasına rastlıyorsunuz, bazen de bir habercinin peşine düşüyorsunuz. Bunları zaten daha önce de görmüş ve yaşamıştık ama Unity'den bir hayli öğrendiğim için aynı şeyleri bir kez daha yapmak beni üzmedi, aksine mutluluk verdi. Yine de bu tip rastlantısal

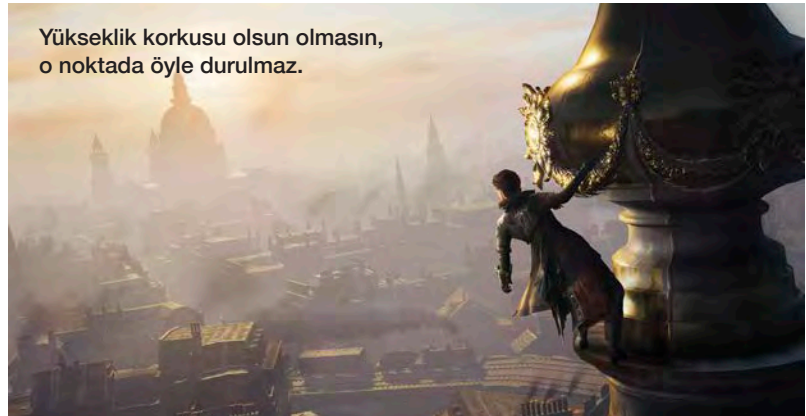
olaylar oyunun ilerleyen kısımlarında sıkıcı hale gelebiliyor, ona diyecek bir şey yok.

Bana kim vurdu?

Unity'de birincil silahımız bir kılıçtı. Syndicate'ta ise bir kılıcımız bile yok. Kahramanlarımız muştayla, ufak bıçaklarla, baston içine gizlenen ufak keskinlerle savaşıyor. Bu da bizi daha çok Batman-vari bir dövüşe götürmüş. Zaten düşmanlarımız saldıracağı zaman Batman'deki gibi kafalarının üstü sarı sarı yanmaya da başlıyor, hepten Batman'de olduğumuzu düşünmeye başlıyoruz. Dövüşlerde çok enteresan bir durum yok ama Londra gezintimizi çok daha kolay hale getiren, yepyeni bir aletimiz var. Yine Batman'deki gibi, artık AC'de de birçok noktaya kanca atıp kendimizi oraya çekebiliyoruz. Bayağı yüksek yerlere kısa sürede tırmanmak için son derece ideal bir yöntem olan bu yenilik, aynı zamanda dikey düzlemde aşağı yönde de kullanılabilir. Bu şekilde de kendimize bir çeşit çamaşır ipi oluşturabiliyoruz ve buna tutunarak diğer tarafa geçebiliyoruz. Yeni oyuna özel olan bir öldürme şekli de direkt olarak buradan kaynaklanmakta zaten. (İpe tutunurken alttan geçenin üstüne inmek.) Düz duvara tırmanma işini ortadan kaldıran bu yeni eklenti çok beğendiğimi söylemek istiyorum. Olay biraz süper kahraman yönüne kaymış olsa da bin oyundur koşup duvara tırmanma işinden uzaklaşmak iyi gelmedi değil...



**Yükseklik korkusu olsun olmasın,
o noktada öyle durulmaz.**



Karakter Analizi

Jacob Frye

Ethan ve Cecily Frye'dan olma, Londra'da doğma Jacob Frye, British Brotherhood of Assassins grubunun bir üyesidir. Kendisini her anlamda geliştiren Jacob, İngiltere'nin de en önemli Assassin'lerinden biridir.

Evie Frye

Ethan ve Cecily'nin kızı olan Evie, inanmazsınız Jacob'ın da ikiz kardeşi! (Şaşırdınız, biliyorum.) O da aynı kardeşi gibi kendini dövüş sanatlarında ve atletizmde geliştirmiş durumda lakin kardeşi kadar güçlü bir fiziksel yapısı da yok.

Assassin's Creed serisinin üçüncü koyu giyinen karakteri olma özelliğini taşıyan Jacob'ın beyazlar içinde olmamasının nedenini ben size söyleyeyim: O yıllarda İngiltere'de beyaz giyen yok! Gizleneceğim derken ortada yaldır yaldır dolaşmak hiç de iyi olmayacaktı...

Jacob yakın dövüşte uzman. Muşta, kukri adındaki kısa bıçak, gizli bıçakları ve bastonuna gizlediği ufak kılıçla gayet iyi dövüşüyor. Jacob'ın parladığı yerler Gang War adındaki sahneler; burada tonlarca düşmanla mücadele etmeniz gerekiyor ve gizlilik hiç önemli olmuyor.

Aynı kardeşi gibi koyu renklere bürünmüş durumda Evie de. Onun bunu yapmasında daha da önemli bir neden var, kendisi gizliliğe çok daha fazla önem veriyor. Dolayısıyla işin içinde gizlilik gerektiren bir görev varsa direkt olarak Evie'ye geçiş yapmalısınız.

Kim demiş kadınlar dövüşemez diye? Evie'nin dövüş stili en az kardeşi kadar iyi lakin dediğimiz gibi o daha çok gizliliğe önem veriyor. Bu bağlamda da bıçak atmada daha iyi bir seviyede; hem daha uzağa atabiliyor bıçakları, hem de kardeşinden iki kat fazla bıçak taşıyabiliyor. Bıçakçı geldi haanım!



Analiz

Her ne kadar bu siyah beyaz bir fotoğraf olsa da insanların koyu kıyafetleri benimsediği ve modanın "palto"dan öteye geçemediğini görüyoruz. Oyunda da herkesin birbirine benzemesi, teknik kısıtlamadan çok o dönemin giyiniş tarzına gönderme gibi.

Londra'nın en önemli simgelerinden biri olan Big Ben, kocaman bir kule ve altında da Palace of Westminster bulunuyor. Bu gerçek fotoğraftaki görüntüyü oyunda aynen görebildiğinizi söylersem de mübalağa etmiş olmam zira tüm binayı aynen oyuna aktarmışlar, saygı duydum.

Oyunu oynarken belki demişsinizdir ki, "Bu kadar çok at arabası olur mu ya, resmen etrafı doldurmak için yapmışlar." Fakat işin gerçeğini burada görüyorsunuz. Saniyorum ki o dönemde de trafik sorunu varmış.

Tren kalkıyor

Oyunu genel hatlarıyla anlattığıma inanıyorum. Zaten anlatmadığım kısım da size kalsın artık, her şeyi burada okursanız oyunda keşfedecek hiçbir şey kalmayacak. Gelmek istediğim nokta, yeni oyunun "yeni" olup olmaması. Yazının bir yerinde söylediğim gibi, bu AC oyunu, yeni bir oyun olmaktan çok bir dizinin, bir bölümü gibi olmuş. Ne heyecan tırmanıyor, ne oynanış fark yaratacak biçimde değişik, ne de başka, orijinal bir konu var. Fakat bu negatif yöne sapan sözler, aslında oyunun yine de eğlenceli olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Aynı tipteki görevleri elbette ki yaptık, elbette binalara çok kez tırmandık, elbette yüzbinlerce sandık açtık lakin oyunun atmosferi o kadar iyi ve oynanış mekaniği o kadar oturmuş ki bir şekilde oyunu oynamak istiyorsunuz. Hele ki siz de Unity faciasından ötürü oyunu hemen terk ettiyseniz. Tabii her AC oyununu çıktığı gibi oynayan, üstüne DLC'leri de kaçırmayan biriyseniz ve yavaştan sıkılmaya başladıysanız, bu oyun sizi çok daha kısa sürede sıkabilir, buna diyecek bir şey yok. Ne var ki Londra sokaklarında dolaşmak size keyif veriyorsa bu oyuna şans vermek gerekiyor.

Bu noktada aklıma da bir konu takıldı, Ubisoft'a az daha mail atacaktım. Bildiğiniz üzere Ubisoft, her röportajında AC serisini yaratmaktan ne kadar mutlu olduklarını ve bunun, tarihe olan meraklarından kaynaklandığını vurguluyor. Adamlar tarih seviyor ve okuyup araştırmaktan, bunu oyunlarına uygulamaktan da büyük keyif alıyor. Ben de biriyle telefonda konuşurken, bir yandan da oyunu oynamaya çalışıyordum ve hızlı hareket edemediğim

için laf olsun diye sokaklarda yürümeye başladım. (Açılımı: Elim analog kolu ileri ittirdi, öyle de kaldı.) Bu sırada fark ettim ki o kadar koşturmanın, duvara tırmanmanın, dövüşün arasında adamların deliler gibi uğraşış oyuna işlediği tüm detayları kaçırıyoruz. Hatırlarsanız Unity'de de iç mekanlara müthiş bir özen söz konusuydu ve bu özen, Syndicate'ta daha çok dış mekana taşınmış. Ben bir baktım, bayağı binaların yanında duruyorum, yukarı bakıyorum, ara sokaklara girip havasını solumayı deniyorum... Resmen turistik gezideyim! Ben Ubisoft'un yerinde olsam oyuna bir Exploration modu eklerdim. Burada savaşır, duvara tırmanmadır, bunlara izin vermez ve her şeyi gerçekçi ve sakın tutardım. Challenge olarak da ziyaret edilmesi gereken yerleri gösterir, okunması gereken metinleri, dinlenmesi gereken müzikleri işaretlerdim. Bir de buna FPS kamerası ve VR desteği de koydunuz mu... İşte tatilin yeni adı! Diyeceğim o ki sevgili okurlar, ben oyundan enteresan bir keyif aldım. Bir hayal dünyasına düşüp de oyunun muhteşem olduğunu asla söylemiyorum fakat gayet de alınıp oynanabilecek bir oyun olmuş; şayet ki AC serisinde olan bitenden artık sıkılıp tükenmemişseniz. ■ Tuna Şentuna

Assassin's Creed Syndicate

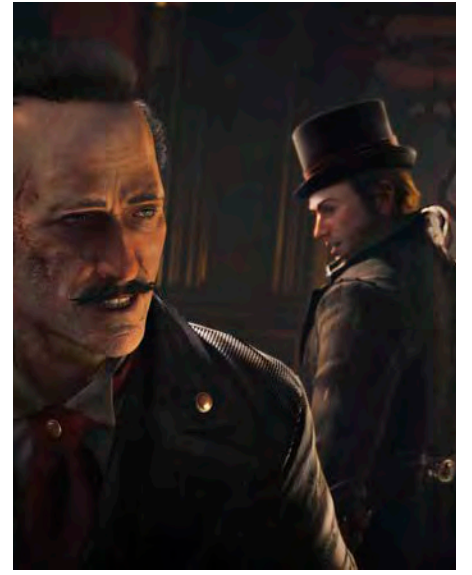
- ⊕ Londra havası
- ⊕ Farklı karakterler
- ⊖ Yapay zeka hala uyduruk
- ⊖ Oyun içi satın alma saçma olmuş

8,2

|| Alternatif Batman: Arkham Knight



“Hmm evet... Sanırım maktulün en büyük sıkıntısı aşırı dozda ruja maruz kalması olmuş.”



“Hocam buraya çıkınca da değişmedi, yine böbrek taşım aynı yerde, hiç gelme bu tarafa.”



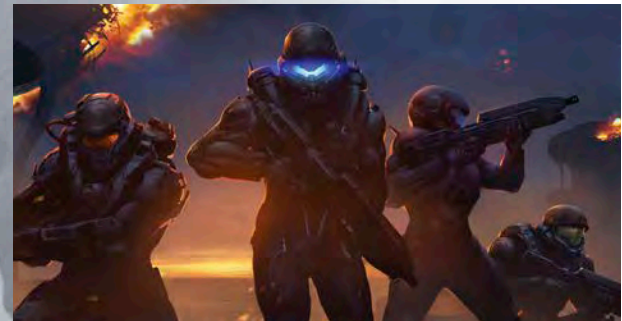
Halo 5: Guardians ★

Gerçeğin peşinde...

İnsanlığın kendi içinde birlik ve beraberliği sağlamasıyla birlikte Birleşmiş Milletlerin yerini alan Unified Earth Government (UEG) yani Birleştirilmiş Dünya Hükümeti, Dünya başta olmak üzere Samanyolu galaksisinin Avcı Kolu boyunca insanların yaşadığı kolonilerin yönetim merkezi olur. 25'inci yüzyılın başlarında dış kolonilerde artan ayrılıkçı hareketler ve kendilerine "Insurrectionist" diyen isyancıların terörist eylemleri UEG'yi bir iç savaşın ortasında bırakır. Bu sebeple UEG'nin askeri kanadı olan Birleşmiş Milletler Uzay Komutanlığı (UNSC) da daha sonradan SPARTAN Programı adını alacak ORION Projesi'ni başlatır. Bu projenin amacı, özel bir askeri savaş gücü olarak fiziksel, zihinsel, genetik ve teknolojik olarak üstün süper asker nesilleri yaratmaktır. Birçok olumsuzluğa rağmen başarılı olan SPARTAN Programı, ayrılıkçılarla olan savaşta UEG'nin lehine dengeyi bozmakla kalmayıp, uzaylı ırklar tarafından kurulan ve insanları tehlike olarak gören Covenant'a karşı da büyük başarılar elde eder. SPARTAN-II Programı'nın bir parçası olan John-117 ya da hepimizin bildiği isimle Master Chief de bu sürecin en önemli kahramanı olur. Savaş sonrası ortaya çıkan Forerunner tehlikesi de Master Chief'in kahramanlıklarına bir yenisinin eklenmesiyle son bulur. Ancak, Master Chief omuzlarında en yakınının, bir yapay zekâ olan Cortana'nın kendisini feda etmesinin ağırlığıyla UNSC Infinity'e döner.

Gönüllüler seçilmişlere karşı!

Serinin bu nesildeki ilk oyunu Halo 5: Guardians da bizleri Master Chief'in UNSC Infinity'e dönüşünün bir yıl sonrasına götürüyor. Master Chief eski ekibi Blue Team'deki yerini alarak, eski arkadaşları Linda Pravin, Kelly Shaddock ve Frederic Ellsworth ile birlikte sıra-



Yapım **343 Industries**
Dağıtım **Microsoft Studios**
Tür **Aksiyon**
Platform **Xbox One**
Web **bit.ly/1kOsrhK**
Türkiye Dağıtıcısı **Microsoft Türkiye**

dan bir soruşturma için Donanma İstihbarat Teşkilatı'na (ONI) ait kayıp araştırma istasyonu Argent Moon'a yol alıyor. Burada eski bir dostun izlerini fark eden Master Chief geri dönmesi emredilmesine rağmen ekibiyle izlerin peşine düşer. SPARTAN-IV Programı ile birlikte kurulan Fireteam Osiris ise Jul 'Mdama'yı devre dışı bırakmak ve UNSC'nin en çok aranan suçlusunu, SPARTAN-II Programı'nın yöneticisi ve Cortana'nın yaratıcısı Dr. Catherine Halsey'i yakalamakla görevlendiriliyor. Eski ONI ajanı Jameson Locke'un önderliğinde Fireteam Osiris UNSC içindeki gönüllüler Edward Buck, Holly Tanaka ve Olympia Vale'den oluşmakta ve Fireteam Osiris'in UNSC tarafından kayıplara karışan Blue Team'in peşine gönderilmesiyle birlikte de merak ettiğimiz macera başlıyor.

İyi bir ekip hayatta kalmak demektir!

Oyun boyunca UNSC tarafından resmi olarak öldüğü açıklanan Master Chief ile birlikte Jameson Locke'u kontrol ediyoruz. Serinin diğer oyunları gibi yaklaşık olarak 10 saatlik bir hikâye sunan Halo 5: Guardians 15 bölümden oluşuyor. Gizemli ve durdurulamayan bir güç galaksiyi tehdit ederken, sadakati sorgulanan Master Chief'in peşindeki Jameson Locke ve ekibi Fireteam Osiris ile birlikte 12 bölüm oynuyoruz. Bu bölümlerde Meridian'daki Forerunner aktivitelerini incelemekten Arbiter Thel 'Vadam ile birlikte Sunaion Savaşı'na katılmaya kadar birbirinden farklı görevler bizleri bekliyor. Yine de Jameson Locke ve Fireteam Osiris'e bu kadar çok zaman ayrılmış olması oyunun en büyük eksisini oluşturuyor. İlk göz ağırmız Master Chief ve Blue Team ile sadece 3 bölüm oynuyoruz. Bu süre de Master Chief'in bakış açısından olaylara yeterli kadar bakamamamıza sebep oluyor. Her iki ekibin de dörder Spartandan oluşması tahmin edebileceğimiz üzere bir tesadüften fazlasını anlatıyor. Senaryonun kooperatif bir oynanış temel alınarak hazırlanmış olması bu sayıda belirleyici rol almış. Dahası senaryoyu tek başına tecrübe etmek isteyen oyuncular da göz ardı edilmemiş ve ekip arkadaşlarımız başarılı bir yapay zekâya sahip olmuş. Emirlerimizi eksiksiz yerine getiren ve emir verilmediğinde de işe yarayan ekip arkadaşlarımız yüzümüzü güldürüyor.

O çamur da olmasa...

Halo 5: Guardians, Halo 4'ün en büyük hatasını tekrarlamayarak küçük kapalı alanlardan devasa savaş alanlarına kadar birçok noktaya bizleri götürüyor. Devasa savaş alanlarında kullanabileceğimiz araçlar klasik Warthog'dan yeni Forerunner Phaeton'ına kadar çeşitlilik göstermekte. Bölümlerin hem yaya hem de araç kullanımına uygun oluşu da serinin eski havasını geri getirmiş. Oyuna eklenen yeni silahlarla birlikte doyurucu olan çeşitliliğin daha da arttığını görüyoruz. Serinin önceki oyunlarına oranla Halo 5: Guardians da daha tok bir vuruş hissinin bulunuyor ve bu his ile Xbox One kontrolcüsü muhteşem bir ikili oluşturmuş durumda. Serinin vazgeçilmezi olan çok oyunculu kısımda bizleri "Arena" ve "Warzone" olmak üzere iki farklı oyun modu bekliyor. Arena modu Halo serisinin efsaneleşen yetenek tabanlı dörde dört mücadelelerini temsil ediyor. Yeni Warzone modu ise 24 oyunculu dost ve düşman yapay zekânın da yanında bulunduğu her an her şeyin olabileceği bir oynanışa ev sahipliği yapıyor. Spartanlarla, Covenantla ve Forerunnerlarla sürekli karşı karşıya geldiğimiz modda belirli görevleri



tamamlamaya çalışıyoruz. Oyunun üç yeni mekanik de kendini çok oyunculu modlarda belli ediyor. "Smart-Link Aiming System" çoğu FPS oyununda bulunan klasik nişangâh sistemini oyuna getiriyor. Artık dürbünü olmayan silahlarla da bir miktar hedefi yakından görebiliyoruz. Bu sistemi klasik nişangâh sisteminden ayıran nokta ise hasar aldığımız takdirde bozuluyor olması diyebiliriz. Bu sayede keskin nişancı tüfekleriyle dürbünü açık bekleyen oyuncuların başına bela olabiliyoruz. "Revamped Mobility" ateş ederken yerde kaymak, şok dalgası yaratmak için yere saldırmak ve havadayken nişan almak gibi oyunculara çok yönlü hareket kabiliyeti sağlıyor. "Requisition System" ise oyuncuları çok oyunculu modlardaki performanslarına göre ödüllendiriyor. Her oyun sonunda bir miktar puan kazanıyor ve puanları REQ kartları bulunduran paketleri satın almak için harcıyoruz. REQ kartları bizlere yeni silahlar, zırhlar, araçlar ve özellik geliştirmeleri sunuyor.

Halo 6 mı?

Oyunun grafikleri dinamik çözünürlüğe rağmen Xbox One'da gördüğümüz en başarılı görselliği sunuyor. Ne yazık ki Senaryo ve Arena modundaki bu görsellik Warzone modunda yerini çamurumsu kaplamalara bırakıyor. Oyunun müzikleri Halo 4 için Neil Davidge ile birlikte çalışın ve "117" parçasının da bestecisi olan Kazuma Jinnouchi imzası taşıyor. Halo 4'ün müzikleri her ne kadar başarılı olsa da zaman zaman Martin O'Donnell ve Michael Salvatori'nin yokluğu hissediliyordu. Halo 5: Guardians'ta bu yokluğun hissedilmediği Kazuma Jinnouchi'nin oldukça başarılı bir iş ortaya koyduğunu söyleyebiliriz. Halo 5: Guardians her yönüyle serinin 343 Industries tarafından geliştirilen en iyi oyunu olmayı başarıyor. Sonuyla serinin devam edeceğine dair göz kırpan Halo 5: Guardians bütün Xbox One sahiplerine ve Xbox One almayı planlayan oyunculara unutulmaz bir macera ve saatler boyu sürecek bir rekabet vadediyor!

■ Ahmet Ridvan Potur

Halo 5: Guardians

- ⊕ İki ana karakter
- ⊕ Dengeli çok oyunculu modlar
- ⊕ Başarılı senaryo
- ⊕ Warzone modundaki görsellik
- ⊖ Eternal Warden

9,1

Alternatif Halo: The Master Chief Collection





Yapım Frictional Games
Dağıtım Frictional Games
Tür Korku
Platform PC, PS4, Mac, Linux
Web somagame.com

WAU

Aslında insanlığın koruyucusu ve PATHOS-II'nin Mr.Handy'leri olarak düşünülen bu robo-organik "kavim" daha sonra kontrolden çıkarak oyundaki korku atmosferinin başlıca sorumlusu haline gelmiş durumda, oyunda karşılaşıcağını her türü aklınızda yer edecek, garanti ediyoruz.

SOMA ★

"Yaşamak daha önce beni hiç bu kadar heyecanlandırmamıştı. Şimdi tüm bu umut, boşa gitti."

Simon Jarrett'in apartmanında bir fotoğraf var ve yanında oyunun başındaki videoda gördüğümüz kadın duruyor, Ashley Hall. Eğer bir şekilde ilk videoyu geçerseniz Simon sizin için dünyanın en normal adamı gibi bile gelebilir. Apartman dairesi siz kontrolleri öğrenmeye çalışırken dağıtana kadar gayet derli toplu, hadi şimdi biraz dışarı çıkalım, ama pardon, öncelikle ilaçlarımızı içmemiz gerek.

Videoya geri dönelim, otomobildemiz, Simon direksiyonda ve yanında Ashley var. Her "başlamayan" ilişkide geçebilecek küçük bir münakaşa içindeler ve bu gerginlik dikkati dağıldığı için kırmızı ışıkta geçerek bulduğumuz araca bodoslama giren bir kadın aracılığıyla son buluyor. Ashley aldığı darbe yüzünden kanın akciğerlerine sızıp onu nefessiz bırakması sebebiyle orada hayatını kaybediyor.

"Bütün hayatımca bu cam kırıklarını beyin zarımın üzerinde taşımak ve onları oynatmadan son derece hesaplı düşünmek zorundayım." – Oğuz Atay : Tutunamayanlar

Simon Jarrett hayatta kalıyor, ciddi bir beyin hasarı ile beraber. Tedavisi devam ederken, tıpkı yukarıdaki alıntıda geçen hissiyatı tıbbi bir zorunluluk haline gelmiş gibi, hayatını sürdürebilmek adına bazı konularda kendisini kısıtlamak zorunda. Mesela televizyonunu açmayı reddediyor, ilaçlarını düzenli alıyor çünkü eğer fazla stres altında kalırsa beyni kafatasına baskı yapıyor ve ufak şiddette bir beyin kanaması geçiriyor. Bu durumun devamı ciddi bir hayati risk demek.

Daha sonra öğreniyoruz ki Simon'ın beyin hasarı aslında tedavisi olmayan bir noktada ve hayatta kalmanın tadına varabileceği sadece birkaç ay var önünde. Hikayemizin ana konusu buradan başlıyor, tam da Simon'ın insan beyni üzerindeki deneysel bir çalışmaya gönüllü olduğu noktada. Bu deneysel araştırma Simon'ın beyninin taranma-

sı ve daha sonra bir yapay zeka şablonu oluşturulmasına yönelik. Sedyeye uzanıyor, rahatlaması söyleniyor ve sanki aradan birkaç saniye geçmiş gibi tekrar uyanıyor, 2103 yılında, yani neredeyse 100 yıl sonra.

Bu kez PATHOS-II adlı bir araştırma merkezindeyiz, gözükten o ki bir şeyler olup bitmiş ve ortalık fena halde dağılmış. Omnitool dediğimiz elektronik alet çantası/cihazını bir şekilde işe yarar hale getiriyor ve Catherine adlı birine ulaşıyoruz, onun çağrısı üzerine de PATHOS-II'nin sekiz ana bölümünden biri olan Site Lambda'ya doğru yürümeye başlıyoruz. SOMA'nın hikayesi o kadar muhteşem bir şekilde yazılmış ki, daha önce Amnesia serisiyle tanıdığımız, haliyle bu konuda büyük beklentiler içinde olduğumuz Frictional Games'in yazdığı en iyi senaryo bile diyebilirim. Oyun çoğu kişinin şikayet ettiğinin aksine son derece akıcı çalıştı bende ve herhangi bir yavaşlama veya performans problemi yaşamadım, bir noktada yaşadığım masaüstüne atılma problemine de biraz araştırma ile çözüm getirdim.

Gözükten o ki 2103 yılında Telos kuyruklu yıldızı dünyaya çarpıyor ve sadece okyanusların derinliklerindeki yaşam alanları insanoğlu için hayatta kalma olanağı sağlamış durumda. PATHOS-II de





bunlardan birisi ancak uyandıığımızda kendimizi içinde bulduğumuz karmaşayı kuyruklu yıldıza bağlamak Frictional Games'in kapasitesine hakaret olurdu. Bu noktada açık konuşmak gerekirse tek bir şey bile anlatmadan yazıyı bitirmek ve sonunda övgüler dizerek hepimizi bu oyunu oynamanız gerektiğine ikna etmek isterdim. Ancak madem inceleme yapıyoruz, durumu biraz açmakta fayda var. Eğer gizem tamamen size kalsın isterseniz, normalde spoiler içermeyen ancak oyun içinde karşılaşacağınız bazı detayları açıklayan sonraki alt başlığı geçebilirsiniz.

Simon 2103 yılında ne arıyor?

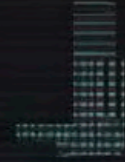
Simon'ın deneysel bir araştırma için "bağışladığı" beyin dataları dalgıç kıyafeti içinde hayatını kaybetmiş PATHOS-II çalışanı bir kadına, Imogen Reed'e aktarılmış durumda ve yüz yıl önce ölmüş olan Simon'ın "bilinci ve hatıralarını" kimin dirilttiği konusunda herhangi bir fikrimiz yok. Oyun yapı anlamında Amnesia serisinin oynanışını koruyor. Benzer, ancak elbette geçtiği döneme uygun karanlık atmosferler, karşılaştığımız "şeylerle" mücadeleye girmek yerine gözükmemek veya kaçmak üzerine kurulu oyun yapısı ve elbette MUHTEŞEM seslendirme. Kısa süre içinde fark ediyoruz ki Catherine de

yaşayan bir insan değil, bir robot vücuduna hapsedilmiş bir benlik. PATHOS-II'de insan beyni, beden ve bu korteks çipini bir araya getirmesi için oldukça gizemli bir "çimento" kullanılıyor ve bunun adı da Structure Gel. Ortaya çıkan varlığa ise WAU adı veriliyor ve kontrol dışı kaldığı için adeta bir sarmaşık gibi yayılan ve neredeyse tüm PATHOS-II merkezini kaplayan bu madde içeride gördüğümüz ve benim ipucu vermek istemediğim kafası olmayan insanlardan da sorumlu durumda. Structure Gel'in kullanıldığı her alanda dominasyonu söz konusu ve bu da WAU'ların aslında insanlara yardımcı olması planlanan varlıklarken nasıl kontrolden çıktıklarının yanıtı da burada yatıyor. Bu konu oldukça detaylı ve ben ne daha fazla ipucu vermek, ne de teknik detaya girmek istiyorum. Simon bu dünyadaki tek "kopya" olarak da kalmıyor. Başka bir bölüme ulaşabilmek için Power Armor içindeki başka bir ölü –ve kadın- PATHOS-II çalışanının vücuduna "kopyalanıyor" ve aynaya bakıp yeni bedenimizi görüyoruz. Atmosferin ağırlığı ise kelimelere dökülemeyecek durumda. Kendisinin halen insan olduğunu zanneden, bilinci "arada kalmış" robotlar, feci şekilde hayatını kaybetmiş insanlar ve daha kötüsü çok kötü şekilde dönüşmüş Proxy'ler. Bir de elbette sesini duyduğunuz, göremediğiniz ancak bu sallantıyı ne yapabilir diye kafanızdan geçirdiğiniz WAU'lar.

Daha ne olsun?

Eğer hikaye veya oynanış hakkında daha fazla şey okumamak için yukarıdaki bölümü geçtiyseniz doğru yerdesiniz. Oyun bana göre Frictional Games'in elinden çıkan en iyi yapım olmuş SOMA. Senaryo ilmik ilmik işlenmiş ve oyuncuyu sürekli olarak alarında tutacak kadar da sürükleyici. Oyunun teknik sorunları yamalar ile kısa sürede çözülebilecek cinsten ve ben genel optimizasyondan da memnun kaldım diyebilirim. Keşif/gerilim oyunlarını seviyorsanız fazla düşünmenize gerek yok, bu oyun tek kelimeyle muhteşem. ■ Kürşat Zaman

"Gözükün o ki
2103 yılında
Telos kuyruklu yıldıza
dünyaya çarpıyor
ve sadece
okyanusların
derinliklerindeki
yaşam alanları
insanoğlu için
hayatta kalma
olanağı sağlamış
durumda"



SOMA

- ⊕ Gerilim had safhada
- ⊕ Sürükleyici hikaye
- ⊕ Derin karakterler
- ⊖ Teknik sorunlar

9,2

Alternatif Amnesia: A Machine for Pigs

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



Uncharted ★ The Nathan Drake Collection

Efsane geri döndü!

Remastered oyunun suyu çıktı, farkındayım. Ama bazı Remastered'lar da tadından yenmiyor, bu da bir gerçek. Naughty Dog, The Last of Us'tan sonra Uncharted serisinin tüm ana oyunlarını (Drake's Fortune, Among Thieves ve Drake's Deception) tek pakette toplayarak o unutulmaz seriyi bir kez daha ve Remastered haliyle önümüze serdi. Malum, çok uzak olmayan bir tarihte bu müthiş efsane finalini yapacak ve onun öncesinde böyle bir koleksiyon paketiyle seriyi yeniden bir elden geçirmiş olacağız.

Şöyle de bir durum var, Naughty Dog'un yaptığı bir araştırmaya göre şu anda Playstation 4 sahibi olanların %80'i, henüz Uncharted serisine elini sürmemiş. İlginç bir istatistik...

Bu durumda serinin PS4 için yeniden piyasaya sürülmesi de caiz olmuş. Aranızda bu yüzdeye dahil olanlarınız varsa ne yapip edin, bu koleksiyonu edinin. Muhtemelen hayatınızdaki en iyi aksiyon serisini oynamış olacaksınız, garanti ediyorum.

Şahsen Uncharted serisinin tüm oyunlarını oynadım ama sadece ilk oyunu bitiremedim ki neden öyle bir şey oldu, onu da hatırlamıyorum. Ama ikinci ve üçüncü oyunlar şahanedir, ellerine su dökebilen bir oyun olmadı henüz benim için. Hele ki üçüncü oyunun profesyonel bir

ekip tarafından Türkçe'ye çevirilmesi ve hatta Okan Yalabık gibi ünlülerin de kadroda olduğu bir Türkçe Dublaj kalitesiyle piyasaya sürülmesi... Gerçekten çok büyük keyif almıştım son oyundan. Bu koleksiyon sürümünün ilk fiyaskosu da burada çıkıyor aslına bakarsanız, hazır yeri gelmişken altını çizelim. Oyun piyasaya çıkmadan önce, koleksiyondaki üç oyunun da hem Türkçe altyazı, hem de Türkçe dublajlı olacağı söylenmişti ki ben oyunun demosunu indirdiğimde ikinci oyundan bir parça vardı ve Türkçe dublajlıydı. Gelin görün ki şu an elimde bulunan oyunda sadece Türkçe altyazı ve Türkçe menüler var, dublaj yok... Benim elimdeki basın sürümüyle ilgili midir bu bilemiyorum ama öyle olsaydı menüler de İngilizce olurdu ve alt yazı olmazdı. Tuhaf... Bu arada, bu ay piyasaya çıkan oyun sayısının bolluğu nedeniyle böyle efsane bir koleksiyona sadece iki sayfa ayırabildik ama daha detaylı bir incelemeyi LEVEL Online'dan okuyabilirsiniz. Ben şimdilik, sadece oyunun kabasını alacağım. Serideki hiçbir oyunu oynamadıysanız ve bu inceleme de kesmezse, LEVEL Online'a da bekleriz...

Üç muhteşem macera bir arada!

Şimdi... Kısa kısa, serideki her üç oyunu da elden geçirelim bence. İlk sırada, tabii ki Drake's Fortune, yani serinin ilk oyunu var. Drake's Fortune, Uncharted serisine öncülük eden ve bütün bir seriye temel oluşturan, hatta ve hatta Victor Sullivan ve Elena Fisher –ve tabii ki Nathan Drake- gibi önemli karakterlerle tanıştığımız o ilk oyun. Buradaki hikaye, Nathan'ın büyük büyük amcası Sir Francis Drake'in bir hazinesinin peşinden serüvene atılmasını konu alıyor. Görsel tarafı çıktığı yıla göre epey iyi ki Re-



mastered hali bile ondan sonra çıkmış birçok oyundan daha iyi bir kaliteye sahip. Kūrşat'ın fikrine göre ikinci ve üçüncü oyuna nazaran gerçek Remastered, bu ilk oyun olmuş. Bana göre diğer ikisinde de bir Remastered kalitesi söz konusu ama ilk oyun, hakikaten yepyeni bir oyun gibi göründü gözüme. Gelelim Among Thieves'e, yani ikinci oyuna... Benim ilk göz ağrımıdır kendisi ki kaç kez oynayıp bitirdim, hatırlamıyorum. Bu sefer Drake'i yine o tanıdık karakterlerle birlikte ama bu sefer Marco Polo'nun hazinesinin peşinden koşarken buluyoruz. Üçüncü oyun çıkana kadar, bu oyunun üstüne bir aksiyon oyunu tanımadım. Üçüncü oyun çıktığında da ikisini aynı kefeye koydum, biri diğerine üstünlük sağlamadı. Bir film tadında, bol bol aksiyon sahnesi içeren ve sonuna kadar akıp biden bir oyun Among Thieves. Remastered hali pek ahım şahım değil ama her halükarda o ilk halinden daha canlı bir görsel kalite söz konusu. Uzun zaman sonra, bu kaliteyle Nate'i tekrar ağırlamak nefis oldu. Ve üçüncü oyun, Drake's Deception... En azından bu oyunun Türkçe hali olsaydı koleksiyonda ya... Çok sorun değil ama bir güncellemeyle şu ortalığı ayağa kaldırdıkları Türkçe dublaj olayını getirsinler, lütfen... Drake bu sefer, yine Sir Francis Drake'in geride bıraktığı o büyük mirasın, o yüklü hazinesinin peşinden gidiyor. Bu oyunda o boynunda taşıdığı yüzüğün ve atası Sir Francis Drake'in büyük sırrı ortaya çıkıyor. Drake'in çocukluğuna ve hatta Victor Sullivan'la

nasıl tanıştıklarına şahit oluyoruz bu hikayede. Remastered hali de yine ikinci oyun gibi fazla cafcacı değil ama dediğim gibi, yine bu oyunda da görsel anlamda bir yükselme söz konusu olmuş. İnanılmaz bir aksiyon oyunu olması da zaten söylenmesi bile gereksiz olan detaylardan. The Nathan Drake Collection, beraberinde yenilik olarak sadece bir üst sınır zorluk derecesi getiriyor. Yani zaten yeterince zor olan Crushing'in üstüne bir de Brutal zorluk derecesi getirilmiş. Crushing mod'da birkaç kurşunla ölürken, Brutal mod'da neler olur, düşünmüyorum bile. Bu seriyi tekrar oynarken fark ettim, Playstation 4'ün –hatta yeni konsolların diyelim- ilerleyen yıllarda inanılmaz oyunlarla karşımıza çıkacaklarını düşünüyorum. Hani bu seri bir Playstation 3 oyunu olarak kademe kademe nasıl yükselmiş, ona şahit oluyorsunuz bir yandan. Yeni konsolların da şimdilik göze dokunmayan düşük performansı, kısa zamanda inanılmaz bir yükselişe geçebilir. Evet... Uncharted: The Nathan Drake Collection'dan şimdilik bu kadar... Dediğim gibi, daha detaylı olan diğer inceleme için LEVEL Online'ı ziyaret edebilirsiniz. Her halükarda, alınıp arşivlenmesi gereken bir koleksiyon duruyor karşınızda. Hele ki seriyi daha önce oynamadıysanız, sizden güzeli yok. Misal, olaydan bihaber olan ev arkadaşım, şu anda ilk oyundan başlayarak muhteşem bir maceraya yelken açtı ve inanılmaz keyif alıyor. Aynı keyfi yaşamak isterseniz, bu koleksiyonu şu an mutlaka edinmeniz gereken bir oyun olarak tavsiye edebilirim size. Seriyi oynayanlar da gelsin hatta çünkü malum, önümüzde daha serinin finali, Uncharted 4: A Thief's End var. ■ **Ertekin Bayındır**



Uncharted : The Nathan Drake Collection

- ⊕ Ekstra "Brutal" zorluk seviyesi
- ⊕ Tabii ki cilalanmış grafikler
- ⊕ Türkçe menü ve altyazılar
- ⊖ Olacak denmesine rağmen Türkçe dublaj yok

9,5

|| Alternatif **Tomb Raider**

“Şöyle de bir durum var, Naughty Dog'un yaptığı bir araştırmaya göre şu anda Playstation 4 sahibi olanların %80'i, henüz Uncharted serisine elini sürmemiş”



Yapım **Visual Concepts**
Dağıtım **2K Sports**
Tür **Spor**
Platform **PC, PS4, PS3, XONE, X360, iOS, Android**
Web www.2k.com/games/nba-2k16
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

NBA Live 16

NBA 2K serisi öyle bir etki yarattı ki Amerika'da üç gün içinde tüm platformlarda 1 milyon adetten fazla satıldı. Bir zamanlar basketbol oyunlarının kralı olan NBA Live 16 ise aynı zaman dilimine sadece 8000 (yazıyla sekiz bin) adet satılabildi.

NBA 2K16 ★

Stephen Curry'nin top hakimiyeti kadar iyi

İster sinema tutkunu olun, ister basketbol tutkunu, Spike Lee'nin adını muhakkak duymuşsunuzdur. Özellikle 25th Hour filmine bayıldığım Spike Lee aynı zamanda bir basketbol tutkunu ve Rambo Okan'ın Fenerbahçe sevgisiyle yarışacak derecede bir New York Knicks taraftarı. Sevgili yönetmenimiz bu defa başta MyCareer modu olmak üzere oyunun belli noktalarına katkıda bulunuyor ve bunun başında da umut veren bir lise oyuncusu olarak başladığımız kariyerimizde basamakları yükseldikçe arka plandaki hikayenin işlenmesi var. Bakalım ne kadar başarılı olunmuş?

NBA 2K16 bu sene yine önceki oyunların üzerine bir şeyler ekledi, daha fazla klasik takım, daha fazla detay ve oynanışta da birkaç değişik. Bir dakika, burada bir sorun var işte. 2K Sports ve Visual Concepts kontroller konusunda çok ciddi bir revizyona gitmiş ve alıştığımız kontrolleri bir hayli değiştirmiş durumda. Pas, savunma perdeleri, switch ve hand-off'lar belki eskisine göre daha pratik ve kolay gözüküyor olabilir, oyuna yeni başlayan bir oyuncu da derhal bunlara alışabilir ancak benim gibi daha geçen gün 2K15 oynamış oyuncuların başı ciddi belada. (Evet yapay zeka beni ilk üç maçın hepsinde otuza bağladı.)

Şu yazıyı yazdığım sıralarda halen bu geçişi tamamlamış olduğumu söyleyemem zira yapay zekanın elleri savunmada çok aktif ve her bitirici pas denemesi top kaybı ile sonuçlanıyor. Kısaca hem kontroller, hem de slider'lar üzerinde biraz zaman harcamak şart.

Grafikler konusunda büyük gelişmeler olmasa da serinin önceki oyunlarına göre gelişimi hissetmemek mümkün değil. Ayrıca MyCareer modunda karak-

terinizi yaratırken detayların ne kadar artırıldığını gördüğünüzde gözlerinizden yaşlar gelecek, mesela dövmeler, 1500'den fazla versiyon mevcut. Bu noktada PC kullanıcılarını bir sürpriz bekliyor zira Face Scan olayı şu an sadece PS4 ve Xbox One versiyonlarında mevcut. Ben oyunun PC versiyonunu inceledim, o yüzden yukarıdaki fotoğraflarda derгимizin sevgili görsel yönetmeni Emre'nin yeniden kreasyonunu değil, (Üstelik Emre'nin yüzünün tam karşidan fotoğrafını çekmesi yarım saatini aldı, 2K'i kınıyoruz.) karanlık yolda karşınıza çıksa korkacağınız bir arkadaş görüyorsunuz.

MyCareer modu ciddi anlamda elden geçirilmiş durumda ve ülkemizde her ilçede bulunan kapalı spor salonu gibi yerlerde, klimasız bir ortam ve yeteneksiz takım arkadaşlarıyla muattap ola ola yükselmeye çalışıyoruz. Bu noktada topa yön veren oyuncu değil de benim gibi 7.6" Wingspan'a sahip içeriden dışarıdan oynayabilen bir pota altı oyuncusu oluyorsanız başınız belada çünkü takım arkadaşlarınız ciddi anlamda "saha görüşü" probleminde sahip.





Spike Lee'nin "Livin Da Dream" adında bir senaryo eşliğinde anlatımlı olarak sunduğu MyCareer modu aynı zamanda gayet kısıtlayıcı gözüküyor. Karakterimizin hikayesine pek fazla müdahale etme şansınız yok, senaryo çayır çayır "Ben kenar mahallede büyümüş bir afro-american'ım!" diye bağıırken temiz yüzlü (bkz. Emre) bir karakter oluşturursanız oldukça eğlenebilirsiniz. Ayrıca bir diğer sıkıntı, rastgele olarak size verilen şut ve serbest atış rutinlerini kendiniz belirleyemiyor olmanız. Genel olarak Spike Lee'nin varlığı MyCareer modunun üzerine çeşni olmuş ancak 2K'in bas bas bağırp durduğu kadar devrimsel yenilikler de yok. Üstelik MyCareer modunun getirdiği sinematik oynanış sağolsun, oyunun boyutu 50GB'a yaklaşmış durumda!

MyGM modunda ise çok önemli bir değişiklik var. Başkanınızın onlarca talebinin üstesinden gelir ve takımda dokunulmaz statüsüne girebilecek kadar "contribution puanı" elde edebilirsiniz takımınızı başka bir şehre taşımanız mümkün. Doğru duyunuz, mesela Toronto Raptors'ı alıp Seattle Superonics veya Honolulu Jayhawks yapmanız mümkün. Elbette bunun için takımınıza ilginin düşük kalması, lig komiserlerini ve diğer takımları da ikna etmeniz gerekiyor. Yani Los Angeles Lakers'ı hiç bir yere taşıyamazsınız, boşuna uğraşmayın. Takımın logosunu, adını, formasını ve hatta salonunu dizayn edebileceğinizi de belirtelim.

Euroleague takımlarını (25 tanesi mevcut) NBA ligine alıp GM modunda oynamak isteyenler için ise MyLeague kısmı var. Burada fotoğraflarda da görebileceğiniz gibi Fenerbahçe Ülker veya Barcelona'yı alıp NBA ligine sokmanız ve Emir Preldzic'in senede 5 milyon dolara oynadığını gördükten sonra uzaklara doğru koşmaya başlamanız çok olası. Aynı şekilde salonu istediğiniz gibi dizayn edebilirsiniz, kısaca MyLeague, GM modunun "sandbox" hali gibi de düşünülebilir artık.

Oyuna eklenen yeni efsane takımlar da var. Bunlar arasında beni en fazla etkileyen çocukluk kahrama-



nım Rex Chapman'ın formasını giydiği 97'nin Phoenix Suns'ı oldu. Yaşı müsaade edenler hatırlayacaktır, bir önceki sezonun ilk on beş maçının on üçünü kaybeden Suns'ın sene sonundaki dirilişini herkes ayakta alkışlamış, takım play off ilk turunda Seattle karşısındaki efsanevi direnişine rağmen elenmekten kurtulamamıştı. Sahaya dört kısa oyuncu ile çıkan (Kidd, Nash, Kevin Johnson, Rex Chapman) ve Mark Bryant dışında pota altı oyuncusu bile olmayan o takım günümüzde oynanan Small Ball'un ilk temsilcilerinden biriydi ve koç Danny Ainge'in ertesi sezon kadroya eklediği Antonio McDyess ve Clifford Robinson'ın da katkılarıyla ligin en güçlü ve en keyif veren ekiplerinden birisi haline gelmişti, hatta Marko Milić bile vardı, tey tey. (Play off ilk turunda San Antonio'ya elendiler, o ayrı.)

Bunun dışında Carter-McGrady'li 2000'in Toronto'su, Big Three'li Boston Celtics ve Nash-Nowitzki'li Dallas Mavericks gibi efsane takımlar da oyuna eklenmiş durumda. Biriktirebilir kartlar, oyun içi ıvır zıvır satın almanız için eklenen oyun içi satın almalar, devre aralarında Greg Anthony ve Doris Burke gibi isimlerin yorumları arasında söylemeden geçemeyeceğim bir detay var, ben ilk kez NBA 2K serisinden bir oyunun müziklerini beğenmedim. Normalde Rap müzikten hoşlanmam aslında, buna rağmen eski oyunların müzikleri bana göre muhteşemdi. Bu defa biraz daha elektroniğe kaydığını duyduğumda sabırsızlanmıştım ancak açıkçası hiç beğenmedim.

Oyun muhteşem arkadaşlar, yani yapabileceğiniz tek negatif yorum oyunun MyCareer moduna "o kadar da devrimsel değilmiş." demek olabilir, bu kadar da iddialıyım. Yerimiz bittiğinden detaylara giremeden yazıyı bitiriyorum, bir de sistem gereksinimleri eski oyuna göre bir miktar artmış, 2K15'te bilgisayarınızın ecel terleri döküyorsa upgrade etmeden bu oyuna bulaşmayın.

2K15 sahipleri bile gönül rahatlığıyla alabilir, her kuruşu hakediyor. ■ Kürşat Zaman

^ Soldaki 55 numaralı arkadaşı adı Emre Özbilzard olsa da oyunun PC versiyonu Face Scan özelliğine sahip olmadığından kendisi görsel yönetmenimize pek benzemiyor.

NBA 2K16

- ⊕ GM modunda takımı taşıyabilme
- ⊕ Elden geçirilmiş oynanış
- ⊕ Sunum muhteşem
- ⊖ Müzikler
- ⊖ MyCareer modu biraz kısıtlayıcı

9,3

Alternatif NBA Live 16



Yapım **Platinum Games**
Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web **transformersgame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Robotlar

Her robotumuzun farklı bir oyun modeli bulunduğunu unutmamak gerekiyor. Özellikle eşya seçiminde bir hayli dikkatli olmamız şart. Alakasız bir robotun eline çekiç tutuşturmak, sadece fantezinden ileri gitmeyecektir. Silahın sadece seviyesi yüksek diye bu kadar da üzerine gitmeyin canım!

Transformers: Devastation ★

Teleon'da Transformers izleyenlere özel bir yapım!

Hatırlayanlar bilir, 1992 ile 1994 yılları arasında hayatımızda "Teleon" diye bir kanal vardı. Star TV'nin kuruluşundan sonra, Show TV'nin ilk yayının öncesinde devreye giren bu güzide kanal, içerisinde birçok özel programı barındırırdı. Tabii o zaman televizyon kanallarında belli başlı yayın akışları vardı ve "farklı" bir şeyler bulmak bir hayli zordu. Döneminde hayatlarımızın vazgeçilmezi olan çizgi filmler, özellikle sabah erken saatlerde yayınlanır ama bir noktadan sonra rotasyon yapmaya başlardı. Teleon'da ise tıpkı dönemin en pahalı sinema filmleri gibi, çizgi filmler de gösterilirdi ve açık ara en iyi çizgi film telifi Teleon'un elindeydi. Bir dönemler başka kanallarda boy gösteren Transformers, uzun süre boyunca sadece Teleon'da kendisini gösterdi ve bazı şanslı çocuklar olarak onun başından ayrılmadık. Bugüne kadar birçok Transformers oyunu oynadık; oynadık ama hiçbirisi bir dönemin çocuklarının izlediği Transformers ruhuna hiç bu kadar yaklaşamamıştı. Bu oyunda ne mi farklı? Gelin o kısmına da birlikte bakalım...

Aksiyon ve hız

Benim için oyunlardaki en önemli husus kesinlikle ruhtur. Bu temayı uzun zaman sonra en çok Battlefield 3 Beta deneyimim esnasında yaşadım. Fakat benzeri bir durumu aynı ay, iki defa yaşamayı hiç beklemiyordum. Neden mi bahsediyorum? Görsellikten... Transformers: Devastation, giriş yazımda örneğini verdiğim bir dönemi o kadar iyi yansıtıyor ki

başından saatlerce kalkmak istemedim. Tıpkı ilk televizyon serilerindeki benzeyen grafik kalitesi beni benden aldı. Zaten oyunun çizimlerini, orijinal serinin çizgi romanlarını çizen ve aynı zamanda editör kol-tuğunda oturan Andy Schmidt'in yapmasından bir şeyleri anlamalıydım!

Oyunun grafiklerine harika bir cell-shaded doku hâkim. Bu da oyunu hem nostaljik bir şekilde ön plana çıkarmış, hem de modern dünyadan hiçbir şeyi kaybetmemesine yol açmış. Çizimler, dediğim gibi zaten eskiyi ayağımıza getiriyor ama buradaki en önemli kısım, "Transform" olma şekli. Bildiğiniz gibi günümüzde detay her şeyden önce geliyor ama Transformers'larımızın o eski usul, hızlı ve net bir şekilde değişmesi, oyuna harika şekilde yedirilmiş. Zaten bu hızlı değişim olmazsa olmazmış... Transformers: Devastation, bugüne kadar üretilen Transformers yapımları arasında açık ara en hızlısı. Nasıl desem; Devil May Cry düşünün, hah işte onun dönüştürülen robotlu versiyonunu oynuyoruz. Oyunun hızlı olması, mekanikleri derinden etkilemeyi başarmış. Yine de işin içine bu kadar dalmadan önce, genel olarak oyundan bahsetmekte fayda var. Malum, bir tarafta Autobot'lar, diğer tarafta da Decepticon'lar bulunuyor. Her daim olduğu gibi, Decepticon'lar yine bir hinlik peşindeymiş gibi başlayan oyunda, aslında görünenden daha fazlası olduğunu kısa sürede öğreniyoruz. Her daim dünyayı yok etmeye çalışan Megatron ve ekibi, öyle görünüyor ki bu sefer başka bir yok ediciye yardımcı



oluyor ve malum, Optimus Prime liderliğindeki ekip de onları durdurmaya çalışıyor. Hikayenin kabası bu şekilde cereyan ediyor ama arada bir iki sürpriz olduğunu da belirtmek isterim, artık oynayanlar görür... Dünyaya yapılan dev saldırı esnasında biz de bu yıkıma bir dur demek için kolları sıvıyoruz. Kontrolümüzde yakinen tanıdığımız Optimus Prime, Bumblebee, Sideswipe, Wheeljack ve Grimlock gibi karakterler bulunuyor. Oyunu dilersek tek bir karakter ya da dönüşümlü olarak farklı karakterleri kontrol ederek deneyim edebiliyoruz. Bu durum zaten başlı başına bir eğlence sunuyor. Her karakterin dört silahı mevcut. Silah kombinasyonları genelde bir yakın, bir de menzilli olarak bölünüyor ama alev püskürtücü gibi bazı iddialı kısa mesafe silahları da dikkat çekiyor. Bölüm içerisinde bolca silah buluyoruz ve genelde düşük seviye olan silahları bölüm sonunda satıyoruz. Ayrıca T.E.C.H. denen bir oluşum da söz konusu. Her karakterin bu bölgede iki slotu bulunuyor. Eğer elimizde herhangi bir T.E.C.H. özelliği bulunmuyorsa, Develop kısmından 1.000 ya da 5.000 Wheeljack Credit'lik deneyler yapabiliyoruz. Deney mantığı da şöyle: Üzerinde birçok farklı nokta bulunan, bir sola, bir sağa hızlı bir şekilde hareket eden bir ibreyi, net bir şekilde gösterilen en doğru yerde yakalamaya çalışıyoruz. Biraz fazla deneysel ama doğru noktayı tutturduğumuz zaman hep harika ürünler ile karşılaşyoruz.

Saldırı kısmı gerçekten çok hızlı. Bu durum hem biz, hem de rakip için geçerli. Ardi ardına çok fazla saldırı yapabildiğimiz gibi bu saldırılarımız havada bile devam edebiliyor. Hele birisini havada yakalarsak, döve döve aşağıya indirmemiz işten bile değil. Özellikle boss savaşlarında, havada olan saldırıları sıkça kullanıyoruz. Böylece boss tarafından gerçekleştirilen saldırılardan kaçabildiğimiz gibi, eğer varsa yerdeki diğer tehlikelerden de korunmuş oluyoruz. Hızlı saldırıların yanında, ağır saldırılar da yapabiliyoruz. Açıkçası bu noktada yapımçı firma bizleri biraz özgür bırakmış. Hatta birçok saldırının sonunda anlık bir noktada doğru tuşa basarak araca dönüşüp en sert vuruşumuzu sergileyebiliyoruz. Her karakterin sekiz farklı özellik puanı bulunuyor. Bu özellikler, biz onları kullandıkça gelişiyor. Yani daha çok menzilli

saldırı yaparsak menzilli saldırılarda, yakın dövüş girersek de yakın dövüşlerle ilgili özelliklerde gelişim gösteriyorlar. Savaşlar hızlı olduğu için iyi takip şart. Sürekli vurarak bir yere varılmıyor olması da beni çok mutlu etti. Özellikle "shift" tuşu ile belirli kombo saldırılardan bir şekilde kaçmamız gerekiyor. Transformers: Devastation, özellikle eski oyuncular için harika bir zaman makinesi görevinde ama ne yazık ki az önce anlattığım dövüş sahneleri, sanırım hiçbir şekilde Transformers'ı anlatmıyor. Sanki daha net ve tok vuruşlar olmalıydı... Ayrıca oyunun senaryo kısmı bir hayli kısa. İsteyenler Challenge Mod ile zor rakiplere karşı savaşabilirler ama hepsi bu. Yani ne yazık ki olması gerekenden azı ile karşılaşacağınızı üzüterek de olsa söylemek zorundayım. Yine de kullanılan çizimler, renkler ve hikaye açısından oynadığım en iyi Transformers oyunlarından birisi olduğunu söyleyebilirim. ■ Ertuğrul Süngü

Transformers: Devastation

- ⊕ Aranan Transformers ruhu
- ⊕ Kaliteli çizim ve renklendirme
- ⊕ Bol savaş ve koşuşturma
- ⊖ Sonsuz komboların bayması
- ⊖ Kısa oyun süresi

8,0

Alternatif DmC: Devil May Cry

✓ Bir Ken, bir Ryu, bir Sagat havası dediğin bu olsa gerek...





Might & Magic Heroes VII ★

Köklere dönmek ne kadar zor olabilir?

Might & Magic Heroes serisi uzun süredir hayatımda olan, özel bir seridir. Geçen ay kendisi hakkında koskoca bir dosya konusu yazmıştım. Hani detayları merak eden varsa bir göz atabilir... Fakat elinde bu sayı olmayanlar için kısaca bir özet geçeyim. Efendim Might & Magic Heroes, özellikle üçüncü oyunu ile bilinir. Önceki iki oyununa nazaran hem grafiksel, hem de taktiksel anlamda büyük değişiklikler ile karşımıza çıkan Heroes of Might and Magic III, sıra tabanlı strateji yapımlarının bir anlamda taçsız kralıdır. Akabinde üretilen iki adet eklenti paketi ile de kendisini geliştiren yapım, aradan geçen yılların ardından Ocak 2015'te Heroes of Might and Magic III HD Edition ile karşımıza çıkmıştı. Hem PC, hem de mobil platformlarda kendisini göstermesi, bugünün oyuncularına neyi kaçırdıklarını net bir şekilde izah etti. Nitekim serinin dördüncü oyunu o kadar kötüydü ki firmanın resmen batmasına sebep oldu. Beşinci oyun bazı şeyleri toparlar gibi olduysa da altıncı oyun ile yine geriye doğru gidildi. Şimdi sırada yedinci oyun var. Bakalım bu sefer efsane yeniden hayat bulabilmiş mi?

Yeniden başlıyoruz

Bundan iki ay kadar önce Might & Magic Heroes VII'nin beta testindeydim, keza onunla da ilgili birçok şey karalamıştım. Beta aşamasında çok fazla Campaigns deneme şansım olmamıştı, bu bir gerçek ama genel hatları biraz da olsa görebiliyordum. Single Player kısmındaysa sadece iki adet haritayı deneyim edebilmiş, çok limitli bilgilere ulaşabilmiştim. Nitekim oyunun tam sürümü elimde ve artık her türlü detayını sizlerle paylaşabilirim. Öncelikle Campaigns kısmından başlayalım. Yapımcı ekip, uzun süredir hayatımızda olan Might & Magic Heroes serisindeki epik anlatımı bir üst seviyeye taşımak için tanınmış birçok

kahramanı tek bir masanın etrafında toplamış. Bu ekip içerisinde Jorgen, Lasir, Kente, Tanis, Ivan, Anastasya ve de Murazel gibi dev markalar bulunuyor. (Futbolcu olsalar bonservislerini alamayız, öyle diyeyim.) Her karakter aslında bir senaryonun başlangıcı ve Might & Magic Heroes VII esnasında olan olaylara, o karakterin yaşadıkları üzerinden dalıyoruz. Deneyim ettiğim kadarı ile akışı en iyi sol baştaki kahraman olan Jorgen'den en sağdaki Murazel'e doğru gitmek sağlıyor. Yine de keyif sizin. Anastasya'nın beş adet, Ivan'nınsa iki adet görevi bulunuyor. Kalan tüm kahramanlarınsa toplamda dörder görevi mevcut ki bu da oyunun aslında çok da uzun sürmediğine işaret ediyor. Açıkçası, dörtlü görevleri en fazla beş saatte bitirdim ki daha hızlı süreleri de olmadı değil. Bu arada unutmadan ekleyeyim, Ivan'ın görevlerine ulaşmak için önce kalan tüm senaryoları bitirmek gerekiyor. E o kadar da olsun, adam neler neler yapıyor!

Senaryo akışı genel hatları ile güzel ama ara sahneler o kadar kötü ki anlatmakla bitmez. Masa başında dünyanın akıbeti hakkında konuşan kahramanlarımızın hiçbir animasyonu olmaması gerçekten tüyler ürpertici. Her biri mumya gibi sadece duruyor ama



Yapım **Limbic Ent.**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Sıra Tabanlı Strateji**
Platform **PC**
Web **mmh7.ubi.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





hiçbir animasyon girişiminde bulunmaksızın konuşuyorlar. Diğer ara sahnelerde kullanılan karakalem çalışmaları güzel gözüküyor olsa da insan birazcık daha animasyon istiyor şimdi, doğruya doğru...

Geçelim Single Player kısmına. Might & Magic Heroes VII, konu hakkında beklediğimden azını yapmış. 13 adet harita kime, nasıl yetecek hiçbir anlam veremedim. Tıpkı eskiden olduğu gibi iki kişiden sekiz kişiye kadar uzanan farklı ebatlarda haritalar mevcut. Oyuna Haven, Stronghold, Academy, Necropolis, Sylvan ve de Dungeon kalelerinden birisi ile başlayabiliyoruz. Temelde her şey, bildiğimiz sevdiğimiz Might & Magic Heroes mekanikleri üzerine kurulu. Daha önceki yazılarımda da bahsettiğim üzere, yedi farklı kaynak kullanıyoruz. Özellikle üçüncü oyunda kullanılan ve -sonrasında farklı şekillerde değiştirilmeye çalışılsa da- oyunun micro mekaniğini kötü şekilde etkileyen farklı kaynak miktarlarının yeniden 7'ye yükseltilmesi, yapımçı ekibin belki de aldığı en iyi karar olmuş. Might & Magic Heroes serilerinde olduğu gibi kaynak toplamak için önce kaynakları bulmak, akabinde onları koruyan yaratıkları ortadan kaldırmak gerekiyor. Her kaynak günlük döngüler için bize gelir sağlıyor.

Bilmeyenler için konuyu birazcık daha açmak isterim. Might & Magic Heroes serilerinde ana harita ve savaş haritası ayrı şekilde gözükür. Ana harita üzerinde, içerisinde ordu barındıran bir karakteri kontrol ederiz. Karakterimizin bonusları her ne kadar taşıdığı birimleri etkiliyor olsa da temelde karakter ve birimler iki farklı çatı altında ele alınmalıdır. Ana harita üzerindeki esas amacımız kaynak aramak gibi gözükse de etrafta etkileşime geçecek ve kahramanımızı geliştirecek envai çeşit nokta bulunmaktadır. Ayrıca düşman ile olan etkileşimimizi de ana harita üzerinden gerçekleştirdiğimizi unutmamak lazım. Kahramanımızın yürüme mesafesi bitince, turu rakibe veririz. Böylece bir gün geçmiş olur. Her yeni gün, kahramanımızın tam yürüme gücüne ulaşır, yeni bir bina

yapabilir ve tüm kaynaklardan gelir elde etmiş oluruz. Her haftanın sonundaydısa kalemizden yeniden birim üretebiliriz. Bu sebepten, hafta içindeki hareketlerimizi doğru yapmak gerekir. Tüm bunları bir daha anlattım ama şunu fark ettim ki oyunda herhangi bir tutorial bölüm yok! Evet, şimdi ben 20 yıldır Might & Magic Heroes oynuyorum ve her şeyi ezber biliyorum ama oyuna VII'den başlayacak adam ne yapacak? Savaşlar konusunda da büyük değişiklikler yok. Zaten yapımçı ekip en başından beri olabildiğince üçüncü oyuna sadık kalmaya çalışacağını belirtmişti. Öyle görünüyor ki bunu fazlasıyla yapmış. Genel geçer savaş mekaniklerine yapılan değişimlerin başında pek tabii karakterlerin tamamen yenilenen güç yapıları geliyor. Ayrıca "Flanking" mekaniği sayesinde artık düşmanlara yandan yapılan saldırılarda yüzde 25 daha fazla zarar verebiliyoruz. Birimlerimizi ne şekilde konumlandığımızı yine büyük önem arz ediyor ve yapılan büyüler savaşın gidişatını büyük oranda değiştirebiliyor. Karakter modellemeleri bugüne kadar üretilenler arasındaki en iyi görselliği sunuyor diyebilirim. Hem görünüşleri, hem de animasyonları harikulade olmuş. Fakat savaşlarda kafayı yiyen kamera sayesinde kimi zaman büyük sinir krizleri yaşadığım doğrudur ama sanıyorum ilk yama ile bu sorun ortadan kalkacaktır.

Son olarak Duel vs. AI olarak oyuna eklenmiş olan ve 30. seviye kahramanların hazır orduları ile birbirlerine girdikleri oyun modelinin olaya farklı bir tat kattığına da değinmek isterim. Pek sevdiğim okur, Might & Magic Heroes VII yola bir klasik olmak için çıkmış, güzel bir yapım. Nitekim aradığı o eskiye dönüş temasından bir hayli uzaktaki. Evet, kesinlikle benim gibi kalitede bir oyun ama özellikle benim gibi Might & Magic Heroes ile büyümüş bir nesli hiçbir şekilde doyuramayacak kadar da zayıf.

■ Ertuğrul Süngü

Might & Magic Heroes VII

- ⊕ Özlenen oyun yapısı
- ⊕ Yeni birimler ve etkileri
- ⊕ Farklı haritalar
- ⊕ Deliren kameralar
- ⊖ Yeterince derin olmaması

7,5

|| Alternatif XCOM: Enemy Unknown



Yetenek Sistemi

Might & Magic Heroes VII ile birlikte gelen en büyük değişiklik, şüphesiz yetenek sisteminde olmuş. Konu hakkında zaten bolca yazı yazdım. Dileyenler level.com.tr üzerinden yetenek sisteminin detaylarına ulaşabilirler zira beta'dan beri hiçbir şey değişmemiş.



Yapım **Abbey Games**
Dağıtım **Abbey Games**
Tür **Macera, Strateji, RPG**
Platform **PC, Mac, Linux**
Web **www.renownedexplorers.com**

Renowned Explorers: International Society ★

En ünlü kaşif olabilir misiniz?

Her geçen gün Steam'de yeni bir keşif oyunu görmek artık çok da şaşırtıcı bir olay olarak gelmiyor insana. Bu oyunlar daha çok hayatta kalma türünü de içerisinde barındırıyorlar; ancak yeni tanıştığım keşif oyunu Renowned Explorers: International Society (Yazının geri kalanı boyunca RE:IS olarak anacağız kendisini.) ikinci bir tür olarak hayatta kalma yönünden çok, strateji ve RPG yönüne ağırlık vermiş. Uzun zamandır bu tarz bir oyun beni bu kadar eğlendirmemişti, bunu açıkça söylemek istiyorum. RE:IS'de amacımız dünyanın saklı gizemlerini keşfetmek, bilmediğimiz bir bölgeye gidip buralarda maceraya atılmak ve yeri geldi mi savaşmak. Elbette bunda ne kadar başarılı olacağımızı verdiğimiz stratejik kararlar ve karakterlerimizi ne yönde geliştirdiğimiz belirliyor. Oyuna başlarken öncelikle bir adet kaptan ve ona yardımcı olacak iki karakter seçiyoruz. Karakter seçimini nasıl yaptığınızı önemli. Dört farklı kategoriye bölünmüş karakter ekranında, her kategoride farklı alanlarda uzmanlaşmış karakterler bulunuyor. Bu alanlar "Bilim, Gözcülük, Savaşçılık ve İletişim"den oluşuyor. Bilim alanındaki karakterler size daha fazla araştırma puanı kazandırıyor ve bir makinenin, bir eşyanın ne olduğunu anlamayı kolaylaştırıyor. Gözcülük alanındaki karakterler ise bir tehlikeyi uzaktan daha iyi algıladığı gibi, daha iyi izcilik yetenekleri sayesinde daha fazla altın kazandırıyorlar. Savaşçılıkta uzman olan karakterler, tahmin edebileceğiniz gibi diğer üç alandaki karakterlere göre çok daha iyi savaşıyor, daha fazla hasar veriyorlar.

İletişim alanında becerisi bulunan karakterler ise çok daha iyi bir konuşmacı oluyor, oyun sırasında insanlarla ilişkinizi çok daha iyi yürütüyor, savaşlarda ise fiske dahi atmadan kazanmanıza yardımcı olabiliyorlar. Tüm bu karakterler arasında üç kişilik bir ekip kurduğumuzda, Discovery ve Adventure modlarından birine dahil oluyoruz. Discovery modunda oyunu kayıt edebiliyor ve başarısızlığa uğradığımızda kayıtlı yerden devam edebiliyoruz. Adventure modu ise aynı Don't Starve'da olduğu gibi yalnızca hayatta olduğunuz sürece kayıt edilebiliyor. Her iki modun da dört farklı zorluk derecesi bulunuyor. Oyuna girip üç kişilik ekibimiz ile seyahatlere başlıyoruz. Haritanın bilinmeyen, gizli yerlerine giderek keşifler gerçekleştiriyoruz. Sürekli olarak karşımıza yeni bir macera, yeni karakterler çıkıyor. Tüm bunlar ekrana gelen ufak görseller ve yazılar ile ifade ediliyor. Bu bağlamda orta düzeyde İngilizce bilmeniz son derece önemli zira sürekli olarak diyaloglarla uğraşmak zorundasınız. Eğer bir düşmanla karşılaşırsanız savaş ekranı geliyor ve sıra tabanlı savaş sistemine geçiyorsunuz. Savaşları, dövüşmek, aldatmak veya iyi niyet göstermek üzere üç farklı yöntem ile kazanabiliyorsunuz. Keşiflerden döndüğümüz zaman ise

Avrupa'nın çeşitli yerlerine uğrayıp, yeni eşyalar alıp satarak karakterlerimizi geliştiriyoruz. Karakterlerimizi geliştirmek için yalnızca eşyaları kullanmıyoruz elbette. Karakterlerimiz kendi özelliklerini ne kadar kullanırsa, o kadar tecrübe puanı alıyor ve seviye atlıyor. Böylece karakterler için yeni bir yetenek açabiliyoruz. Tüm bunları yapma nedenimiz ise ünlü kaşifler arasında saygınlığımızı en üst sıraya taşımak. Ne kadar keşif yaparsanız, o kadar ünleniyorsunuz ve saygınlık puanlarınız artışa geçiyor. Ünlü kaşifler listesinde en üst basamağa çıkmak en büyük amacımız oluyor. RE:IS beni diyaloglarıyla, oynanış yapısıyla ve çizimlere dayanan grafiksel kalitesiyle son derece etkiledi. Aylarımı alacak uzun soluklu bir macera yaşatabileceğini düşünmesem de beni bir süre daha bilgisayar başına bağlayabilecek bir oyun olduğunu kanıtladı. Macerayı, keşfetmeyi sevenlere duyurulur! ■ **Enes Özdemir**

Renowned Explorers

- ⊕ Diyaloglar
- ⊕ Eğlenceli oyun yapısı
- ⊖ Sürekli yazı okumak bir süre sonra sıkabilir

8,1

Alternatif **Don't Starve**



The Witcher 3: Hearts of Stone ★

Hikâye devam ediyor

The Witcher 3'ü ne kadar büyük bir heyecanla beklemiştim! İyi ki de beklemişim. Kendisi verdiği sözleri tutan, oyuncuyu tam anlamıyla etkileyen başarılı bir oyunun eklentisi olarak çoktan oyun camiasının en iyileri arasına yerleşti. Böylesine güzel bir oyunun eklentisi kalmasını zaten beklemiyorduk ve işte karşınızda Hearts of Stone isimli ilk hikâye eklentisi! Uzun süredir at üstündeyiz; görevden göreve koştuk ve artık bir şeylerin değişmesinin vakti geldi. The Witcher 3: Hearts of Stone ile birlikte oyun haritasının Kuzey Doğu tarafına doğru genişlediğini görüyoruz. Bir anlamda Kuzey Krallığı diyebileceğimiz bölge, tüm eklentinin geçtiği No Man's Land ve Oxenfurt gibi yeni yerleri beğenimiz sunuyor. Bu yeni bölgeler, alıştığımız üzere harika şekilde tasarlanmış ve olabildiğince Kuzey temasını sunmuş. Zaten baştan artı bir ile başladık... Tabii eklentinin şüphesiz en can alıcı kısmı senaryosu. Ortalama 10 ile 15 saat arası bir oyun deneyimi sunan Hearts of Stone'da, beş adet yeni ana görev, 15 adet de yan görev ile karşılaşacağız. Tüm görevler inanılmaz detaylı ve bir o kadar da eğlenceli. Biz ilerledikçe her daim olduğu gibi yine karşımıza farklı karakterler çıkıyor. Etkileşimlerimiz oyunun gidişatını büyük oranda belirlediği gibi, yine yapmak zorunda olduğumuz bazı şeylerden kaçamıyoruz. Bu da işin cilvesi, bir şekilde senaryonun yürümesi lazım. Olaylar gelişirken Man of Glass isimli gizemli karaktere odaklandım ve bir şekilde kim olduğunu çözmeye çalıştım. Nitekim çabalarım nafile çıktı.

Ana senaryo sonlanmadan kim olduğunu net bir şekilde öğrenmenin pek bir yolu yok. Baş kötümüzse ölümsüzlüğün peşinde olan Olgierd von Everec isimli bir şahıs. Gerisini siz hesaplayın! Senaryoyu bir kenara bıraktığımızdaysa oyuna yeni eklenen Runeword isimli mekanikle karşılaşacağız. Toplamda üç farklı rune taşını bir araya getirerek oluşturduğumuz bu özel taşlar sayesinde, karakterimizi hiç olmadığı kadar güçlü hale getirebiliyoruz. Runeword'ler üç farklı seviyeye sahip. Seviyeler arttıkça iyice güçleniyorlar ama en düşüğü bile kullanılmayacak gibi değil. Dumplings isimli birinci seviye Runeword, herhangi bir yiyeceği tükettiğimiz zaman, vitality'imizin yüzde yüz oranında dolmasını sağlıyor, üçüncü seviye olan Invigoration, vitality doluyken tükettiğimiz besinlerden gelen fazladan canı, bir sonraki saldırımıza bonus olarak ekliyor. Yani Runeword'ler bir hayli güçlü ve oyun mekanizmasını baştan aşağıya değiştirebilecek seviyeler. Nitekim kalkan veya silah üzerine takıldıkları slot'u anında yok ediyor, bir daha kullanılmaz hale getiriyorlar. Düşmanlarda da büyük değişimler söz konusu. Özellikle Arachnomorphs isimli düşman birimi dikkatimi çekmeyi başardı. Olabildiğince menzilli saldırılar yapan ve bir şekilde bizi ağlarla çevrelemeye çalışan yaratık, korkutucu derecede akıllı hareket ediyor. Ayrıca boss savaşları da yine farklı ve bir o kadar zorlayıcı cinsten. Özetlemek gerekirse The Witcher 3: Hearts of Stone her yönüyle doyurucu bir eklenti olmuş. İlla ki 100 küsur saatlik oyuna yapılan 15 saatlik eklenti biraz sırtıyor ama uzun ve boş olmasındansa kısa ve ismine yakışır bir oyun olması beni kazanmasına yetti de arttı bile.

■ Ertuğrul Süngü

The Witcher 3: Hearts of Stone

- Yeni senaryo ve görevler
- Farklı düşman birimleri
- Runeword'un oyuna olan etkisi
- Daha farklı yenilikler eklenebilirdi

9,0

Alternatif Dragon Age 3: Inquisition

İleri Seviye Görevler

The Witcher 3: Hearts of Stone 30. seviye ve üstü için tasarlanmış bir oyun. Eğer karakteriniz zaten bu seviyedeyseniz yolunuza devam edebilirsiniz. Eğer karakteriniz 30. Seviyeye ulaşmadıysa da merak etmeyin. Hearts of Stone ile birlikte alacağınız ilk görevin ardından Geralt Kuzey bölgesine yakışır şekilde seviye atlıyor.



Yapım **CD PROJEKT RED**
Dağıtım **CD PROJEKT RED**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.thewitcher.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Bilkom**



Yeni Irklar

Her yeni Civ oyunu haberi aldığımda, direk olarak oyuna eklenecek yeni ırklara bakarım. E ne yapalım, yıllardır süre gelen bir alışkanlık bu, yapacak bir şey yok. Rising Tide da boş durmamış ve beraberinde AI-Falah, INTEGR, Chungsu ve North Sea Alliance isimli dört yeni ismi getirmiş. Ne diyeyim, Civ bu, ne yapasa yeridir. Daha fazla isim gelse, daha da fazla gelsin derdim!

Civilization: Beyond Earth

Rising Tide ★

Dalgalar yükseliyor!

Eski den bugüne kadar aramızda olan birçok oyun bulunuyor en sevdiğim okur ama bunlardan bazıları var ki sanki hep o ilk günkü havayı solumama sebep oluyor. Civilization, kesinlikle geldiğim yeri bana hatırlatan, çok özel, çok güzel bir yapım. Fakat biz tam ona alışmışken Sid Meier, tüm oyun camiası ve Civ severleri ters köşeye yatan, Civilization Beyond Earth ile bizleri selamladı. Birçokları şoku henüz atlatmayı başarmıştı ki şimdide oyunun eklentisi olan Rising Tide karşılaştık!

Yeni dünya dediğin böyle olur...

Beyon Earth ile dünyamızı terk edip, başka gezegenlerde hayat kurmaya çalışmıştık. Aslında aynı durum Rising Tide'da da devam ediyor. İlk yerleşimciler öyle görünüyordu ki koloni kurma konusunda birçok sorun yaşamışlar. Özellikle kaynak konusunda çekilen sıkıntılarının sonunda yeni koloniciler bu yeni dünyaya merhaba diyor. Aradaki en büyük fark ise yeni gelenlerin öncelilere göre çok daha fırsat kollayan, esnek, acımasız ve en önemlisi hayatta kalmak için ellerinden gelen her şeyi yapan cinsten insanlar olmaları. Fakat yeni gelen kolonicilerle beraber oyundaki birçok yenilik de göze çarpıyor. Bunların en başında içerisinde bulunduğumuz dünyanın her yanının sularla kaplı olması yer alıyor. Evet... Rising Tide ile sularla dolu bir dünya içerisinde hareket etmeye çalışıyoruz. Etraftaki su, sadece görünüşten ibaret değil. Su aynı zamanda hem endişe duyulacak, hem de uğruna ölünecek bir bölge olarak tasarlanmış. Önce endişe kısmından başlayalım... Rising Tide ile oyuna birçok yeni düşman birimi eklenmiş ki kendileri yüzmeyi fazlasıyla iyi bilen yaratıklar. Kimileri çok güçlü, kimileri de sadece bizi engellemek için orada duruyor. Allien Hydracoral olarak adlandırılan bazı bitkimsi deniz yüzeyi yaratıkları belki hiçbir harekette bulunmuyor ama yanına gelen birliğin yürüme ve görme mesafesini büyük ölçüde kısıtlıyor. Bu yaratıkların biz deniz birimleri üretmeden önce de denizde

olduğunu ve bize göre çok daha hızlı şekilde hareket ettiğini düşünürseniz işin zorluk seviyesini biraz daha iyi anlayabilirsiniz. Peki, su uğruna neden ölelim? Bir kere su yani, sonuçta lazım olur; oradan başlayalım derim. Efendim, Rising Tide ile artık su üzerine de koloni kurabiliyoruz! Hatta kurulu olan bir koloniye, biraz fazla şeyden feragat ederek hareket ettirmek bile mümkün! Deniz üzerinde de tıpkı karada olduğuna benzer kaynaklar kullanıyor, zamanla bölgemizi geliştiriyor ve belirli noktaları işleyebiliyoruz. Temelde karada yaptığımızı hemen her türlü şeyi denizde de yapabiliyoruz. Deniz şehirlerinin en büyük sorunuysa şüphesiz saldırılara her yönden açık olmalarından kaynaklanıyor. Kesinlikle karada olan bir şehri savunmak çok daha kolay! Rising Tide'in bir diğer yeniliği de şüphesiz tamamen değişen diplomasi başlığı. Oyunda "diplomatic capital" olarak beliren yeni bir kaynak daha bulunuyor ve bu kaynak sayesinde farklı perk'lere ve binalara ulaşabildiğimiz gibi, kendi karakterimizin diplomasi yönünden gelişmesine yardımcı oluyor, farklı anlaşmaları da yine bu kaynağı harcayarak yapabiliyoruz. Ordunuz ne kadar büyüksün, düşmanların teklifleri kabul etmesi de bir o kadar hızlı oluyor. Aksi halde hiçbir teklifiniz kabul olmayacak demektir. Açıkçası, yeni diplomasi mantığı oyunu kökten değiştirmiş sevgili okur. Bildiğimiz Civ'den birazcık daha farklı, biraz daha yeni ve bir o kadar özgün bir Civ deneyimi arıyorsanız, Rising Tide kaçmaz azizim! ■ Ertuğrul Süngü

Civilization Beyond Earth: Rising Tide

- ⊕ Su teması ve oyuna getirdikleri
- ⊕ Yeni diplomasi sistemi
- ⊕ Farklı dost ve düşman birlikleri
- ⊕ Eklenen Artifact sistemi
- ⊖ Biraz daha yeniliğe hayır demezdik

8,5

Alternatif Galactic Civilizations III



Sword Coast Legends

Birisi D&D mi demişti?

Masaüstü rol yapma yani bizim kısaca FRP olarak adlandırdığımız olgunun en belirgin ismi şüphesiz Dungeons and Dragons'dur. Kısaca D&D olarak adlandırılan oyun, 40 yıl gibi uzun bir süredir hayatımızda. En son beşinci edisyonu çıkan D&D, aynı zamanda birbirinden farklı onlarca dijital oyuna da sahip. Özellikle 90'ların sonunda üretilen Baldur's Gate ve Icewind Dale serileri, dijital ortamda D&D denildiği zaman akla ilk gelen isimlerden. 2000'lere baktığımızdaysa D&D mekâniklerini Neverwinter Nights ile devam ettirildiğini görürüz. Nitekim uzun süredir D&D ile ilgili düzgün bir oyun olmadığı da aşikâr. N-Space ve Digital Extremes ise sonunda elini taşın altına koyan isimler oldu ve Sword Coast Legends'ı geliştirdi. O tanıdık, bildik D&D dünyası nihayet bir defa daha karşımıza çıktı ama bu oyunda gerçekten aradığımız her şey var mı?

Bildiğimiz, sevdiğimiz, özlediğimiz...

Sword Coast Legends, efsane seri olan Unutulmuş Diyarlar dünyasında geçiyor. Dev Faerûn dünyasının bir köşesinde bulunan Sword Coast, yine FRP'cilerin yakinen tanıdığı ırk ve sınıflardan oluşuyor. Cleric, Rogue, Wizard, Paladin, Ranger ve Fighter gibi sınıfların yanı sıra, Human, Elf, Dwarf, Halfling ve Half-Elf gibi ırklar ile bizleri selamlıyor. Ayrıca Unutulmuş Diyarlardan tanıdığımız tüm alt ırkları seçebiliyor olmak da cabası. Birçok D&D oyununda olduğu gibi yine detaylı bir karakter yaratma menüsü söz konusu. Karakterimizin neye benzeyeceğini birçok farklı sekme üzerinden belirleyebiliyoruz. Özellik puanları yine alıştığımız Str, Dex, Con, Int, Wis ve Cha kodları üzerinden yola çıkılarak tasarlanmış. Fakat konu yeteneklere geldiği zaman iş biraz değişiyor zira karşımıza birbirinden farklı yetenek ağacı çıkıyor. Misal Dwarf Warrior olarak açtığım karaktere normalde olması gereken Feat'ler yerine Battle Master, Champion, Two-Weapon Fighting, Great Weapon Fighting, Protection, Martial, Archery ve Skills and Proficiencies gibi kendi altında farklı yetenekler barındıran isimler çıktı. Yani bu oyunda Feat

yerine seviye atladıkça açabileceğimiz yeni özellikler beliyor. Zaten genel olarak arabirime baktığımız zaman da geleneksel CRPG'den ziyade MMORPG oyuncusuna hitap edildiğini görüyoruz. Oyunun içine daldığımız zamansa aslında Sword Coast Legends'ın CRPG görüntüsüne bürünmüş, bir nevi action RPG olduğunu anlıyoruz. Açıkçası D&D temalı, izometrik kamera açısına sahip bir oyundan bunu beklemiyordum ama ne yapalım. Malum D&D deyinse konuşma olması gerekiyor ama ilk 30 dakikalık oyun deneyiminde anladım ki konuşmalar da sırf oyunda konuşma olsun diye koyulmuş! Yoksa konuşarak hiçbir şey çözülüyor. İlla savaş, illa kan! Ana senaryo 40 saate yakın bir oyun deneyimini vaat ediyor olsa da ne yazık ki D&D için bile çok klişe kalmış durumda. Zaten oyunu ana senaryo değil, DM ve Dungeon Crawl modları sırtlıyor. Burada tıpkı gerçek D&D'de olduğu gibi bir kişi DM yani oyun yöneticisi oluyor ve dört diğer kişiye oyun oynatabiliyoruz. Tamam, bu mod da aslında beklediğimden çok daha limitli çıktı ama co-op oyun oynama deneyimini dijital ortama bu derece aktarabilmek de bir şeydir. Kendi haritamızı yaratmak ya da yaratılan haritalar üzerinde koşturmak gerçekten çok eğlenceli. Üretilen ve oynatılabilen farklı oyun modları kesinlikle Sword Coast Legends'ı fazlasıyla oynanır kılan esas unsur. Ayrıca baktınız oyuna harcayacak vaktiniz yok, hop bir zindan temizleyip çıkabiliyor, karakterinizi burada geliştirebiliyorsunuz. Demem o ki Sword Coast Legends ana senaryosu bir hayli kötü olsa da multiplayer modları ile oynanabilir hale gelen bir oyun. ■ Ertuğrul Süngü

Sword Coast Legends

- ⊕ D&D ırkları, sınıfları ve teması
- ⊕ Multiplayer oyun modları
- ⊖ Sürekli savaşmak zorunda kalmak
- ⊖ Klasik CRPG gibi gözüküp, aslında olmaması

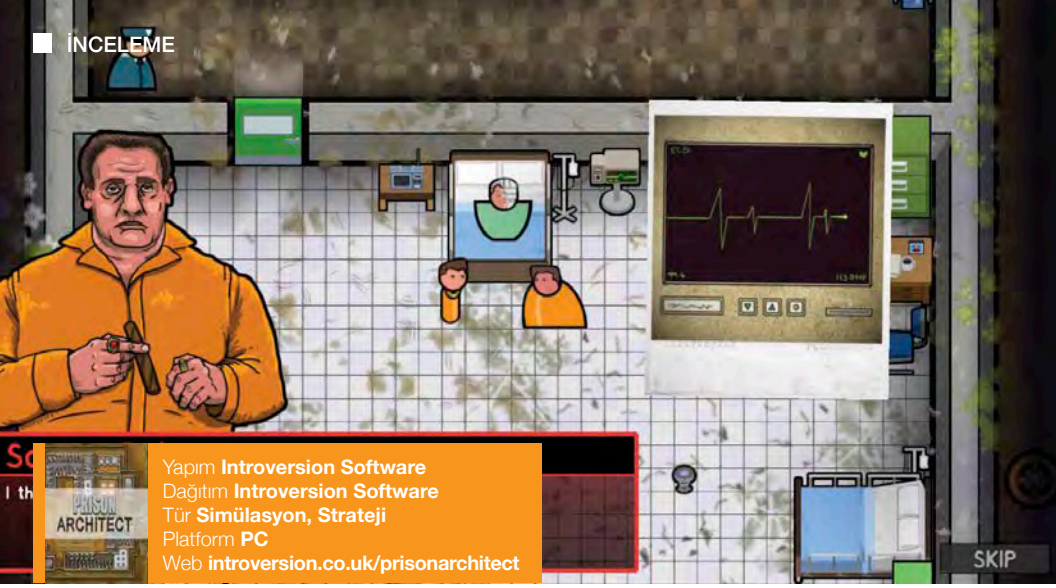
7,3

Alternatif Pillars of Eternity

Seslendirme

CRPG oyunlarda sıklıkla yaşadığımız seslendirme sorunu, ilginç bir şekilde Sword Coast Legends ile bir hayli çözülmüş. Birçok karakterin sesi mevcut ve seslendirmeler gerçekten kaliteli. Ayrıca müzikler de yine bizi oturduğumuz koltuktan alıp başka bir diyara ışınlamaya yetiyor.





Yapım **Introversion Software**
Dağıtım **Introversion Software**
Tür **Simülasyon, Strateji**
Platform **PC**
Web introversion.co.uk/prisonarchitect

Güncellemeler

Prison Architect için çok fazla güncelleme geldi. Beta sürecinden V.1.0'a kadar geçen süre esnasında o kadar çok yenilik gördük ki gelecekte oyunun çok daha iyi olacağına şüphe yok. Yapımcı firma hemen her hafta yeni fikirler ve yeni etkileşimlerle karşımıza çıktığı sürece, Prison Architect giderek daha da iyi bir oyun haline gelecektir.

Prison Architect ★

Hapishanedeki hayatlar

Bu zamana kadar çok farklı Tycoon oyunu deneyim ettik. Lunaparklar kurduk, tren istasyonları inşa ettik ama bir gün hapishane inşa edeceğimizi söyleseler, inanın pek inandırıcı bulmazdım. Fakat Introversion Software ekibi, hapishane fikrinden yola çıkarak harika bir oyun yaratmayı başarmış. Prison Architect, sadece bir Tycoon oyun modelinden çok daha fazlasını bünyesinde barındırıyor. O hem bir yaratma, hem de takip etme oyunu. Kısacası adına fazla takılmamakta yarar var; çünkü hapishane içerisinde bulunan mahkumlarımız, ileri seviyede bir yapay zeka tarafından kontrol ediliyor. Prison Architect, iki farklı tarzda oyun yapısına sahip. Birisi sürekli ilerleyen senaryo ki zaten oyunu öğrenmek için bu senaryonun hiç değilse ilk üç bölümünü tamamlamanızı tavsiye ederim. Daha önce Tycoon oyunu oynayıp oynamamanızın pek bir önemi yok; çünkü Prison Architect'te dikkat edilmesi gereken çok fazla nokta bulunuyor. Senaryo tarafında yapılacak tonla görev mevcut ve hepsi de ziyadesiyle keyifli. Giderek zorlaşıyorlar ama oyunun kontrolüne bir defa alıştıktan sonra gerisi iplik söküğü gibi geliyor. İkinci oyun modeli ise kendi başımıza, sıfırdan kuracağımız bir hapishane yaratmak. Burada devreye mimar ruhlu oyuncular giriyor. Küçük, orta ya da büyük olarak açabileceğimiz haritalar üzerinde hemen her türlü işlemi yapabiliyoruz. Tabii gelir ve gideri doğru ayarlamak koşuluyla...

Senaryo esnasında hep hali hazırda olan bir hapishane üzerinde gittiğimiz için etkileşim çok daha kolay oluyor. Sıfırdan harita açmanın en büyük

sorunu, yapacak çok şeyin olması. Oyuna başladığımız haritanın sol üst tarafında kaç saat sonra, kaç tane mahkum geleceği yazıyor ve bu süre içerisinde kendilerine uygun bir hücre yapmamız gerekmektedir. Sadece hücre yapmak pek tabii yetersiz bir hareket olacaktır. Bunun yemekhanesi var, yemekhanenin içeriği var, kantini var, spor alanı var, var da var... Demem o ki hapishane yaratmak çok ama çok zor. Fakat yapımcı firma hemen her şeyi düşünmüş ve yapmamız gereken yüzlerce iş için harika bir arabirim hazırlamış. Hemen her türlü yeniliği kolayca oyuna eklemek bu sayede çok kolay. Dikkat etmemiz gereken, binaların su ve elektrik şebekelerinden yararlanıyor olması. Fakat çok büyük su hatları çekersek, suçlular için harika bir kaçış yolu yaratmış oluruz. Aynı şekilde kullanacağımız duvarın malzemesine de dikkat etmemiz gerekiyor. Anlayacağınız üzere, mahkumlarımız kendi başlarına hareket ediyor, hemen her türlü hinliğin peşinde koşuyorlar. Misal, elektriklerin kesilmesi sonucunda anında kaçıyor, kimi zaman birbirlerini, kimi zaman da gardiyanları bıçaklıyorlar. Elektriklerin geri gelmesi, oyunun dengesini yeniden toparlamasına yetiyor gibi gözükse de tüm bu olaylar esnasında büyük para kaybı yaşıyoruz. Birçok Tycoon oyununda olduğu gibi ürettiklerimizin bize gelir olarak dönmesi gerekiyor ama konu onlarca hükümlü olduğu zaman her şeyi kısa sürede kaybetmek de söz konusu. Bu sebepten oyun yapınıza uygun bir Warden seçmeniz şart. Ayrıca cimrilik etmeyip temizlikçi, gardiyan, aşçı gibi çalışanlardan yeterli miktarda bulundurmanız gerekiyor. Eğer mahkumlarımız mutlu olursa, biz de oluyoruz. Eğer onlar mutlu değilse, biz de değiliz! ■ Ertuğrul Süngü

Prison Architect

- ⊕ Hapishane yaratmak
- ⊕ Bolca detay olması
- ⊕ Şaşırtıcı yapay zeka
- ⊕ Yapılabacakların sınırı
- ⊕ Tycoon sevmeyene hitap etmiyor

8,4

Alternatif Cities: Skylines

Nevermind ★

Zihinden zihne yolculuk!

Güney Kaliforniya Üniversitesi öğrencilerinden Erin Elizabeth Reynolds'ın yüksek lisans tezi olarak ortaya çıkan Nevermind, biyolojik geri bildirim dayalı macera oyunu olarak tanınıyor. Erin önderliğinde kurulan Flying Mollusk tarafından oyun severlerle buluşturulan yapım, bizleri psikolojik travma kurbanlarının karanlık ve gerçek dışı zihinlerine götürüyor. Travma sonucu kurbanların zihinlerinde oluşan labirentlerde yolunuzu bulmaya ve travmanın sebeplerini öğrenmeye çalışırken, isteğe bağlı olarak oyunun sitesinde yer alan biyolojik geribildirim sensörlerinden birini kullanabiliyoruz. Bu sensörler sayesinde anlık olarak bizleri ve kalp atışımızı takip eden oyun, korkumuzu ölçülebilir bir değişken olarak algılıyor ve hislerimizle oynamaya başlıyor. Biz korktukça daha da korkutucu bir hal almaya başlayan Nevermind, bizleri cezalandırmak için hiçbir fırsatı geri tepmiyor. Korkumuzu kontrol ettiğimizdeyse bizleri nispeten daha kolay bir oyun bekliyor. Yüksek lisans tezi olarak kabul gören oyunun asıl amacı da burada ortaya çıkıyor: Oyuncuları stres yönetimi konusunda eğitmek ve psikolojik travma hakkında farkındalık yaratmak. En ucuz 250 lira civarında olan biyolojik geribildirim sensörleri olmadan da oyun oldukça ilginç bir deneyim sunuyor.

Neurostalgia Kliniği'ne yeni kabul edilen bir Neuroprober olarak oyuna başlıyoruz. Sıradan bir doktordan farklı olarak Neuroprober'ler, kliniğin imkanlarını kullanarak hastaların zihnine girebiliyor. Bu sayede kliniğe başvuran hastaların psikolojik travmalarına neyin sebep olduğunu bulabiliyor ve onları bu durumdan kurtarabiliyoruz. Travmalara neyin sebep olduğunu bulabilmek

için öncelikle travmanın gerçekleştiği döneme ait anıları toplamamız gerekiyor. Bu anılar hastanın zihninde farklı katmanlarda serbestçe bulunabileceği gibi, bulmacalar tarafından korunur halde de bulunabiliyor. Hastanın zihnindeki bütün anıları topladığımız zaman bu anılardan travmayla doğrudan ilgili olan 5 anıyı kararlaştırmamız ve bu anıları sıralamamız gerekiyor. Doğru sıralamanın ardından hasta travmayla ilgili gerçeklerle yüzleşmiş ve artık travmanın etkisinden kurtulmuş oluyor.

Oyunda şu an için 3 tane hasta, yani yaklaşık olarak 3 – 4 saatlik bir macera bulunuyor. Yapımcılar tarafından oyunun satış rakamları doğrultusunda hasta sayısının artabileceği de söyleniyor. Her hastanın zihinlerinin birbirinden tamamen farklı olması, hastalara birer kişilik katıyor. Ayrıca, zihinlerdeki yolculuğumuz ne kadar derine inerse, o kadar da ürpertici bir hal alıyor. Unity oyun motorunun gücünü arkasına alan oyun, başarılı seslendirmeleriyle birlikte bizleri yerimizden zıplatmasa da daima diken üstünde durmamıza sebep oluyor. Biyolojik geri bildirim sensörüne sahip olanların (!) kaçırmaması gereken Nevermind, diğer oyuncular için de gerilim dolu kısa bir macera vadediyor.

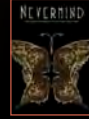
■ Ahmet Rıdvan Potur

Nevermind

- ⊕ Farklı zihinler ve farklı hikâyeler
- ⊕ Ürkütücü atmosfer
- ⊖ Biyolojik geri bildirim sensörlerinin fiyatı
- ⊖ Oyun süresinin kısalığı

8,0

📊 Alternatif Layers of Fear

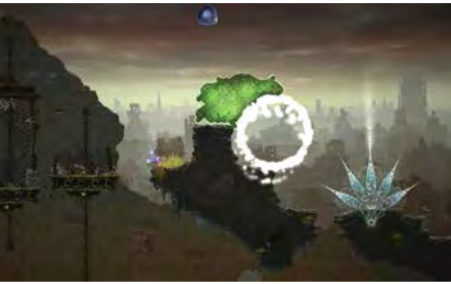


Yapım **Flying Mollusk**
Dağıtım **Flying Mollusk**
Tür **Macera**
Platform **PC, Mac**
Web **nevermindgame.com**





Yapım **Untame**
Dağıtım **Untame**
Tür **Platform**
Platform **PC**
Web www.untame.com



Mushroom 11

Vıcık vıcık bir serüven...

Oyun yağmurunun sağanak haline geldiği aylara geldik. Ardi arkasına beklenen oyunlar geliyor ve hangisini nereye sıkıştıracağımızı şaşırıyoruz. Bunlar yetmezmiş gibi araya yine o vazgeçilmezlerimiz, yani bağımsız oyunlarımız da giriyor. Mushroom 11, yoğun trafiğimin arasına nereden girip sıkıştıysa sıkıştı, "Bu nedir ki acep?" diye açıp baktığımda da sinir katsayımı yükseltmeyi başardı. Deneysel çalışmalardan biriyle karşı karşıya olduğumu anlayıp kendime hakim oldum olmasına ama be arkadaş, kobay gibi hissediyorum kendimi böyle oyunları oynarken ya...

Evet, yine bağımsız bir yapımla karşı karşıyayız. Herhangi bir hikayemiz yok, yani en azından olmadığını sanıyorum. Aslında bu oyunu size nasıl anlatacağım konusunda da şüphelerim var ama öyle ya da böyle anlatmaya çalışacağım. Şimdi efemim, biz bir mantar çobanız ve sürekli çoğalmaya çalışan bir mantar hücrelerini yola sokmaya çalışıyoruz. (Mantar hücresi... Çok mantıksız oldu. Hatta dur bakayım, mantar çobanı daha da bir mantıksız oldu. Neyse...) Yani o ürüyor, biz kesiyoruz, biz kesiyoruz, o ürüyor... Olayın özü bu. Ama tabii bu oluşumu bir yerden bir yere yönlendirmemiz lazım. Bunu da nasıl sağlıyoruz, orasından burasından kırarak... İğrenç, vıcık vıcık bir ses efekti de biz bununla uğraşırken kulaklarımızı tırmalıyor.

Sürekli üremeye çalışan bir mantar hücrelerini kontrol etmek ne kadar zor olabilir? Çok ama çok zor olabilir mesela. Yani sabır sınırlarını zorlayacak derecede zor olabilir hatta. Bu şey düz yolda gitmiyor sonuçta. Bir kanaldan geçmeli, yolu saptığı zaman toparlanmalı, ateşten uzak tutulmalı, bir şekilde gideceği yola sürüklenmeli. Ama işte böyle anlatınca her şey çok kolay görünüyor. Oysa ki mantar

çobanlığı zor, çok zor...

Mouse'un sol tuşuna basılı tuttuğunuzda geniş bir halka yardımıyla o vıcık vıcık şeyi rahatlıkla kesip biçebiliyorsunuz. Sağ tuş da daha ince kesimler yapmanızı sağlıyor ki bazen ince çalışmanız gerekiyor. Kullanacağınız başka bir mekanik yok. Sadece bu iki mekaniği kullanarak zafere ulaşmalısınız. İş zor yapan şeylerden biri de bu zaten. Elinizde her an her yere yönelebilecek vıcık vıcık bir oluşum var ve bu da yetmezmiş gibi karşınıza giderek daha da zor engeller çıkıyor. Hatta ve hatta, her bölümün sonunda bir büyük düşman da sizi bekliyor. Mushroom 11'in neresinden tutup ne söyleyeyim, inanın bilmiyorum. Şimdiye kadar buna benzer bir oyun oynamamışsınızdır, sanmıyorum. Sabır gerektiren oyunlar konusundaki fikirlerinizi ve tercihlerinizi de bilmiyorum. Ama şunu söyleyebilirim, ben buna benzer bir oyunu daha önce hiç oynamadım ve böyle oyunlara karşı sabır katsayım oldukça düşük. Buna "özgün" bir yapım diyerek her şeyi olumlu tarafa da çekebiliriz ama... Neyse, çekelim hadi. Ama öyle oyun dünyasında çığırar açacak bir yapım yok karşımızda, o konuda önce bir anlaşalım. Ne diyeyim, yeterince sabrınız varsa ve tamamen kendine özgü tarzı olan oyunlardan hoşlanıyorsanız, buyurun afiyetle yişin. ■ **Ertekin Bayındır**

Mushroom 11

- ⊕ Özgün bir tarz
- ⊕ Platform bulmacaları da güzel
- ⊕ Fazlasıyla sabır istiyor
- ⊖ Çok geçmeden sıkılmanız olası

5,5

Alternatif **Vessel**

"Mantar hücresi... Çok mantıksız oldu. Hatta dur bakayım, mantar çobanı daha da bir mantıksız oldu. Neyse..."

Dropsy

Sarılalım sıkı sıkı...

Retro modası dünyanın her köşesinde tüm hızıyla devam ediyor. Müzikte, modada, oyunlarda ve daha bir çok alanda nostalji yaşamaya hep beraber devam ediyoruz. Dropsy, bu geçmişe dönük tavrın ve bağımsız oyunlardaki duygulara / deneyime yönelik oynanış akımının bir parçası.

Dropsy, bu açıdan bakarsak aslında tam olarak durması gereken yerde duruyor. 90'larda Point&Click Adventure'larla büyü-müş veya bu oyunları özleyen kesim için yapılmış. LucasArts tarafından geliştirilmiş olan SCUMM motoru oyunlarına oldukça benzer görselleri ve farenin tek tıkına bağlı oynanışı ile de bu kesime hitap ediyor. Dediğim gibi, oynanış basit. Dropsy isimli palyaçoyu canlandırıyoruz. Oyun başladığında ve hatta oyun boyunca Dropsy'e dair pek bir fikrimiz yok. Tek bildiğimiz, bir hata sonucu çalıştığı sirkün yanmasına sebep olması. Bu sebeple de oldukça vicdan azabı çekiyor. Yaşadığı adanın halkı da bu veya başka sebeplerden dolayı Dropsy'den pek haz etmiyor. Oyundaki amacımız çeşitli bulmaca ve görevleri yerine getirerek bu insanları mutlu etmek ve Dropsy'i sevmelerini sağlamak. Diğer karakterleri mutlu ettiğimiz zaman belki de oyunun en temel öğesi veya amacı olan şeyi gerçekleştirebiliyoruz; sarılıyoruz. Aslını söylemek gerekirse oyun tamamen bunun üzerine kurulu: Sarılmak, insanlarla bir şey paylaşmak, mutlu olmak ve mutlu etmek.

Oyun kendine has birkaç mekaniği dışında klasik Point&Click Adventure'ların üzerine bir şey koymuyor ki amacı da bu değil zaten. Bu mekaniğin en önemlisi, gündüz - gece döngüsü. Oyunda gerçek zamanlı olmasa da haritada hareket ettiğiniz sürece zaman ilerliyor. Saatin değişmesi sadece görsel bir farklılık değil; aynı zamanda oyunun hikayesi açısından da değişiklikler



yaratıyor. Bazı karakterleri sadece günün belli saatlerinde görebiliyorsunuz. Bazı olaylar da sadece gününü belli saatlerinde oluyor. Oyunda genelde uzun süre takıldığım noktalarda ilerlememi sağlayan etken bu oldu. (Sizin de dikkat etmenizi öneririm.) Bir diğer mekanik de Dropsy dışında üç karakteri daha kontrol edebiliyor olmamız. Bu yeni bir şey değil tabii. Çok sevimli üç adet dostumuz var. İlki bir köpek ve diğer ikisi bize sonradan katılan bir fare ile bir civciv. Bu karakterler kendilerine has yetenekleri ile Dropsy'nin ulaşamadığı yerlere ulaşıyor ve onun yapamadığı şeyleri yapabiliyor. Oyunun diyalog sistemi hoşuma gitti. Yani aslında oyunda diyaloglar yok ki karakterlerin size anlatmaya çalıştığı şeyler görsel imgeler olarak beliriyor. Gayet sade olsa da bu imgeleri çözmek bazen bir bulmacanın parçası da olabiliyor. Dropsy'nin eksikleri de var tabii. Oyunun her ne kadar hoş bir havası olsa da takip edecek düzgün bir senaryosu olmaması, belli bir yerde sıkabiliyor. Senaryo sonlara doğru bağlanıyor ve gelişiyor. O noktaya kadar bir yerden sonra o bulmacayı çöz, bu kişiye sarıl derken motivasyon kaybolabiliyor. Bir diğer aksadığı yer de bence Adventure oyunları için çok önemli olan, ilgi çekici karakterlere sahip olmaması. Dropsy dışında ilgi çekecek veya merak uyandıracak başka bir karakter yok. Yazıyı bitirirken, kafada soru işaretleri bırakmamak için kısa bir soru cevap yapacağım.

Soru: Ben 90'lar Adventure'larının hastası eski bir oyuncuyum. Dropsy'yi oynamalı mıyım?



Cevap: Evet. Fakat Dropsy'ye sıra gelmeden önce hem aynı nostaljiyi yaşatan, hem de türün üstüne çok daha fazla şey koyan Machinarium veya Gemini Rue gibi oyunları daha çok öneririm.

Soru: Adventure oyunları çok oynamadım fakat başlamak istiyorum. Dropsy iyi bir başlangıç mı?

Cevap: Tam olarak değil. Dropsy'nin temel aldığı klasik Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle, Monkey Island serisi gibi oyunlardan başlamanızı öneririm. Modern örnekler için bir önceki soruya bakın.

Soru: Adventure türü hiç ilgimi çekmiyor. Bu aralar oynayacak oyun bulamıyorum. Dropsy'yi önerir misiniz?

Cevap: Bu oyun size göre değil...

Soru: Açıkçası palyaçolardan korkuyorum, Dropsy'yi oynamalı mıyım...

Cevap: HAYIR!

■ Ege Tülek

Dropsy

- ⊕ Nostaljik bir türü eksiksiz, yeniden canlandırması
- ⊖ Klasik türün üzerine herhangi bir şey koymaması
- ⊖ Sadece türün oyuncularına hitap etmesi

7,2

■ Alternatif Machinarium

Yapım Tendershoot, A Jolly Corpse
Dağıtım Devolver Digital
Tür Adventure
Platform PC
Web www.dropsytheclown.com



LIFE IS STRANGE



Yapım **Dontnod Entertainment**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Adventure**
Platform **PC, PS3, PS4, X360, XONE**
Web **lifeisstrange.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Life is Strange

Episode 5: Polarized ★

Mutlu son sanarsın ama...

Ve sonunda Life is Strange'in de sonu geldi. Yine spoiler uyarısı vermek zorundayım zira son bölümdeyiz artık. Hatta bu uyarıyı yaptıktan sonra da hazır yeri gelmişken, seriyi en başından beri takip etmeyenleri bir zahmet bu lezzetli hikayeyi oynamaya davet edeyim. Çok şey kaçırıyor-sunuz, çok...

Ne söyleyeceğimi, ne anlatacağımı bilemiyorum şu an. Üzüldüm mü, gerildim mi, şaşırıldım mı, ne yaşadım emin değilim. Mükemmel bir final bekliyordum ama bu kadarını da beklemiyordum açıkçası. Şu an bu halde olmamın çok sebebi var. Muazzam ötesi bir final bölümü oynadım az önce ve Life is Strange serüveni bittiği için tuhaf bir burukluk yaşıyorum sanırım. Az önce bir spoiler uyarısı yaptım ama son bölüm Polarized'da yaşananların herhangi bir detayına dokunamam da gelmiyor. Her bir sahnesi o kadar kıymetli ki, dokunsam bütün büyü bozulur, bütün keyfiniz kaçır diye korkuyorum. Aslında bir yandan da düşününce, şu an bu satırları okuyan herkesin, hikayeyi en başından beri takip edenler olduğunu, hatta son bölümü de çoktan bitirip benimle hemen hemen aynı duyguları yaşadıklarını tahmin etmem zor olmuyor. Ne finaldi ama değil mi ya... Hele o en son seçim... Size yemin ederim, yaklaşık bir beş dakika boyunca düşündüm, kalakaldım o iki seçim arasında. Sonunda da o en olası seçimi yaptım ve sanırım şu an halimden memnunum. Hatırlarsanız, dördüncü bölümde Rachel'a ne olduğu ortaya çıkmıştı. Hatta olay öyle bir noktaya bağlanmıştı ki katilimiz bile yüzünü göstermişti.

(Yok, kim olduğunu söylemeyeceğim çünkü Kürşat beni topa tutar artık bunu da söylersem.) Çok zor bir şey ama abicim... Son bölüm hakkında bir şeyler karalamaya çalışıyorsun ama mümkün olduğunca baklayı ağzında tutmak zorundasın. Olacak iş mi? Final bölümümüz tam olarak dördüncü bölümün bittiği yerden başlıyor. Bir yandan yaşadığım ters köşenin şokunu tekrar yaşarken, bir yandan da hikayenin finali nereye bağlanacak diye sabrediyorum. Sonuçta zamanı geri alabilmek, hatta fotoğrafları kullanarak daha gerilere gidebilmek gibi bir olayımız var ve nedir bunun altında yatan... O iklim değişikliğinin, o Tornado'nun sebebi nedir mesela? Bunların hepsinin cevabı, teker teker ve kısık ateşte, mükemmel bir kıvamda sunuluyor son bölümde.

Çok şey söylemeyeceğim son bölümle ilgili, inatla... Her şeyi kendi gözlemlerinizle görmeyi, bizzat yaşamayı istiyorum ama şunu bilin ki son bölümde ciddi anlamda kayış kopuyor. Şimdiye kadar yaptığınız seçimlerin sonuçlarıyla teker teker karşılaşıyorsunuz. Hatta bir yerden sonra ortam o kadar bulanıklaşıyor ki tam her şey çorba oldu derken ufak bir özet geçiyor hikaye size ve sizi yeniden bir araya getiriyor. Ve en sonunda da sizden oyunun finalini belirleyecek bir seçim yapmanızı isteniyor. İki seçim arasındasınız, ya biri, ya da diğeri... Yok yok, hakikaten çok fazla konuşmak istemiyorum son bölüm hakkında. Oynayın ve görün... ■ **Ertekin Bayındır**

"Son bölüm hakkında bir şeyler karalamaya çalışıyorsun ama mümkün olduğunca baklayı ağzında tutmak zorundasın. Olacak iş mi?"

Life is Strange - Episode 5: Polarized

- ➕ Mükemmel ötesi bir final
- ➖ Böyle bir finalde kusur aramak günahtır!

9,5

Alternatif Game of Thrones: A Telltale Game Series

Yapım **Thunder Lotus Games**
Dağıtım **Thunder Lotus Games**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PC**
Web **www.jotungame.com**



Jotun ★

Viking havası solumak isteyenlere...

İskandinav mitolojileriyle aranız nasıl? Benim Thor dışında pek bir bağlantım yok ve filmlerde, çizgi-romanlarda ondan bir şeyler duymamış olsam herhalde konudan bayağı bir uzak kalırmışım. Neyse ki Jotun elime düştü de konuya biraz daha yaklaştım.

İlk aşamada Jotun'un en ilgi çeken tarafı el çizimi grafikleri. Gerçekten el çizimi hepsi, öyle çizilip dijitalize (Böyle bir kelime de yokmuş.) edilmiş görsellerden bahsetmiyorum. Bu el çizimi görselliğe bir de canlı, animasyon-vari renkler de eklenince ortaya inanılmaz bir görüntü çıkıyor. Hele oyunun başlarında, bir yere geldiğinizde şöyle kameranın geriye doğru çekilip etrafı gösterdiği an var ki, yeme de yanında yat. El çizimi grafiklerin kendini en belli ettiği yer ise boss'lar. Burada resmen kalem izlerini bile görür hale geliyorsunuz.

İşte bu güzel görselliğe bir de mitolojik konu eşlik ediyor. Thora bir gemi kazasında ölüyor ve savaşçı bir Viking olduğu için Valhalla'ya girmeye hak kazanıyor. Tabii bunu yapabilmek için de uğraşması ve Jotun adındaki devleri yıkması gerekiyor. Oyun da bu devleri öldürmenin etrafında dönüyor.

Diablo tarzı bir açıdan görüntülenen oyun, Thora'yı kontrolümüze oturtuyor. Thora elinde kocaman bir balta taşıyor ve bununla hafif ve ağır saldırılar yapabiliyor. Ağır saldırı gerçekten

ağır ve kullanırken resmen beklemeniz gerekiyor. Bu iki saldırı hareketi dışında kahramanımız bir de yerde yuvarlanarak kaçış hareketi uygulayabiliyor, başka da bir numarası yok.

Aslında var. Oyunda ilerledikçe bazı tanrılarla karşılaşılır ve onların yardımlarını istiyoruz. Farklı tanrılar, bize farklı güçler bahsediyor. Misal Thor'dan çekicini ödünç alıyoruz, Loki'den bir kopyamızı yapmayı öğreniyoruz, ilk tanıştığımız tanrı Frigg de kendimizi iyileştirme gücü veriyor. Bu özelliklerin hiçbiri bir anda bizi çok güçlü kılmıyor ama zor durumlardan kurtulmak için gayet işe yarıyorlar.

Diablo benzeri bir görüntü dedik ama oyunda karşılaştığımız düşman sayısı bir hayli kısıtlı. Daha çok yalnız bir seyahat şeklindeyiz. Örneğin ilk bölümde, karşımıza çıkan engeller zehir saçan bitkilerden başkası değil. Bunlar belirli zamanlarda zehir fırlatıyorlar ve onlar durduğunda biz de yanlarından hızla geçmeye bakıyoruz. Bir süre sonra yerden fırlayan dikenli kollar bize engel olmaya çalışıyor ama bunlar da yere sabit olduklarından yanlarına gidip baltamızı savurmamız işi çözüyor.

Jotun'un asıl amaçladığı da ara bölümler değil, boss savaşları. Boss savaşlarının tümü eskiden alıştığımız tarzda bir oynanış getiriyor. Her boss'un belirli bir saldırı deseni var ve buna uygun olarak saldırı-kaçış ikilisini uyguluyoruz.

İlk başta mini bir boss karşılıyor bizi örneğin. Buna vurdukça büyüyor ve baltasını savurma menzili de artıyor. Çok büyüdüğünde artık vurup kaçmamız imkan vermiyor ve biz de ayağının altına saklanıyoruz. İlk karşılaştığımız büyük boss ise ilk önce birkaç yöne doğru ellerini savuruyor, bu sırada bu noktalara denk gelmemeye çalışıyoruz. Sonra zehir yaymaya başlıyor, kaçıp güvenli noktaya gidiyoruz. Yetmiyor köklerini salıyor ve dikenli kollar yaratıyor. Bunların hepsiyle uğraşırken de Jotun'a vurmayı başarısak ne ala...

Size bu anlattıklarım belki de Shadow of Colossus'u hatırlatmış olabilir. Mantık aynı olsa da burada olan biten daha retro bir stilde. Eğer uğraştıran, zorlayan, aynı bölümün içinde geriye dönmenizi gerektiren bir macera oyunu arıyorsanız, Jotun tam size göre.

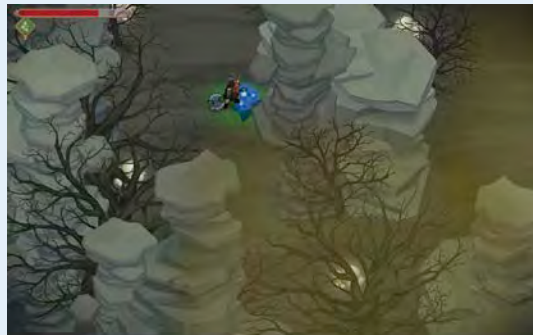
■ Tuna Şentuna

Jotun

- ⊕ Muhteşem görsellik
- ⊕ Mitolojik öğeler
- ⊕ Zor boss savaşları
- ⊖ Geri dönüşler sıkabiliyor
- ⊖ Keşke daha çok düşman olsaydı...

8,2

Alternatif Transisto





Yapım **Hammerfall Publishing**
Dağıtım **Hammerfall Publishing**
Tür **Sıra Tabanlı Strateji**
Platform **PC**
Web **warhammer40kregicide.com**



Vezir dediğin adamı rezil de
edecek vezir del!

Farklı Fraksiyonlar

Regicide içerisinde temelde Blood Angels ve Orc ekiplerinden birisini seçebiliyoruz. Fakat Warhammer 40K evrenini tanıyanların yakından bildiği üzere, Space Marine tarafından çok fazla Chapter mevcut. Eğer istersek Ultra Marine, Space Wolves, Dark Angels, Evil Sunz, Death Skulls gibi farklı alt Chapter'lara ulaşmak mümkün.

Warhammer 40.000: Regicide

Strateji dediğin satranç gibi olacak

Bugüne kadar nice Warhammer 40K oyunu ile karşılaştık. THQ'nun o muhteşem strateji serisinden -aslında bir board game olan Relic'e kadar- farklı farklı Warhammer 40K deneyimi yaşadık. Ne hikmetse dijital platform her koldan resmen üzerimize saldırdı. Aslında birçoğunda da bizi kalbimizden vurmaya başardı ama bir defa Warhammer 40K'yı masa üstünde tadan hiçbir oyuncu, gerçek figürlerinden vazgeçmedi. Tabii bu arada farklı 40K oyunları ile karşılaşmaya devam ettik ama bundan birkaç ay önce beta'sına katıldığımız Regicide kadar radikal bir 40K oyununu sanıyorum kimse oynamamıştı. O zamanlar bir hayli limitli olan oyun, nihayet tam takır şekilde piyasaya çıktı ve şimdiden birçoklarını şaşırtmayı başardı.

Satranç olarak Warhammer: 40K

Warhammer 40.000 Regicide yüzde yüz Games Workshop tarafından desteklenen farklı bir yapım.

Farklı derken, gerçekten farklı bir oyundan bahsettiğimin altını üstünü çizmek isterim. Tamam, tema olarak tam anlamıyla 40K evreninin içindeyiz ama oyun mekanikleri alıştığımız strateji oyunlarından biraz farklı zira bu oyun geliştirilmiş bir satranç! Evet, doğru duydun en şaşkın okur.

Eee 40K bu, nereden nasıl çıkacağı belli mi olur? Tıpkı satrançta olduğu gibi 8 x 8 bir harita üzerinde deneyim ettiğimiz oyunda kralı yok etmek, en kısa yoldan oyunu kazanmak anlamına geliyor. Fakat onu yok etmenin birçok yolu bulunuyor.

Regicide sıra tabanlı bir oyun, aksi halde zaten satranca benzeyemezdi. Her tur iki aşamadan oluşuyor. Birisi hareket, diğeri de inisiyatif turu. Hareket turunda, eldeki piyonlardan sadece birisini hareket ettirebiliyoruz. Bu arada, genel geçer Marine birlikleri "Piyon", Assault Marine'ler "At", Devastator Squad "Fil", Terminatör'lerse "Kale" görevindedir. Eh, artık kütüphaneci ne rolünde siz düşünün. Her karakter tıpkı satrançta olduğu gibi hareket edebiliyor. Hareket turunda rakibi doğru şekilde

tehdit etmek, oyunun tüm kaderini bir anlamda belirlememize imkan sunuyor. Eğer hareket turunda Filin yolu üstünde bir düşman varsa, otomatik olarak "yenmiş" sayılıyor. Bu noktada oyunun her sınıf için farklı yeme ve yenme animasyonunu gözler önüne serdiğine değinmekte fayda var. Diğer taraftan rakibi direkt yiyemediğimiz durumlarda menzilli ya da yakın saldırıya geçebiliyoruz. Her tur, toplamda yapabileceğimiz aksiyon miktarı, sol aşağıda belirtiliyor.

Genelde üç farklı karaktere komut verebiliyoruz. Her piyon, farklı karakteristik özelliklere sahip; o yüzden kimi ne şekilde kullanacağımızı iyi hesaplamak gerekiyor. Misa!; Assault Marine'ler "L" çizerek hareket ediyor ama ellerindeki pistol'den ziyade yakın savaşta daha çok zarar verebiliyorlar. O yüzden kendilerini menzilli olarak kullanmak boşa bir yatırımdan başka bir şey değil.

Karakterlerimizin özellikleri haricinde bir de genel yeteneklerimiz bulunuyor. Oyunun başında Assail, Iron Halo, Only in Death ve Artificer Armor şeklinde sıralanan yeteneklerimize zamanla çok daha fazlası ekleniyor. Bu genel yetenekler de oyunun gidişatını büyük oranda değiştirebiliyor. Assail ile yüzde 75 ihtimalle, belirli bir bölgedeki düşmanların inisiyatif fazını oynamalarını engelleyebiliriz olmak, tüm stratejileri alt üst etmeye yetiyor. Kulağa korkunç geliyor ama bu tarz yetenekleri dört ile altı tur arasında bir defa kullanabiliyoruz, merak etmeyin. Skirmish ve multiplayer desteği ile daha da şenlenen oyun, ne yazık ki sadece Warhammer 40K severleri etkileyebilecek durumda. Yoksa ne yapacaksınız modifiye satrancı değil mi? ■ Ertuğrul Süngü

Warhammer 40.000: Regicide

- ⊕ Warhammer 40K temasının kullanımı
- ⊕ Farklı oyun modları ve stratejileri
- ⊕ Durağan oyun yapısı
- ⊖ Hastasına hitap etmesi

7,2

|| Alternatif **Space Hulk**



Yapım **Triskell Interactive**
Dağıtım **Triskell Interactive**
Tür **Simülasyon, Strateji**
Platform **PC**
Web **lethispop.com**

Lethis: Path of Progress

Şehir simülasyonlarına farklı bakış açısı...

Lethis: Path of Progress ile birlikte zaman zaman oynadığım; ancak pek de ilginç olmadığı bir oyun türü denk geldi karşıma. Şehir kurma ve geliştirme simülasyonları hiçbir zaman favori oyun türüm olmadığı gibi en az zaman ayırdığım oyun türü olmuştur. City Life Deluxe ile beraber ilk kez başladığım bu oyun türüne Cities XL ile devam devam etsem de -ilk tecrübemde olduğu gibi- bu tecrübem de oldukça kısa sürdü. Kürşat bana Lethis'i gönderdi ve yine yukarıdaki oyunlara başladığım gibi bir gaza gelerek başladım.

Diğer şehir simülasyonu oyunlarıyla karşılaştığımızda Lethis'in göze çarpan ilk farkının, çizim halindeki iki boyutlu "old-school" oyun görseleliği olduğunu söyleyebiliriz. Bunun dışında daha oyunun ilk dakikalarında artı hanesine yazdığım olgulardan biri ise oyunun geçtiği dönemin Viktorya ve Steampunk izlerini taşıması oldu. Bu elementler oyuna gerçekten hoş bir atmosfer katmış ve farklı bir tecrübe yaşamanıza olanak sağlıyor.

Lethis'de tutorial bölümlerini oynayarak oyunun temel mekaniklerini öğrenebilirsiniz. Hangi bina neden gerekli? Şehrimizin düzenini sağlamak için dengeleri nasıl kurmalıyız? Popülasyonu artırıp işsizliği nasıl çözeriz? Tüm bunları daha iyi anlayabilmek ve oyuna hazır ve nazır şekilde başlayabilmek için oldukça eğitici bir tutorial hazırlanmış olmasını beğendim. Tutorial bölümünün geçtikten sonra ise asıl eğlence başlıyor. Lethis'de bilmeniz gereken en önemli nokta, her yaptığınız binanın ve yapının yanından yol geçmesi gerektiği. Her bir ev inşa ettiğinizde dışarıdan şehrinize göçler oluyor. Eğer evler inşa edip oraya ulaşımı sağlayacak bir yol yapmadıysanız, hiçbir vatandaşı şehrinize gelip kalmıyor. Şehri kurarken şehrin her bölümünde dengeyi sağlamak ve her bölümde gerekli iş gücünü sağlamak önemli zira işçiler -yani şehir halkı- daha çok kendine yakın

yerlerdeki iş yerlerini tercih ediyor. Eğer o bölgede iş alanı yoksa, ev harabeye dönüşüyor ve orada kalanlar şehri terk ediyor. Bunun dışında, eğer bir bölgede işsizlik yoksa, o bölgeye yeni evler kurmadan yeni iş yerleri açmak, kısa süre sonra iş yerinin iflas etmesine neden olabiliyor. Yani en temel olarak her oyunda yapmanız gereken şey, işsizlik oranını düşük tutmaya çalışmak ve şehrin belli bölümlerindeki nüfus dengesini ayarlamak.

Lethis, iki farklı oyun modundan oluşuyor. Oyunun Campaign bölümünde size verilen belirli görevler oluyor ve şehrinizi kurarken görev kriterlerini göz önüne almanız gerekiyor. Her bir görevi tamamlamanız için şehri farklı özellikler ile geliştirmeniz gerekiyor. Kimi zaman tarıma dayalı olarak, kimi zaman ise madenlere dayalı olarak şehrinizi geliştirmeniz gerekiyor. Yeni bir Campaign bölümünü açmak için de bir öncekini tamamlamanız gerekiyor. İkinci bir oyun modu olan Sandbox'da ise boş ve geniş bir haritada şehrinizi istediğiniz gibi geliştirebilirsiniz. Açıkçası benim favorim, özgür gelişim olanağı sunan Sandbox modu oldu. Lethis: Path of Progress, şehir simülasyonu oyunlarını sevenler için -görsel tarzı ve geçtiği dönemle beraber- farklı bir tecrübe sunmayı başarıyor. Ancak yine de oyundaki bazı anlar çizgisellik hissettiriyor. Şehrinizi geliştirebilmek için genelde aynı konular üzerine yoğunlaşıyorsunuz ve bu da oyun zevkini baltalayabiliyor. ■ **Enes Özdemir**

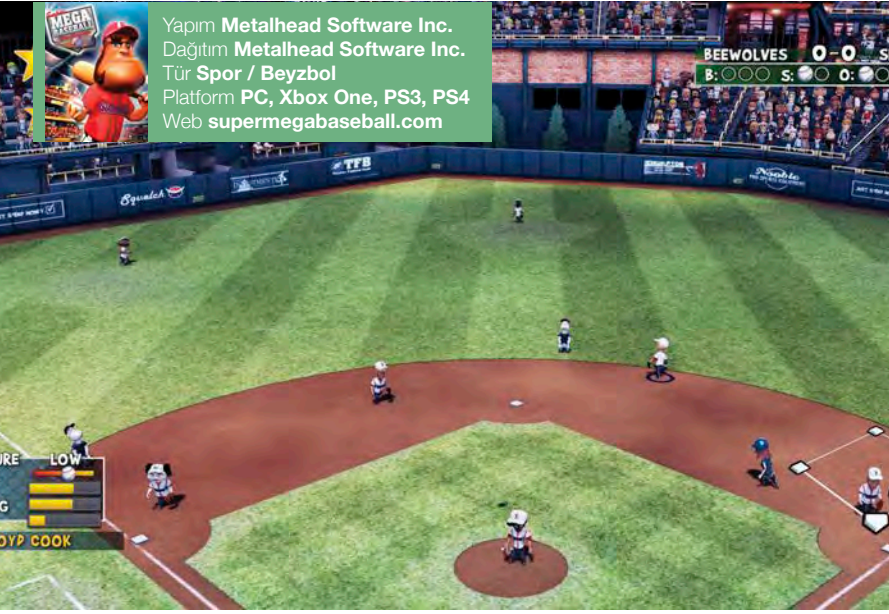
Lethis: Path of Progress

- ⊕ Steampunk ve Viktorya dönemi atmosferi
- ⊕ Hoş çizimler
- ⊖ Giderek çizgiselliğini hissettiren oynanış

7,0

Alternatif **Anno Online**





“Oyunun ismi de oyunun ciddiyetini anlatıyor aslında: Super Mega Baseball. “Öz Hakiki Beyzbol” der gibi...”

Super Mega Baseball

Hastasınız beyzbolun!

Beyzbolu acayip severim. Ömrüm beyzbol ile geçmiştir. Küçükken babamla New York Yankees maçlarını kaçırm... Yok be, ne beyzbolu! Biz kim, beyzbol kim? Zaten öyle bir spor dalı ki bu, Amerikalılar haricinde kimse oynamaz ve takip etmez ama nedense herkes “Baseball” adını duymuştur illa ki. Hatta bakın, Türkçeleşmiş bile: Beyzbol! Buna rağmen buralarda beyzbolu göreğiniz tek yer, muhtemelen bir Amerikan aile filmidir. Baba koltukta oturmuş bir Yankees maçı izliyor, evin genç kızı babasına sesleniyor ama adam duymuyor bile falan... Bunun haricinde şu an bu satırları okuyan hiç kimsenin beyzbol ile uzaktan yakından alakası yoktur, eminim. Şimdi... Karşımızda bir beyzbol oyunumuz var. Ve söyleniyor ki bu oyunu oynamanız için beyzbol bilmenize gerek yok, hatta sevmenize de gerek yok. (Yok, o kadar değil.) Ben de dedim ki bakayım neymiş, ne değilmiş... Şunu söylemem gerekiyor, oyuna girer girmez yabancılık hissediyorsunuz ki bunun sebebinden bahsettik az önce. Ama biraz olayın içine dahil olunca yavaş yavaş ısınıyorsunuz beyzbol denen şeye. Mesela ilk etapta bir dostuk maçına çıkarsanız, oyun size aşağı yukarı neler olup bittiğini anlatıyor. Oyunun kurallarına hakimseniz, işiniz daha kolay

ama ilk defa beyzbol kurallarıyla muhatap olacaksınız, işiniz biraz zor. Ben hiç bilmiyordum, hatta o maçı kazanıp kazanamadığımı bile algılayamadım ilk seferinde. Yani beyzbol bilmeyenler için durum biraz vahim boyutlarda. Oyunun grafikleri renkli ve eğlenceli çizimler olarak tasarlanmış. Herşey civıl civıl ama müzikler tam tersine olabildiğine sert. Heavy Metal şarkılarıyla kayınıyor ortalık. (Şikayet etmiyorum, bilirsiniz diye söylüyorum... Yoksa “Born to Rock!” yani...) Oyunun ismi de oyunun ciddiyetini anlatıyor aslında: Super Mega Baseball. “Öz Hakiki Beyzbol” der gibi... Bahsi geçmesi gereken bir detay da şu; oyun modu olarak sadece dostluk maçı (Exhibition) ve lig seçenekleri var. Tabii dostluk maçlarında epey vakit geçirmek gerekiyor lig olayına girmeden önce. Ve yine oynamak isteyenleri ilgilendiren bir detay daha var, oyunun online desteği yok. Yani bu durumda arkadaşlarınızla beyzbol oynamaktan mahrum kalacaksınız, çok üzgünüm. (Hala şu an beyzbolu seven birileri okuyor mu bu satırları, merak ediyorum.) Ama lig olayına girip bu açığı kapatabilirsiniz gibime geliyor. Aslında oyunun detayları hakkında konuşacak pek bir şey yok zira gerçeğin hepimiz farkındayız. “Beyzbol nedir, yenir mi, içilir mi, sabaha mı bırakılır?” gibi bir ihtiyacınız varsa, iyi bir eğitim aracı olabilir. Diğer kulvarın kendisine hitap eden spor dallarına yönelmelerini öneririm, futbol gibi, basketbol gibi... Daha iyi bildiğiniz ve daha çok sevdiğiniz yerler yani. Bu arada, haftasonu Red Sox’un maçı varmış hafta sonu, gidelim mi? ■ **Ertekin Bayındır**



Super Mega Baseball

- ⊕ İyi bir beyzbol eğitim aracı olabilir
- ⊕ Müzikler başarılı
- ⊕ Eğlenceli ve renkli grafikler
- ⊖ Online modu yok
- ⊖ Türkiye’de beyzbol...

6,5

|| Alternatif Everybody’s Golf 6

Yapım **Vicarious Visions**Dağıtım **Activision**Tür **Platform / Yarış**Platform **PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**Web **www.skylanders.com**Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Skylanders SuperChargers ★

Oyuncaklı oyunlar furçası!

Bu da yeni adet oldu... Pek de yeni sayılmaz. Bama oyunlara para akıtmamız yetmiyormuş gibi, şimdi de oyunların oyuncularına para akıtmamızı bekliyorlar. Satışları da oldukça yüksek olsa gerek ki sürekli yeni bir oyun görüyoruz bu tarzda. Bu sefer de Skylanders Superchargers takıldı oltama ve her şey, eve kargoyla gelen o koca Starter Pack'ı açmamla başladı. Starter Pack'in içerisinde 1 adet karakter tableti, 2 adet Skylander karakteri, 1 adet SuperCharge aracı ve bir de oyunun kendisi yer alıyor. Tableti konsolunuza monte ediyorsunuz, oynamak istediğiniz karakteri ve aracı da bu tablete yerleştiriyorsunuz ve maceranız böylece başlıyor.

Skylanders Supercharge, ilk dakikalarında insana bir çocuk oyunu gibi görünüyor. Hatta ilerleyen zamanlarda da bu şekil pek değişmiyor ama oyunun oynanabilir içeriği sürekli yeni bir şeyle karşınıza çıktığı için, çocuk oyunu da olsa sizi ekran başına kilitleyebiliyor. Hikaye namına pek bir şey yok ortalıkta. Standart bir çizgi film senaryosunda olduğu gibi her tarafından kötülük akan bir belalımız var ve onun hain planlarını durdurmak için bize ihtiyaç duyuluyor. Şimdilik bu kadarını bilmeniz yeterli. Skylander karakterinizle kimi zaman platformdan platforma atılıyorsunuz, bazı zamanlarda da yarış arabası kıvamındaki aracınızla hız yapıyorsunuz.

Bölümler oldukça keyifli. Sürekli yeni bir şeyler çıkıyor karşınıza. Bazen bir kilidi açmak için sevimli bir mini oyun oynuyorsunuz. Bazen de bir bakıyorsunuz, karşınıza basit bir oynanış yapısı olan bir kart oyunu çıkmış. Tüm bunları yaparken, tecrübe puanı ve altıncıkları da topluyorsunuz ve bunlar da size tabii ekstra yetenekler olarak dönüyor. Oyunun çok basit bir upgrade sistemi var. Sizin ve aracınızın yeteneklerini güçlendirmeniz için tek yapmanız gereken, yeterince ıvır zıvır

toplamak ve level kasmak. Gerisi zaten otomatik olarak geliyor. Yani sizin seçiminize sunulan çok az şey var bu konuda.

Herhangi bir Skylander karakteriyle uzun süre takılırsanız, bir süre sonra oyun duruyor ve şöyle bir uyan görüyorsunuz ekranda: Karakteriniz çok yoruldu, başka bir Skylander karakteriyle devam edin yolunuza. Böylece tek bir karaktere saplanıp kalmıyorsunuz ve oyunun sıkıcı tarafını biraz daha yontmuş oluyorsunuz.

Yolunuz biraz daha ilerleyince, oyunun sizi ticari tarafına çekme çabalarıyla karşılaşılıyorsunuz.

Misal, bazı yarış bölümleri sadece deniz veya hava aracı ile oynanabiliyor. Elinizdeki karakterlerden sıkıldığınız zaman da başka karakterleri satın alabiliyorsunuz ama koleksiyon kaygısı olmayanların böyle bir şeye kalkışacaklarını sanmıyorum zira oyunun büyük bir bölümünü, Starter Pack'in içeriğiyle oynayabiliyorsunuz zaten.

Skylanders SuperChargers, genel olarak çocuk kesimine hitap eden bir oyun. Karakter figürlerini toplamak isteyen koleksiyonculara da hitap edebilir bir yerde. Rengarenk dünyası ve çeşitli oyun modları sayesinde bazı koca çocuklara da hitap edebilir. Siz bunlardan hangisinde olduğunuzu bilemiyorum ama ciddi bir oyun arıyorsanız, oynamanız gereken oyun bu değil, haydi başka kapıya...

■ **Ertekin Bayındır**

Skylanders SuperChargers

- ⊕ Çocuklar için ideal
- ⊕ Renkli ve oyun modu açısından zengin bir dünya
- ⊖ Bazı oyun modları sadece yeni oyuncularla oynanabiliyor

7,5

■ Alternatif **Disney Infinity**





Yapım **Killmonday Games HB**
Dağıtım **Killmonday Games HB**
Tür **Point & Click, Psikolojik Gerilim**
Platform **PC**
Web **www.franbow.com**

Fran Bow

Korku ve delilik arasındaki ince çizgide umudu yakalayın

Fran Bow, tüm ihtişamıyla karanlığı, çaresizliği ve korkuyu yansıtırken, bir yandan da umudun parçalarını içinde barındıran bir oyun. Oynadığınız anda bu farkı zaten hissedeceksiniz. Psikolojik korku ve Point&Click türündeki Fran Bow, korku ve delilik arasındaki o ince çizgiyi çok iyi betimlemiştir.

Fran Bow, ailesiyle mutlu mesut bir şekilde yaşayan küçük bir kızdır. Bir gün, annesi ve babası Fran Bow'a küçük bir sürpriz yapar. Artık ailenin yeni bir üyesi daha olmuştur: Sevimli siyah kedi, Mr. Midnight. Fran bu hediyeye çok sevinmiştir, artık yeni bir arkadaşı daha olmuştur. Ve bir gece Fran, çığlık sesleri duyar. Ebeveynlerinin odasına gittiğinde ise manzara akıl almaz derecededir. Artık o vahşet içindeki geceden sonra Fran'ın hayatı bir daha eskisi gibi olmayacaktır. Annesi ve babasının cinayete maruz kalmalarından öte, vücutlarının parçaları odanın her yerine saçılmıştır. Fran etrafta dehşet verici karanlık silüetler görmektedir ve kedisiyle birlikte ormana kaçıp uyuyabilir. Uyandığında kendini kimsenin hastahanesinde bulur. Ve oyunumuz, Fran'ın odasında uyanmasıyla başlar. Bu süreç içinde kedisini kaybetmiş olan Fran, oyun boyunca kedisi Midnight'ı bulmaya çalışacak ve ailesinin cinayeti ardındaki gizemi bulacaktır.

Akıl hastanesinde dolaştıkça, etrafta değişik ve ürkütücü eşyaların olduğunu farkediyoruz. Fran hastaneden kaçmaya çalışırken, diğer hasta çocuklarla da tanışıp onlardan yardım alıyor. Çocuklarla tanıştıkça bazıların üzgün hikayelerine tanık olabiliyoruz. Hasta çocukların yataklarının üzerinde hastalıkları ve geçmişleri yazmaktadır. Kimseye güvenemeyen içine kapanık bir çocuktan tutun, çok küçük yaşta tecavüze uğramış bir kız çocuğuyla bile tanışmanız mümkün. Fran Bow, bu yüzden başkalarının acınası hayatlarıyla empati kurabilmenin güzel bir örneği. Oyunda Fran'ın kullandığı kırmızı ilaçları var ve ilerleyebilmek için

bunları bazen içmemiz gerekiyor. İçtiğimiz anda bulunduğumuz mekan değişiyor ve yerini kan revan içinde, korku filmi andıran bir sahneye bırakıyor. Herkesin yanında dolaşan karanlık, şeytanımsı silüetleri görebilme şansını yakalıyoruz böylece. Klasik Point&Click türünde olduğu gibi bulmacaları tamamıyoruz ve eşyaları çantamıza atarak, gerekli olduğu zamanlarda onları birleştirip kullanıyoruz.

Fran Bow'da dikkatleri bir bakışta üzerine çeken şey, tabii ki 2 boyutlu eşsiz ve detaylı el çizimleri. Oyundaki her mekan büyük bir incelikle yapılmış. Bunun yanında, oyundaki müzikler ve sesler de bir o kadar başarılı. Karşılaşacağımız her biri birbirinden farklı karakterlere ait değişik kişilikler ve oyunun hayal gücü bir hayli had safhada. Oyundaki bütün kötülöklere ve karanlığa rağmen Fran Bow, olaylara mizahlı bir bakış açıyla yaklaşır ve umudun henüz sönmediğini çok güzel bir şekilde anlatıyor. Bütün bunların yanında Fran Bow hakkında kötü bir özellik bulmak pek mümkün değil açıkçası. Belki de pek zorlu olmayan bulmacaları buraya ekleyebiliriz. Bir de oyunun aslında pek bir korkutucu olmadığını söylemek gerek. İnsanların psikolojileri üzerinde bir etkisi olacağı kesin; fakat buna tam olarak korku diyemeyiz. Fran Bow'un 10 saatten fazla bir oynama süresi bulunuyor ki bu da gayet yeterli. Gerçekten eğlenceli ve sıkılmayacağınız türden bir Point&Click oyunu, herkese tavsiye ederim, tabii kan ve parçalanmış vücut parçalarını kaldıramayacaklar hariç...

■ Simay Ersözlü

Fran Bow

- ⊕ Etkileyici bir hikaye ve hayal gücü
- ⊕ Eşsiz el çizimleri ve seslendirmeler
- ⊖ Pek zorlu olmayan bulmacalar

8,5

|| Alternatif Tormentum Dark Sorrow

Armikrog ★

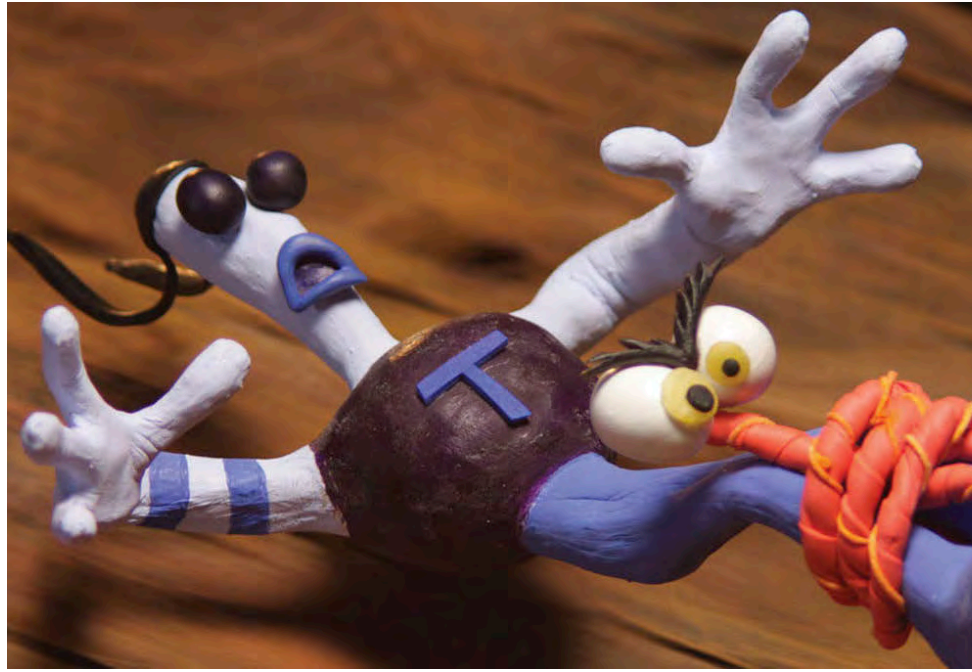
Envanterini göğsünde taşıyan koca yürekli adam.

Klasik ve eski tarzda bir point and click oyunu Armikrog. Eğer 90'larda point and click veya claymation tarzında oyunlar oynadıysanız, herhalde The Neverhood'dan haberdarsınızdır. Bilenlerin kolaylıkla görüp fark edebileceği gibi Armikrog, görüntü ve tarz olarak The Neverhood ile gerçekten çok benziyor. Bunun sebebi The Neverhood'un yapımcılarının elinden çıkması.

Armikrog ile ilgili ilk haberler belli olduğu sırada birçok insan The Neverhood için bir devam oyunu geleceği için heyecanlanmıştı. Ancak hayır, bu bir devam oyunu değil.

Oyuna ilk başladığımızda eğlenceli bir müzikle ve çizgi film tarzında tasarımlarla oyunun hikayesini izliyoruz. Hikayedeki ana karakterimiz Tommynat, The Neverhood'daki karakterimiz Clayman'e oldukça benzese de, The Neverhood'un aksine bu kez yalnız değiliz. Konuşabilen köpeğimiz Beak-Beak de bu macerada bize eşlik ediyor. Hikayemiz Tommy'nin ölmekte olan gezegenini kurtarmak için gerekli olan maddeyi bulup getirmek üzere yola çıkmasıyla başlıyor. Bu görev için yola çıkan üç astronottan biri olan Tommy, iki arkadaşını kaybediyor ve yalnız başına kalıyor. Bunun ardından uzay gemisi yabancı bir gezegene düşüyor. Düşükleri gezegende onlara saldıran bir yaratıktan kaçarken kendilerini Armikrog adlı devasa bir kalede buluyorlar ve oyunumuz başlıyor. Evet, hikaye basit gözüküyor olsa da esprili, eğlenceli işleniş ve sunumla renkleniyor. Oldukça kaliteli ve güzel görünümlü sinematiklere ve sizin de gördüğünüz üzere claymation grafiklere sahip. Ayrıca her yönüyle, tam anlamıyla bir point and click oyunu. Demek istediğim, bir yere gitmek için tıklıyor, çalıştırmak için tıklıyor, kullanmak için tıklıyor, almak için tekrar tıklıyorsunuz, öyle yani. Anladınız siz. Oyunda en çok dikkatimi çeken iki şeyden biri envanterimizi göremiyor olmamız. İkincisi ise ana menüde bulunan kayıt kısmının ayarlar menüsü altında yer alması. Başta garip geldiyse de sonradan düşündüm ki belki de kayıt yapmak oyuncu için opsiyonel bir seçenek olduğundan böyle yapmışlardır. Ayrıca hala bazı oyun hataları içeriyor olması da oyun deneyimimizi kötü yönde etkileyebiliyor.

Oyun esnasında fazla bir diyalogla karşılaşmıyor-



sunuz. Herhangi bir yönlendirme, yardım veya ipucu da olmuyor. Bu şekilde oynamayı seven insanlar olsa da arada en azından bir iki ufak konuşma geçseydi daha iyi olabilirdi. Oyun tahmin edebileceğiniz üzere bulmaca üzerine bulmaca olarak geçiyor. Bu bulmacalar ilk başlarda karışık gelebilir. Ki öyleler de, şahsen ben oyunun başlarında biraz uğraşmışım. Ancak oynadıkça bir süre sonra oyunun bulmaca tipine alışılıyorsunuz, daha kolay olmaya başlıyor.

Oyun uzun bir süredir geliştirme aşamasında olduğundan ve The Neverhood gibi kült bir yapımın izinden gittiğinden birçok insan yüksek beklentilere sahipti. Oyunun incelemelerinin ve yorumlarının bu kadar karmaşık olması büyük ihtimalle bu sebepten ötürü. Buna rağmen Armikrog, benim kanaatimce çok iyi olmasa da, kötü olarak nitelendirilecek bir oyun değil. Ancak yine de birçok hayranda hayal kırıklığı yaratmış olması da bir gerçek.

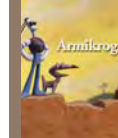
■ İlgin Ersoy

Armikrog

- ⊕ Eğlenceli, esprili diyaloglar ve hikaye
- ⊕ Müzikler
- ⊕ Claymation
- ⊖ Envanterimizi göremiyor olmamız
- ⊖ Oyun içi canlılık zayıf

7,5

Alternatif **The Neverhood**

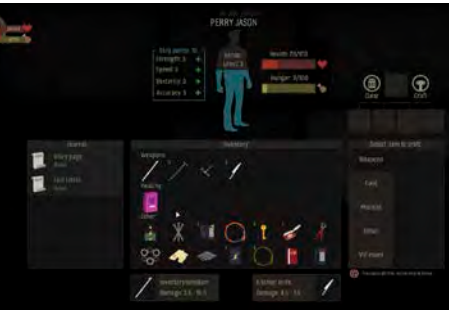


Yapım **Pencil Test Studios**
Dağıtım **Versus Evil**
Tür **Adventure**
Platform **PC, Mac, Linux**
Web **www.armikrog.com**





Yapım **Mandragora**
Dağıtım **Daedalic Entertainment**
Tür **Survival**
Platform **PC**
Web daedalic.de/en/game/Skyhill



Skyhill

100 katlı bir otelden kaçış hikayesi

Daedalic Entertainment, hızla büyüyen bir yayıncı. Bizi birçok güzel adventure oyunuyla buluşturan firma büyüdükçe farklı türdeki oyunların da dağıtımını üstlenmeye başladı ve eskiden neredeyse yayımladıkları tüm oyunlar kaliteliyken, artık bu durum değişmeye başlamış gibi gözüküyor. Daedalic'in son dönemde yayıncılığını üstlendiği Skyhill de bence kötü tarafa düşen oyunlardan bir tanesi.

Direkt yan cephe görüntüsünden kontrol ettiğimiz iki boyutlu bir survival oyunu olan Skyhill, ilk aşamada kötü grafikleriyle dikkat çekiyor. Basit grafiklere sahip olduğu için kötü dediğimi sanmayın; oyundaki grafiksel tarza herhangi bir isim vermek mümkün değil maalesef. Sanki Adobe Illustrator'da vektör vektör çalışılmış ve bunlar daha sonra oyuna entegre edilmiş gibi sıradan bir görüntü söz konusu. İlk aşamada böyle bir atmosferle karşılaşınca da haliyle oyuna karşı bir ön yargı da oluşuyor, önüne geçemiyorsunuz. Olay Perry Jason'ın bir otelin en üst katındaki Penthouse kısmındaki süitinde gerçekleşiyor. Şehre biyolojik bir saldırı gerçekleştiriliyor ve herkes bir takım canavarlara dönüşüyor. Perry'i ise odası bir şekilde koruyor. Ne var ki karşı şehirde bir yerde ve kendisinin de bu otelden çıkması lazım. Ne yapacak; 100 katı birden aşağı inecek. Elbette ki asansörler çalışmıyor ve çalıştığı sıralarda bile ancak birkaç kat arasında hizmet veriyor. Perry 100 katı birden inmeye çalışıyor ama o güler yüzlü otel görevlileri, oda servisi, bellboy'lar, hepsi birer canavara dönüşmüş durumda. Üstelik Perry normal bir insan olduğu için açıklıkla ve yaralanmalarla da baş etmek zorunda. Durum pek parlak değil, değil mi?

Amacımız aşağı inip otelden çıkmak. Daha ilk dakikadan bir canavarla karşılaşıyoruz. Bununla baş etmek için otomatik saldırılar yapıyor veya ekranın altındaki tuşa basarak canavarın hangi bölgesine vurmak istediğimizi seçiyoruz. Canavarın bazı bölgelerine vurma şansımız çok yüksekken, bazı bölgelerine vurmuş şansımız yarı yarıya düşüyor ama başarılı olursak

güçlü bir saldırı yapmış oluyoruz. Buradaki savaşları sıra tabanlı, basit birer dövüş olarak düşünebilirsiniz. Kahramanımız oyunun ilerleyen aşamalarında çeşitli nesnelere silah olarak kullanabildiği için daha da güçlü saldırılar yapabiliyor lakin hiçbir dövüş, pek de kolay sonuçlanmıyor. Otelin olayı odalara ayrılmış olması ve her odaya girişimizde tokluk puanımız düşüyor. 50 ile başlıyor olay, her odaya girişimizde bir sayı düşüyor. Odalara girdiğimizde de eğer bir canavar yoksa genellikle açılacak çekmeceleri, dolapları kanştırıp çıkıyoruz. Bazı odalarda NPC'ler de bizi karşılıyor ve bize görevler verebiliyor. Tüm bu oda araştırma işininse tek bir amacı var: Loot. Evet, oyunda başarılı olabilmek için mutlaka birçok eşya toplamak ve hatta bunları bir masada birleştirmek de gerekiyor. Bazen bir asansörü tamir etmeyi başarıyorsunuz ama burada harcadığınız eşya yüzünden ilerleyen kısımlarda zorluk yaşayabiliyorsunuz. Oyun tam anlamıyla bu eşya sistemi üzerinde dönüyor. Yüksek seviye eşyalar, sıradan eşyalar, birleştirilebilecekler, silah olarak kullanılacaklar... Sanki Diablo'dayız!

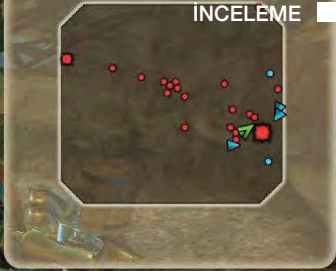
Her ne kadar eşya sistemi oyunu biraz çekilir kılsa da aynı otelde, sürekli odalara girip çıkmanın ve oyunun hiçbir şekilde gelişmemesinin hoş karşılanabilecek bir yanı yok. Daha doğrusu oyun bolluğu yaşanan dünyamızda böyle bir oyunla uğraşmak pek mümkün değil. Kürşat'a da söylediğim gibi, "Bu oyun cep telefonları için bedava sunulan bir oyun olsa belki oynanırdı" diyorum tekrar. 15\$'lık satış fiyatıyla alınmayı hak etmiyor zira oyundaki her şey çok sıkıcı ve bayağı! ■ **Tuna Şentuna**

Skyhill

- ⊕ Bolca eşya craft olanağı
- ⊖ Kötü ve basit grafikler
- ⊖ Sıkıcı oynanış
- ⊖ İlerlemeyen hikaye

5,2

|| Alternatif **The Silent Age**



Yapım **Omega Force**
 Dağıtım **Tecmo Koei**
 Tür **Aksiyon**
 Platform **PS4**
 Web **dragonquest-game.com**
 Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Dragon Quest Heroes: ★

The World Tree's Woe And The Blight Below

Şimdi kolaysa bu ismi ezberden okuyun

PlayStation sahiplerinin yüz yıllar öncesinde oynamayı bırakmak zorunda kaldığı Dragon Quest serisi, Nintendo'nun kontrolünde, çeşitli Nintendo sistemlerinde sürüp giderken biz de halen yeni bir Dragon Quest oyunu gelirmi diye beklemekteydik ki "Heroes" takılı bu oyun çıkageldi. Tam ismini yazmanın mümkün olmadığı Dragon Quest Heroes, tahmin ettiğimiz aksine bir JRPG olarak değil, devasa bir aksiyon oyunu olarak karşımıza çıktı, şaşırmadık değil. Yapımcı koltuğunda kim olduğuna bakalım hemen. Omega Force. Peki bu firmayı nereden tanıyoruz? Elbette ki sayısız Samurai ve Dynasty Warriors oyunundan. Bu serilerden herhangi bir oyun oynadınız mı bilmiyorum ama Çin veya Japon tarihine çok aldırmadan, oyunları anında oynuyorsunuz zira tek tuşa basarak binlerce askeri pataklamının keyfi başka bir oyunda yok. Sırf şu oyunları oynarken sayısız Çin ve Japon hükümdarı tanıdım, size öyle söyleyeyim...

Dragon Quest Heroes'da da "Warriors" oyunlarındaki tema neredeyse birebir kullanılmış. Dragon Quest dünyasının canavarları karşımızda, biz de bu evrendeki kahramanların kontrolündeyiz. Hikayeye göre de aslında canavarlar ve insanlar bir arada mutlu mesut yaşıyor ama karanlık bir büyücü tüm canavarları insanlara döndürüyor, büyük bir mücadele başlıyor. Oyunun genel yapısı, çok da uzun sürmeyen bölümleri içeriyor; evet, aynı Warriors oyunlarındaki gibi. (Gerçi oradakiler daha bile uzun sürebiliyordu.) Görevlerde amacımız genellikle haritada gösterilen noktada yer alan düşmanı ortadan kaldırmaya dayanıyor. Tabii onu yok ettikten sonra bir başkasının belirmeyeceğini de bilemiyoruz. Kısa bir süre sonra da olay Tower Defense mekaniğiyle buluşuyor, farklı noktalarda yer alan cihazları korumamız gerekebiliyor. Aynı anda her yerde bulunamayacağımız için de Omega Force oyuna enteresan bir mekanizma eklemiş ve o da canavar jetonlarından başkası değil. Bu jetonlar siz düşmanları öldürdükçe savaş alanında beliriyor ve o tipteki düşmanı çağırıp savunma yapmasını sağlayabiliyorsunuz. Bazı yaratıklar sadece belirli bir süre gelip iyi bir hareket yaparak savaş alanını terk ediyor fakat çoğunluğu orada kalıp ölene kadar dövüşüyor. Birçok karakterin bulunduğu oyun, bu karakterlerden dört tanesini savaş alanına taşımamıza izin veriyor. Dört karakter arasında da sadece tek bir tuşla geçiş yapıp o karakterin özelliklerini kullanabiliyoruz. Bazı karakter-

ler yakın dövüşte iyiyken bazıları menzilli saldırılarda uzmanlaşıyor ve küçük bir bölümü de büyücülükte iyi. Savaşa hangi karakterleri sokacağınızı da bölümde neler olup bittiği karar veriyor. Misal devasa bir boss olan bir bölümde sağlık büyüsü yapabilen bir karakter iyi gidiyor zira boss'ların bazı saldırıları enerjinizi kolayca yutabiliyor. Her bölüm arasında uçan kalenize dönüp yeni eşyalarınıza, yeni bulduğunuz materyallerle neler üretebileceğinize bakabiliyor ve seviye atlayan karakterlerinize yeni ne özellikler sağlayabileceğinize bakabiliyorsunuz. Dragon Quest Heroes'un "tek tuşla yüzlerce düşmana karşı koyabilme" özelliği yadsınamayacak derecede keyifli ama daha önce bu tipte başka oyunlar oynadıysanız sıkılma olasılığınız da aynı oranda artıyor. Her ne kadar karakter geliştirme ve yeni eşyalar yaratılabilme özellikleri oyalasa da eğer Dragon Quest'le pek alakanız yoksa bu oyunu oynamak için pek bir nedeniniz kalmıyor. Ben sevmesine sevdim ama oyun herkese göre de değil maalesef.

■ Tuna Şentuna

Dragon Quest Heroes

- ⊕ Sayısız düşmanla dövüşebilme
- ⊕ Görsellik
- ⊕ Eşya yaratılabilme özelliği
- ⊕ Kısa sürede sıkabiliyor
- ⊖ Harita görüşü engelliyor

7,6

|| Alternatif **Samurai Warriors 4**



ANARŞİST

Anarchy in LEVEL!



Assassin's Creed Syndicate

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

"Je ne veux pas travailler" demişti bir arkadaş Unity'nin Paris'inden ve eklemişti, "Je veux seulement oublier." Yani ne demiş, "I have had enough, I wanna forget!" Kısacası diyorum ki arkadaşlar, dün Paris'te damda koşuyorduk, bugün Londra'da koşuyoruz. Yemin ederim dam enstitüleri peşimize düşecek, kırdığımız her kiremit için bir kemiğimizi kıracaklar. Sevgili Ubisoft nedense bizi kaç seferdir aynı işe koştuktan yorulmadı. "Bir ben var benden içeri" sözü tam anlamıyla bizim için yazılmış. Bu konu tamam, gelelim bayağılığa. Sayın Ubisoft yetkililerine sesleniyorum: Hocam hiç mi sıkılmadınız? Hiç mi bakmıyorsunuz ne yaptığınıza? Yıllardır aynı şey. Ha tabii salaklık bizde, bizde her seferinde yiyoruz. Haydi bu defa da Unity'deki rezilliğinizi toparladınız diye göz yumuyoruz fakat bir sonraki oyunda da her şeyi aynı tutup önümüze farklı bir oyun koyarsanız atom bombasını basacağız ha! Duydun mu Ubi? Efendim? Japonya'da mi geçecek bir sonraki oyun? Hontou da to? Sugoiiii!!!



Jotun

Yapım **Thunder Lotus Games**
Dağıtım **Thunder Lotus Games**
Tür **Aksiyon**
Web www.jotungame.com

İşte sonra İskandinav tanrıları çıka gelmiş, demişler kızım sen niye kayıktan düşüp öldün, salak mısın. Kız da demiş, lütfen beni Valhalla'ya alın, gözünüzün yağını yiyeyim. İyy pislik kız, çapaklı kız demişler bu ölüye ama o dinlememiş, bas gaza yavrumsun bas gaza edalarıyla çıkmış maceraya. Bilmiyormuş ki Valhalla aslında kartondan yapıma bir maket ama kız bunu bilmiyormuş, o tanrı senin, bu tanrı benim kapılarına dayanmış, yolda da önüne gelen balta sallamış. Saçma sapan bir hikaye işte; şurada benzin 4.50 midir, 4.60 midir nedir, asgari ücret dipte, memlekette kaldırım, yaya geçidi yok, bu kız da orada baltalı ilahım ben diye diye... O değil de yapımocular her şeyi elle çizmeye çalışarak iyi kasmış. Photoshop diye bir şey var oysa ki. Cut, paste her şey. Bir de pencil tool var da mouse ile bir şey çizmek çok zor. O yüzden internetten arayıp koyabilirlerdi grafikleri diye düşünüyorum. İyi düşündüm bence, çok yakıştı.





Isyanmetre



Skyhill

Yapım **Mandragora**
Dağıtım **Daedalic Entertainment**
Tür **Aksiyon**
Web www.daedalic.de/en/game/Skyhill

Skyhill değil, Skydown olmalıydı bu oyunun adı. Yani öylesine kötü ki... Ama öylesine kötü yani! Bakın oyunda ne yapıyoruz söyleyeyim: Bir tane adam var, bir otelde kısıp kalmış ve çıkamıyor. Bu arada tüm şehirdeki insanlar da mutasyona uğramış, bir bu dönüşmemiş. Otelin de en üst katında bu adam, en havalı odada. Şimdi oradan 100 kat aşağıya inmesi lazım ama mümkün değil yapamıyor çünkü her katta bir yaratık, her katta bir saçmalık... Şu an belki kulağınıza hoş geldi ama oyunda çok büyük bir eksiklik var: Grafik yok! Evet, yapımcılar oyuna grafik koymayı unutmuş, yoldan geçen birine kartondan şekiller kestirip bunları taratmışlar ve birleştirip oyun diye bize itelemişler. Hani her şey grafik değil, oynanış önemli diyoruz ya; Skyhill bunun işlemediğinin en büyük örneğidir, daha ötesi değildir. Gerçekten bir adaya yalnız düşseniz ve sınırsız elektriğiniz olsa ama sadece bu oyunu oynamanıza izin verilse bile oynanamaz. Oynamam seninle Skyhill, git başımdan!



Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe And The Blight Below

Yapım **Omega Force**
Dağıtım **Teccmo Koei**
Tür **Aksiyon**
Web dragonquest-game.com

Emre, sığıdı mı bu oyunun ismi oraya? Sığmadı değil mi? İğrendin her şeyden değil mi? (Hem de nasıl... -Emre) Hayır bir de düşünsenize, adamlarla röportaj falan yapsak mahvolduk. "Merhaba Omega Force ekibi. Son oyununuz Dragon Quest Heroes hakkında birkaç sorumuz olacak." Omega Force da pislik ya, diyor oradan, "Hangisi pardon?" "Var ya hani, az önce piyasaya sürdünüz..." diye cevap veririz ama onlar gecikmez ve, "Bilemedik; tam ismini veremiyor musunuz?" der. Haydi kolayca hatırla ismi... Sevgili Teccmo Koei ve arka planda işleri götüren Square Enix, ne halt etmeye böyle bir isim koydunuz oyuna? Bence kesin problemleri vardı isim annesinin ve belki de gerçek hayatta da bir anne olduğu için kalbini kırmak istemediler. Evet, evet kesin böyle olmalı yoksa olacak iş değil! Değil diyorum, bırakın beni, bırak! The Tree of the World and Below Blight oyunun adı, biliyorum ben!



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 30 Kasım 2015 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



DONANIM



Apple iPhone 6s Plus

Apple'in amiral gemisi...

Sayfa 101



Lenovo Y50

Oyuncular için tasarlanmış en şık laptop'lardan biri

Sayfa 99



AMD Radeon R9 Nano

Bugüne dek üretilmiş en hızlı Micro ITX ekran kartı

Sayfa 100



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltas, dertlere derman oluyor...

Sayfa 102



Görünmeyen detayları gören kamera!

Bir hayal gerçək oluyor...

Meyvelerin taze olup olmadığını anlamak için onları avucumuzun içine alıp sıkmaktan, vurmaya hepimizin farklı bir yöntemi var. Ancak University of Washington ve Microsoft Research tarafından geliştirilmekte olan HyperCam tamamlanırsa, meyvelerin yüzeyinin altında neler olup bittiğini görmek için telefonunuzu onlara doğrultmanız yeterli olacak. Microsoft Research'ten araştırmacı Mayank Goel, Hiperspektral kameranın baktığınız şeyin hangi maddeden oluştuğunu söyleyebildiğini, mavi kot ile mavi pamuk arasındaki farkı görebildiğini belirtiyor. Hiperspektral görüntüleme, NASA'nın 224 farklı bantta görüntüleme yapabilen Airborne Visible/Infrared Imaging Spectrometer'ında (AVIRIS) daha önce kullanıldığından yeni bir teknoloji değil. Yeni olan, Microsoft/UW ortaklığı sayesinde normal insanların satın alabileceği fiyatta bir kameranın ortaya çıkabileceği olması. ■

SanDisk®

Depolama devinden büyük adım!

WD, SanDisk'i satın alıyor.

Sabit disk üreticisi Western Digital, bellek yongası üreticisi SanDisk'i yaklaşık 19 milyar dolar karşılığında satın alacağını duyurdu. SanDisk'in hisselerinin gelişme sonrasında yüzde 6,4 artarak 80 dolara ulaştığı, Western Digital'in hisselerinin ise yüzde 1,1 gerileyerek 74 dolara düştüğü bilgisi veriliyor. İnternete bağlı cihazlara ve daha uygun fiyatlı yongalara olan ihtiyacın artması, bunun yanında firmaların sağlayıcılarını birleştirme çabaları, bu sene yaniletken sektöründe rekor seviyede anlaşmalara yol açmış bulunuyor. SanDisk satın almasının değeri, Western Digital'in Çin'in desteğine sahip Tsinghua Holdings, Unisplendour biriminin yatırımı tamamlaması ve onaylamasıyla belirlenecek. Her iki firmanın yönetim kurulunda onaylanan satın almanın 2016'nın üçüncü çeyreğinde tamamlanması bekleniyor. ■



Yeni iPhone'lar satışa sunuldu!

6S ve 6S Plus'a merhaba...

Bir süre önce büyük bir etkinlikte tanıtılan Apple'ın yeni cep telefonu modelleri sonunda ülkemizde de satışa sunuldu. Bir süredir merakla beklenen Apple'ın yeni modelleri iPhone 6S ve iPhone 6S Plus için Apple Store Zorlu Center'a büyük bir ilgi vardı. Apple Store Zorlu Center'daki ilk müşteri Balıkesir'den Engin Kahraman'dı.

23 Ekim günü 18:00'de Balıkesir'den yola çıkıp sabah 03:00'da Apple Store Zorlu Center'da sıraya giren Engin Kahraman iPhone 6s Plus Gold modelini tercih etti. iPhone 6S'in fiyatı 3099tl'den başlarken, tercihiniz 6S Plus ise 3499tl'yi gözden çıkartmanız gerekiyor. ■

Oyuncuların yeni arzu nesnesi Türkiye'de!

Logitech G303 Daedalus

Oyun tutkunlarından ve e-Spor oyuncularından gelen yorumları değerlendirerek tasarlanan Logitech G303, Logitech G'nin üstün Delta Zero™ optik sensör teknolojisi ile doğru tarama özelliği, metal yaylı tuş sistemi, hafif kompakt tasarımıyla dikkat çekiyor. Performans için tasarlanmış olan G303, Logitech'in maksimum tarama doğruluğu için optik sensör özelliğine sahip. Delta Zero™ teknolojisi ile inşa edilen bu sensör, daha hızlı reaksiyon, daha tutarlı hedefleme sağlayan ve genelde "mouse ivmesi" olarak bilinen hız duyarlı hassasiyet değişimini en aza indirirken olağanüstü izleme sunar. Saniyede 300 inch tarama hassasiyetine sahip olan Logitech G303, 200'den 12.000'e kadar çıkabilen

DPI seçeneği ve hassas geçiş ile eşsiz tarama performansı ve cevap verme yeteneği sağlıyor. Sağ ve sol tuşlar, bir oyuncunun iki sene boyunca her gün on saat çalışmasına eşdeğer olan, 20 milyon kere tıklanarak test edildi. Ayrıca Daedalus tam 16 milyon renk seçeneği ile kişiselleştirilebilir bir aydınlatma sunuyor. ■





Lenovo Y50 ★

Lenovo'nun oyunculara özel notebook'u

Yakın zamana kadar oyuncular için üretilen dizüstülerin kaba ve ağır olması gayet normal karşılanıyordu. Zamanla bu durum değişti. Artık bu tür PC'lerin hem performans konusunda ödünsüz olmasını, hem de taşınabilirlik açısından makul bir tablo çizmesini istiyoruz. Üreticiler de bu duruma ayak uydurmak zorunda kalıyor doğal olarak.

Öncelikle tasarımda gereksiz detaylardan uzak durulmuş. Bu minimalist yaklaşım pratik kullanımda işinizi kolaylaştırırken dikkatinizi toplamanıza da yardımcı oluyor. Diğer yandan bu kontrollü sadeliğin altında iyi planlanmış bir makine var. İnce alüminyum kasanın iç kısmında dokunmaktan hoşlanacağınız bir gövde bulunuyor. Lenovo mühendisleri Y50'yi tasarlarken muhtemelen oyun dışı uygulamalarda da kullanıcıların rahat edebileceği bir dizüstü PC ortaya koymak istemişler. Zira çok oyun oynayan biri olmasanız da performans açısından tatminkar bir tablo çizen bu cihazı sevebilirsiniz. Lenovo Y50'nin klavyesini beğendiğimizi söyleyebiliriz. Rahat ve geniş tuşlar size ciddi bir konfor sağlıyor. 15.6 inçlik ekrana sahip dizüstünün klavyesinde 2 aşamalı LED aydınlatma bulunuyor ve nümerik tuşlar da unutulmamış. Benzer şekilde geniş touchpad de gayet rahat bir kullanıma sahip. Lenovo Y50 bir oyuncu dizüstü PC'si olarak

dokunmatik ekrana sahip değil ki bu da gayet anlaşılabilir bir durum. Fakat ekranla ilgili altını çizmek istediğimiz başka noktalar var. Öncelikle ekranın mat oluşu hoşumuza gitti. Full HD ekrandaki görüntü yeterince keskin ve parlak ekranların sunduğu ekstra keskinliği aramıyorsunuz. Üstelik arkanızdan gelen ışığın yaratacağı o can sıkıcı ayna etkisi de neredeyse yok gibi.

Diğer taraftan oyun dizüstü dediğinizde ekran daha bir öne çıkar. Lenovo Y50'nin ekranı doğru açıdan baktığınızda sorunsuz olsa da örneğin başınızı biraz öne eğdiğinizde karar yapabiliyor. Diğer bir deyişle görüş açısı çok geniş değil. Fakat bu fiyata satılan bir dizüstü için ekranın biraz daha iyi olmasını beklerdik doğrusu.

Lenovo Y50'nin kalbindeki 4 çekirdekli ve HT özelliğine sahip Intel Core i7-4710HQ işlemcisi, 2.5 GHz saat hızında çalışıyor ve Turbo ile bu hız 3.5 Ghz'e kadar çıkabiliyor. 22 nm teknolojiyle üretilen işlemci güç tüketimi (47 W TDP) ve performans açısından oldukça verimli bir tablo çizmekte.

Ekran kartı olarak yerleşik Intel HD 4600'e ek olarak nVidia GeForce GTX 860M'i kullanan Lenovo Y50 (4 GB GDDR5 bellek) ile oyun ve 3D uygulamalarında sırtınızı yere gelmeyecek. FarCry 4 ile yaptığımız testlerde (Motion Blur devre dışı) kalite ayarları maksimumdayken ortalama 33 kare/sn gibi

bir değer elde ettik. Günümüz standartları itibariyle tatminkar diyebileceğimiz bu performans, Lenovo Y50'yi hızlı bir oyun dizüstü PC'si olarak nitelermemize yeterli. PC'deki 1 TB'lık 5400 RPM, WD disk, yaklaşık 120 MB/sn hızında okuma/yazma yapabiliyor. Bu tabii ki bir SSD performansının yanına bile yaklaşmıyor. Fakat genel kullanımda rahatsız edici olduğunu söylemek de zor.

Lenovo, Y50'ye JBL marka hoparlörler koymuş. İyi ki de böyle yapmış. Genel olarak ses alıştığımız dizüstü PC hoparlörlerinden çok daha iyi fakat doğal olarak kulaklığından ya da masaüstü hoparlörlerinden vazgeçeceğinizi pek sanmıyoruz.

Lenovo Y50, genel olarak beğenimizi kazandı diyebiliriz. Zarif hatlarına karşın sunduğu performans ve bununla birlikte ortaya koyduğu stabilite yabana atılacak cinsten değil.

■ Ercan Uğurlu

Lenovo Y50

İthalat: Lenovo

Web: www.lenovo.com.tr

Artı: Sessiz, nispeten hafif, ince tasarım, tatminkar performans

Eksi: Ekran daha iyi olabilirdi

8,6



AMD Radeon R9 Nano ★

En hızlı mini ITX ekran kartı!

Hatırlarsanız yakın zamanda AMD'nin amiral ekran kartı Radeon R9 Fury X'i incelemiştik.

Yakın zamanda ekran kartı alanındaki ürün gamını güncelleyen AMD; Radeon R9 Nano'yu da bu kapsamda tanıtmıştı. Mini ITX kasalar için uygun ve boyutlarıyla el kadar olan R9 Nano, yalnızca 6 inç boyutunda ve 175W güç tüketimine ihtiyaç duyan üst seviye bir grafik kartı. Yine Fury X gibi Fiji GPS'sunu kullanan kart, mimari olarak yine HBM, yani High Bandwith Memory bellek teknolojisini kullanıyor.

Şimdiye kadar üretilmiş en hızlı mini ITX ekran kartı olarak dikkat çeken R9 Nano, DirectX 12 ve Vulkan desteği sayesinde oturma odası veya oyun odasında kompakt bir bilgisayar kurup, bununla 4K çözünürlüğe kadar üst düzey oyun desteği isteyenlere hitap ediyor. R9 Nano, tıpkı Fury X gibi Fiji grafik yongasını kullanıyor. Az sonra detaylı olarak ele alacağımız High Bandwith Memory bellek teknolojisine birlikte, GPU ile bellek yongalarını birbirine yakın konumlandırarak ve bu sayede daha hızlı haberleşme ile daha küçük boyutlar sunabilen kart, alandan tasarruf ettiği kadar,

enerji tüketiminde de gözle görülür bir düşüş yaşıyor.

R9 Nano'yu, Radeon R9 290X'le kıyasladığımızda yüzde 40 daha küçük bir boyutla geldiğini görüyoruz. Ayrıca yine Radeon R9 290X'e oranla yüzde 30 oranında daha hızlı çalışan R9 Nano, 4096 stream işlem birimiyle çalışıyor. Yine 290X'e göre 20 derece daha serin çalışan kart, maksimum 75 derecelik sıcaklıklara erişiyor. 28 nm üretim teknolojisinde olan yongasıyla bize 1000 MHz'e kadar GPU frekansı sağlayan R9 Nano, 4096 bit bellek veriyolu ve 512 GB/s bellek bant genişliği ile bize 4 GB HBM bellekleri sunuyor. Üzerinde yer alan 8 pinlik bağlantısından güç alan kart, az önce de söylediğimiz gibi 175 watt'a kadar güç tüketiminde bulunuyor. Bu değeriyle Radeon R9 290X'e kıyasla yüzde 30 oranında enerji sarfiyatı sağladığını da bu noktada söyleyelim. Kartın bağlantılarına baktığımızda ise burada üç adet DisplayPort ve bir adet de HDMI bağlantısı görüyoruz. Tabloları da gördüğümüze göre şimdi genel olarak R9 Nano'nun performansını bir arada özetleyebiliriz. R9 Nano, sizin de gördüğünüz gibi gerçekten üst düzey bir performans

gösteriyor. Yalnızca Full HD'de değil, 2K ve 4K çözünürlüğünde de üst seviye grafik detaylarında hatırı sayılır ölçüde sonuçlar veren kart, özellikle Witcher 3 ve GTA V'te 4K çözünürlükte ortalama 30 kare/saniye dolaylarında sonuç almasıyla dikkat çekici duruyor. Bu sonuçlarla şu an mini ITX sistemler için en iyi grafik kartı olmayı başaran R9 Nano, yalnızca performansı değil, hem mimarisi hem boyutuyla da, az önce uzun uzadıya anlattığımız gibi fazlasıyla özel bir kart. Elbette özel bir kart olmasının karşılığını da bekliyor. Fiyatıyla 3200 TL dolaylarında olan R9 Nano, açıkçası pahalı. Ancak mini ITX kasada, üst düzey bir performans bekleyenlerin tüm beklentilerini karşılıyor. ■ Ercan Uğurlu

AMD Radeon R9 Nano

İthalat: -

Web: www.amd.com.tr

Artı: High Bandwith Memory teknolojisi, mini ITX'e üst düzey performans, düşük güç tüketimi

Eksi: Çok pahalı

9,0

Apple iPhone 6S Plus ★

Apple'in dev telefonu...

Apple'in yeni amiral gemisi nihayet elimize ulaştı. Metal gövdesi, önceden de olduğu gibi kaliteli bir görünüme ve tutuş hissine sahip. Geçen seneki bükülme fiyaskosunun ardından Apple, yeni iPhone'larını kolay kolay bükülmeyecek biçimde güçlendirdi. iPhone 6S ve iPhone 6S Plus, Apple'ın "7000 serisi alüminyum" olarak adlandırdığı bir maddeden oluşuyor. 6S Plus, selefinden 0,2mm daha kalın ancak bunu fark etmiyorsunuz. Farkın nedeni, muhtemelen 6S Plus'e eklenen 3D Touch teknolojisi. iPhone 6S Plus, 6 Plus'a göre 20 gram daha ağır ve 192 gram.

3D Touch, ekrana üçüncü bir boyut ekliyor, böylece parmağınızı dokundurup kaydırmanın yanında, ona bastırabiliyorsunuz. Apple, bu teknolojiyi birkaç sene önce telefonları kullanım şeklimizi değiştiren çoklu-dokunmatige benzetiyor. 3D Touch ile yapabildikleriniz şimdilik biraz kısıtlı olsa da önümüzdeki birkaç sene içinde, özellikle uygulama geliştiricileri bu yeni işlevden faydalandıklarında, ekranı dürterek kullanmak, doğal bir hal alabilir.

iPhone 6S Plus, Apple'ın en son işlemcisi A9 ile geliyor. Dolayısıyla yeni iPhone'lar, 2014'ün A8 yongasıyla gelen iPhone'larına göre daha

güçlüler. Geekbench'e göre iPhone 6S Plus'ta çift çekirdekli 1,82GHz işlemci ve 2GB RAM bulunuyor. Apple, yeni 64-bit işlemcisinin CPU işlemlerinde selefinden yüzde 70 daha hızlı olduğunu, GPU görevlerinde ise yüzde 90 daha hızlı olduğunu iddia ediyor.

12MP'lik ana kamera, kağıt üzerinde sizi etkilemeyebilir ancak hızlanan deklanşör ve 5,5 inç'lik ekrandaki pırl pırl görüntü, fotoğraf standardının iPhone 6 Plus'a göre yükseldiğini gösteriyor. 1,2MP'den 5MP'e yükseltilebilir ön kamera, selfie ve videolu görüşme kalitesini fark edilir ölçüde yükseltiyor.

Yüksek işlem gücü ve 3D Touch sayesinde iPhone 6S Plus, iPhone 6 Plus'a göre geleceğe çok daha hazır bir telefon. ■ Ercan Uğurlu

Apple iPhone 6S Plus

İthalat: Bilkom / Apple

Web: www.apple.com/tr

Artı: Harika tasarım, yenilikçi

3D Touch teknolojisi, kararlı

işletim sistemi

Eksi: Live Photos her zaman

çok iyi sonuç vermeyebiliyor

8,7



Phillips A5-Pro ★

DJ olmasanız da mutlaka denemelisiniz!

Armin van Buuren ile geliştirilen bu kulaklık, DJ'ler için biçilmiş kaftan. Bunun dışında müzikle ciddi şekilde ilgilenenler de bu kulaklığı çok beğenecek. Philips A5-Pro'yu kutusundan çıkardığınızda ilk fark edeceğiniz şey yüksek malzeme kalitesi olacak. Kulaklığın tasarımı sırasında zorlu şartların dikkate alındığını ve gerek hareketli gerekse hareketsiz parçaların size uzun süreli kullanımda sorun çıkarmaması için epey emek verildiğini görebiliyorsunuz.

Uzun süreli kullanımda kolayca hissedebileceğiniz gibi kulaklığın kafanıza yapacağı basınç, özellikle kafası büyük biriyse başlarda biraz canınızı sıkabilir. Bunun iki sebebi var. Birincisi kulaklığın 400 gr'ın üzerindeki ağırlığı. Philips böyle bir ağırlığı kafanıza sabitlemek için hem kalın ve güçlü bir kasnak kullanmış hem de "işçi sıkı tutmuş". İkinci sebepse kulaklığın dış ses izolasyonu. Pasif gürültü önleme sistemi iyi çalışıyor. Yani kulaklığı takınca dış ortamdaki sesler müzik keyfinizi bozmayacak. Fakat bu izolasyonun anahtarı kulaklarınızı çepeçevre ve sıkıca kapatabilmek. A5-Pro kapalı bir yapıya sahip. Yani kulaklığın dış kısmı sesi içeri hapsederek dışarı vermiyor. En azından olması gereken bu. Fakat yapısal olarak kapalı olsa da pratikte A-5'in yarı-kapalı sınıfta bir kulaklık olduğunu söyleyebiliriz.

Zira ses seviyesi yükseldiğinde ortam gürültüsüne bağlı olarak yakınızdakiler rahatsız olabilir. Yüksek volümlerde ya da abartılı bas isteklerinde bile kalitesini korumayı başaran kulaklığı "yoldan çıkarmak" hiç de kolay değil. Hatta şöyle diyelim 3500mW'a kadar güçle başa çıkabilen bu kulaklıkta duyacağınız distorsiyon (bozulma), muhtemelen aslında kullandığınız müzik çalardan kaynaklanıyordu.

Ses kalitesi yüzünden ürünün bağımlılık yaptığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Fakat sıradan bir kullanıcı günlük kullanımda ergonomik açıdan bazı sıkıntılar yaşayabilir. Diğer yandan her ne kadar fiyatı yüksek gibi görünse de, ses kalitesi konusunda çitayı epey yükselten bu kulaklık yaklaşık 1000 TL'lik fiyatının hakkını rahatlıkla veriyor.

■ Ercan Uğurlu

Phillips A5-Pro

İthalat: Philips

Web: www.phillips.com.tr

Artı: Yüksek ses kalitesi, baştanlı gürültü

engelleme özelliği, değişebilir

yastıklar, kaliteli malzeme

ve işçilik

Eksi: Ağır ve büyük

9,3



TEKNİKSERVİS

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

S: Asus X550LB hakkında neler düşünüyorsunuz? GTA5'i, COD: Advanced Warfare'i ve AC: Unity'i yüksek ayarlarda kaldırılabılır mi? Şimdiden teşekkürler. Taylan Boztaş

C: Cihazın içerisinde GT 740M ekran kartı var. Her ne kadar orta sınıf bir kart olsa da artık yerini 840M ve hatta 940M gibi GPU'lara bıraktı. 840M, 850M, 940M veya 950M GPU'lu bir dizüstü bilgisayar alırsanız ve bu bilgisayarda panel 1366 x 768 olursa çoğu oyunu rahatlıkla iyi kalitede oynayabilirsiniz. Öte yandan bu cihazlar "oyun laptopu" değildir. Bu yüzden oyun için tasarlanmış dizüstü PC'ler kadar iyi soğutulmalarını beklemeyin.

S: İlk defa bilgisayar alacam ve bunun dizüstü olmasını istiyorum. Bilgisayar özellikleri bakımından pek bir bilgim bulunmamakta. Oynayacağım en yüksek oyun Crysis 3 olup bütçem 2.000 TL. Acaba bana marka ve modeller önerebilir misiniz? Ömeradil Vatanserver

C: Bütçenize en uygun cihaz ASUS'un GT940M GPU'lu K555LB modeli olacaktır. Cihazın fiyatına göre iki eksiği var sadece: RAM'in 4 GB olması ve SSD barındırması. SSD şart olmasa da çoğu oyun için GB artık şart. RAM'i yükselttiğinizde cihaz isteklerinizi tam anlamıyla karşılayacaktır.

S: 8 GB RAM, 4GB ekran kartı, i7 işlemcili bir bilgisayarım var. Bilgisayarım geç açılmaya başlıyor. Oyunlar da öyle. Genelde RPG FPS oyunlarını oynuyorum. Ekran kartı

RAM'e göre düşük gibi geliyor. Sizce SSD mi taktrayım yoksa ekran kartını mı yükseltiyim. Ahmet Esen

C: 4 GB Sarı Çizmeli Mehmet Ağa model ekran kartı. Sanırım ekran kartında önemli olan bellek değil GPU olduğunu anlatmaya ömrüm yetmeyecek. Yine de, son nefesime kadar mücadele edeceğim! Ekran kartınızın kaç GB olduğu kimsenin umurunda değil. Önemli olan GPU'su, yani bütün işi yüklenen grafik işlemcisi. Nedir bu kart ? GTX 970 mi ? R9 380 mi ? GPU'sunu belirtirseniz size yeterli olup olmadığını söyleyebiliriz. Yavaşlık konusunda da SSD'ye terfi etmeniz fayda edecektir. Ama SSD oyunlardaki FPS'yi artırmaz.

"Ekran kartınızın kaç GB olduğu kimsenin umurunda değil. Önemli olan GPU'su, yani bütün işi yüklenen grafik işlemcisi"

leyebiliriz. Yavaşlık konusunda da SSD'ye terfi etmeniz fayda edecektir. Ama SSD oyunlardaki FPS'yi artırmaz.

S: İşlemcim Intel Core i5-2500K, çalışma frekansı ise 3300 Mhz. Hızını 4900 Mhz'e çıkaracağım. Bunu yaptığımda işlemcim performans olarak i7-3770K'ya ne kadar yaklaşır? Ayrıca grafik kartımda bir sorun çıktı için yenisini alacağım. İşlemcime overclock yaptırınca Crysis 3, Watch_Dogs, Battlefield Hardline, AC Unity oyunlarında 1920*1080 çözünürlükte, ultra ayarlarda, 35-40 FPS elde edebilmek için (MSI) GTX 770 mi almalıyım? Belleğim 16 GB 1600 Mhz. Yaner İldan

C: i5-2500K şu haliyle de çoğu oyunda

darboğaz yaratmayacaktır. Öte yandan 3.3 GHz'ten 4.9 GHz'e çıkmak için iyi bir anakart, iyi bir soğutma, üst düzey overclock bilgisi ve daha da önemlisi şans gerek. Zira her işlemci iyi overclock olmayabilir. Full HD Ultra oyun performansı için en azından GTX 970 veya R9 390'a göz atmanda fayda var.

S: Geçenlerde internette gördüğüm bir haberde DirectX 12 ile AMD ekran kartlarının %400, NVIDIA ekran kartlarının ise %150 performans artışının olacağı yazıyordu. Bu haber ne kadar doğru? AMD ekran kartı almak doğru bir seçim

olur mu? Cevaplarsanız sevinirim çünkü bu duruma göre sistemimde değişiklik yapacağım. Narter Kuyucu

C: Bu tamamen asılsız bir haber. Evet, DirectX 12 konusunda AMD ve NVIDIA'nın farklı destek seviyeleri var. Her iki firmanın da bazı konularda birbirine karşı avantajları mevcut ama %400 gibi bir fark tamamen palavra. AMD ekran kartları fiyata göre daha yüksek performans sunuyor. NVIDIA ise biraz daha kullanıcı deneyimine odaklanmış durumda. GeForce Experience ile kolay oyun optimizasyonu, otomatik sürücü güncelleme ve ShadowPlay ile ekran kaydı bunlar arasında. Öte yandan her iki firmanın 2016 yılında çıkacak GPU'larını

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	Corsair Carbide 400R 750 Watt
ANAKART	MSI 970A-G46	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	MSI X99S Plus
İŞLEMÇİ	AMD FX-6300	Intel Core i5-4690K	Intel Core i7-5820K
İŞLEMÇİ FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Noctua NH-U14S
BELLEK	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX 4x4 GB 2400 MHz DDR4
EKRAN KARTI	AMD Radeon R7 265	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 290
SABİT DİSK	Samsung 840 EVO 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Samsung 840 EVO 500 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	625\$ + KDV	1070\$ + KDV	1900\$ + KDV

beklemek isteyebilirsin. Zira yeni kartlarda yüksek hızlı HBM2 ve GDDR5X bellekler kullanılacak.

S: Bir arkadaşım oyun bilgisayarı alacak. Fakat biraz zorlanmış. 1600-1800 TL bütçesi var ve bir masaüstü bilgisayar olmalı. Ömer Bedi Yenilmez.

C: Bu durumda en iyi tercih AMD A10-7870K APU olacaktır. Harici bir ekran kartı olmadan bu APU ile GTA 5, Heroes of the Storm, League of Legends, DoTA 2 (Soruce 2), Armored Warfare, Counter-Strike Global Offensive, Minecraft, World of Warcraft ve Battlefield 4 oynayabilir.

S: Geçtiğimiz Ağustos ayında MSI GP60 2PE-291XTR Leopard Intel Core i7 4710HQ 2.5GHz / 3.5GHz 8GB 1TB 15.6" bilgisayarı Hepsiburada sitesinden aldım. Sizce bu bilgisayar ile The Witcher 3: Wild Hunt oyununun akıcı olarak hangi ayarlarda ve ortalama kaç FPS ile oynayabilirim? Alp Kaan Kara

C: 1080p panel için GT 840M The Witcher 3: Wild Hunt gibi AAA oyunlarda yetersiz kalabilir. Öte yandan oyunun 1.11 sürümünü oynarsan eğer en azından akıcı bir deneyimi sunacak kadar FPS elde edebilmeyen gerek.

S: Yaklaşık 2200 liram var buna Lenovo Z710 almak istiyorum eğer alırsam. Ryse Son of Rome, Assassin's Creed Unity, Middle Earth Shadow of Mordor'u kasma-

dan oynayabilir miyim? Veya 2200 TL'ye başka bir dizüstü bilgisayar önerir misin? Muhammed Yiğit

C: Z170'de GT745M grafik işlemci mevcut. Bunun yerine GTX 950M ekran kartına sahip ASUS X550JX almak çok daha mantıklı olacaktır. Ayrıca Lenovo'nun 1080p paneli için 745M kesinlikle yetersiz. Bu bağlamda orta sınıf GPU'lar için 720p paneller daha iyi seçim olur.

S: Yaz aylarına daha iyi bir sistemle girmek için PC toplamak istiyorum. İşlemci Intel Core i5 4690K, anakart Gigabyte Z97-HD3, ekran kartı MSI GTX 760 Twin Frozr Gaming OC, bellek Corsair (2x4) Vengeance, sabit disk Seagate 500 GB Barracuda, kasa Zalman Z3 Plus, güç kaynağı Corsair Builder 80 Plus 650watt, işlemci soğutucu Cooler Master TPC. Sistem dengeli mi değilse neleri değiştirmeliyim? Bilgisayarı ayrıca render işlerinde de kullanacağım. Barış Özben

C: Ekran kartının eski kalması dışında bir sorun göremiyorum. GTX 760 yerine GTX 960 veya R9 380 çok daha iyi bir tercih olacaktır. Bu, render yaparken elde edeceğin performansı da yükseltir. Ayrıca bu sayede sisteme 500W PSU yeterli olur.

S: Bu ay bir tane bilgisayar toplamak istiyorum. 5000TL'ye kadar bütçem var. GTA 5 ve yeni nesil oyunları kaldırabilecek yani tam bir oyun bilgisayarı istiyorum. Tavsiyeniz var mı? Devran Suiçmez

C: Olmaz mı? Buyurun: MSI Z170A PC Mate, Intel Core i5-6600K, MSI R9 390 GAMING 8 GB, G.Skill 8 GB Ripjaws Kit, 2 TB HDD, Samsung 250GB 850 EVO M.2 SSD, Cooler Master Silencio 650 Pure, Cooler Master RS-700 G PSU, Cooler Master Hyper TX3 Evo soğutma, ASUS 23.6" VX238H monitör.

S: Merhabalar. 1 hafta sonra bir sistem toplayacağım. 2 aydır yaptığım araştırmalar sonucunda şöyle bir sistem topladım. Intel Core i7 4790 Soket 1150 3.6GHz 8MB Önbellek 22nm işlemci, MSI Z97 PC Mate Intel Z97 Soket 1150 Anakart, CORSAIR 16 GB (2x8GB) Vengeance DDR3 1600 MHz CL9 Kit Ram, Kingston 240 GB V300 Serisi SATA 3.0 SSD, MSI GTX970 TIGER Ekran Kartı, XIGMATEK ASGARD PRO PURE BLACK EDITION 80PLUS 600W MidT ATX SLI-YAH KASA ve 1TB WD marka hard disk. Öncelikle kararsız kaldığım iki nokta var, birincisi; sizce Intel Core i7 4790K mı almalıyım yoksa 4790 işimi 4-5 yıl görür mü? İkinci sorum ise; GTX970 mi almalıyım yoksa GTX980 mi? Ve sizin topladığım sistem hakkında görüşlerinizi merak ediyorum. Değiştirmem gereken bir şey varsa söylerseniz sevinirim. Ve bütçem 4000 TL. Berkay İpekçi

C: 4000 TL bütçe ile Haswell Refresh yerine Skylake toplayabilirsin. Bu sayede DDR4 platformuna geçmiş olacaksın ve bu da çok daha uzun ömürlü bir sistem demek.



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları

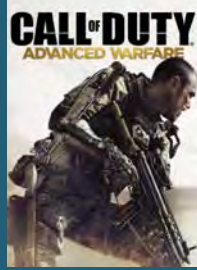


YENİ

AC: Syndicate

Bu defa Jacob ve Evie'nin gözlerinden puslu, endüstriyel dönem Londra'sına tanık olacağız, daha az bug'lı gözler ile!

Yapım Ubisoft Quebec
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2015



Advanced Warfare

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Batman: Arkham Knight

Batman'ın son macerası Arkham Knight, şimdilik PC sürümünden uzak durduğu sürece size unutulmaz bir deneyim vadediyor.

Yapım Rocksteady Studios
Dağıtım WB Games
Çıkış Tarihi 2015



Destiny

Halo serisiyle isim yapan ve yeni bir heyecan arayan Bungie, Destiny ile yeni nesil konsol oyuncularına yepyeni bir dünyanın kapılarını açtı.

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Hearthstone

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

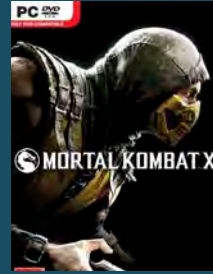
Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Metal Gear Solid V

Hideo Kojima'nın sahneyi alkışlarla terkettiği serinin etkisinden uzun süre çıkamayacağınız son oyunu.

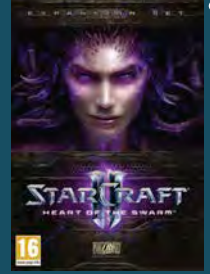
Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2015



Mortal Kombat X

Sub-Zero ve Scorpion arasındaki savaş her zamankinden daha şiddetli, daha sürükleyici.

Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2015



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 2015

Act of Aggression	83
Armello	78
Anna's Quest	80
Beyond Eyes	75
Destiny: The Taken King	84
Dishonored: Definitive Edition	90
Disney Infinity 3.0	85
FIFA 16	86
Forza Motorsport 6	90
Grandia II: Anniversary Edition	85

I Shall Remain	75
Lovers in a Dangerous Spacetime	70
Mad Max	69
MGS V: The Phantom Pain	90
Niko: Through the Dream	90
Pro Evolution Soccer 2016	80
Satellite Reign	85
Shadowrun: Hong Kong	82
Stasis	89
Tearaway Unfolded	95
You Must Build a Boat	76

EYLÜL 2015

Breach & Clear: Deadline	72
Cradle	83
Everybody's Gone to the Rapture	90
Feist	70
Gears of War: Ultimate Edition	80
Journey	90
King's Quest: Ep01	84
KYN	74
Life Is Strange: Ep04	85
Sorcerer King	80



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Evolve

AvP2'den beri av/avcı arasındaki dengeyi bu kadar güzel kurabilen bir yapım görmemiştik, siz hangi tarafta olursanız olun, leziz.

Yapım Turtle Rock
Dağıtım 2k Games
Çıkış Tarihi 2015



Far Cry 4

Far Cry 3'ü oynarken oyunun kötü adamı Vaas'a hayran kalanlar, bu kez de Pagan Min ile tanışıp Himalayalar'ın soğuk atmosferinde Vaas'ı unutmaya çalıştılar.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



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



The Witcher III

Serinin üçüncü macerası mükemmelliğin sınırlarında geziyor, galiba uzun süre başından kalkamaya-çalıştık.

Yapım CD Projekt Red
Dağıtım CD Projekt Red
Çıkış Tarihi 2015



Titanfall

Call of Duty serisinin yapımcıları tarafından kurulan Respawn Entertainment, çok daha hızlı ve adrenalin dolu bir oyunla yeniden karşımıza çıktılar.

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014



Warlords of Draenor

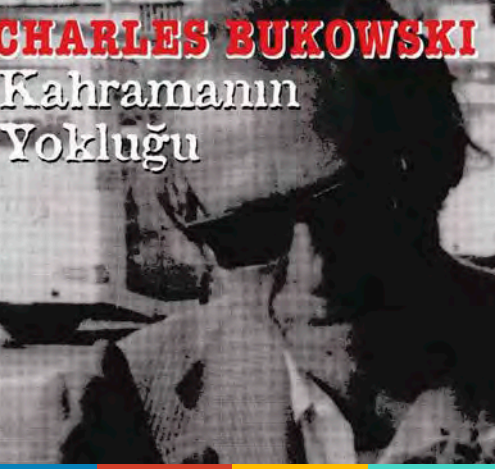
World of Warcraft oyuncularını, adeta "tatil adası" havasında geçiren Pandaria'dan sonra Draenor'a, gerçek savaş atmosferine geri döndüler.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014

Submerged	50	CDF Ghostship	70	MotoGP 15	73
Technobabylon	84	Convoy	70	NOT A HERO	80
The Swindle	70	Deception 4: The Nightmare Princess	78	Pro Cycling Manager 15	70
Toy Soldiers: War Chest	77	FF XIV: Heavensward	70	Rocket League	90
Trine 3: Artifacts of Power	74	F1 2015	70	Ronin	70
Until Dawn	88	Galaxy Union	75	Super Chibi Knight	76
Victor Vran	69	God of War III Remastered	83	The Silent Age	75
		Homesick	70	The Magic Circle	80
		Lego Jurassic World	70	Toukiden Kiwami	66
AĞUSTOS 2015		Lemma	70	Van Helsing III	68
Action Henk	70	Massive Chalice	74	Windward	60
Carnivores Reborn	55				

KÜLTÜR & SANAT

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



Charles Bukowski Kahramanın Yokluğu

Ülkemizde üniversite abazalığının sözcüsü hatta bir nevi peygamberi olarak adlandırılan Charles Bukowski, Türkiye'de sevilen nadir yabancı yazarlar arasında çoktan yer aldı. Çoğunlukla Parantez Yayınları'ndan çıkan ve çevirisini yetenekli ve tecrübeli çevirmen Avi Pardo'nun yaptığı kitaplara bir yenisi daha eklendi. Kahramanın Yokluğu isimli kitap Bukowski'nin öldükten sonra yayınlanan öykülerinden bir seçki olarak raflarda yer alıyor. Çok erken yaşlardan itibaren yazmaya başlayan fakat ancak 50'sinden 60'ından sonra belli bir ün ve popülerlik yakalayan Bukowski'nin (takma adıyla Chinaski) kıyıda köşede kalmış hikayelerini okumak isteyenler, ayyaşlığın ve salmışlığın da önemli bir temsilcisi olan yazarımızın son kitabına tereddütsüz dalabilirler. ■

7



Minoa Books and Coffee Beşiktaş

Akaretler Caddesi üzerinde yer Alan Minoa Books and Coffee, eski bir oto galerisinin yerine açılmış olan dört dörtlük bir kitap kafe olarak şimdiden bir müdamim kitlesi oluşturmaya başladı. Yaklaşık 25.000 kitaplık dev bir kitap arşivi olan kafede 8000 civarında İngilizce kitap da bulunuyor. Kitap koleksiyonun zenginliğinin yanı sıra Minoa'nın kafe menüsü de göz dolduruyor. Özellikle değişik aromalı kahvelerinin ve ve meyve bazlı çeşitli soğuk içeceklerinin beğenildiği ve severek tüketildiği kitap kafenin öğlen servisi için bazı makarna ve salata çeşitleri de bulunuyor. Hem açık hem de kapalı alana sahip Minoa'yı denemediyse denemenizi öneririz. Eğer şehir mutenalaşırsa bari böyle mutenalaşsın dedirtir Minoa Kitap ve Kafe'nin muadillerinin çoğalmasını diliyoruz. ■



9

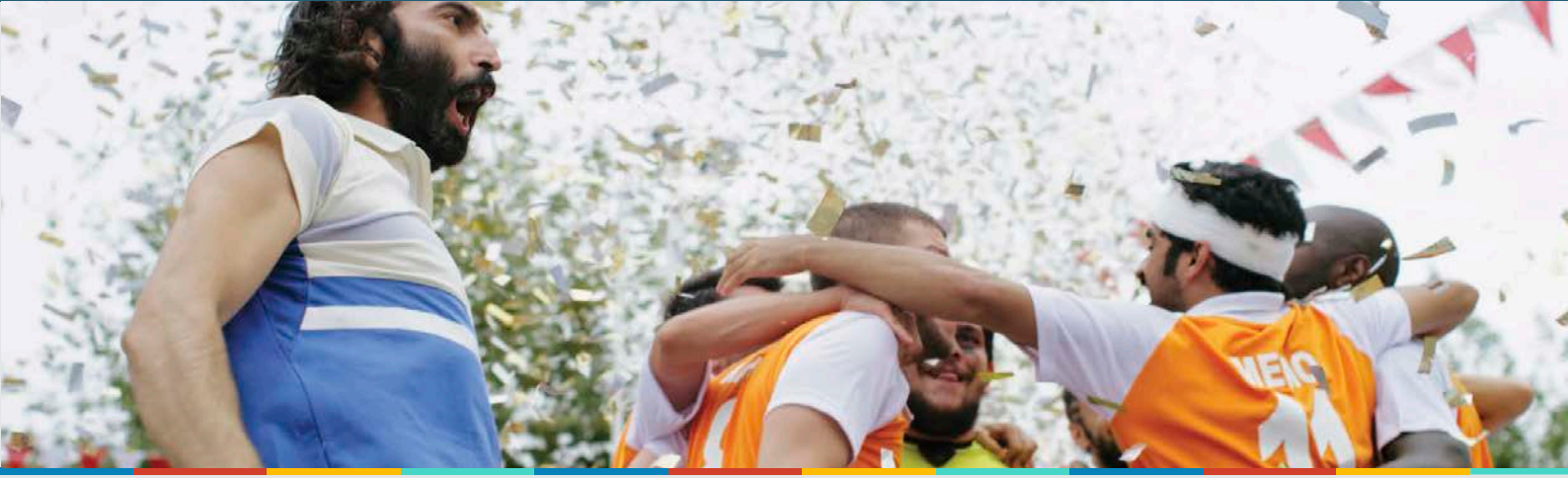


Yumuşak G

Çağdaş Türk Edebiyatının retorik Çerbabi, kelime cambazı Metin Üstündağ'ın yeni dergisi Yumuşak G raflardaki yerini aldı. Yazın hayatı boyunca mizah dergilerinde çalışan belkide türkçenin en çok aforizma üretmiş yazarı Metüst'ün Yumuşak G'sinin ne kadar uzun ömürlü olacağını bize zaman gösterecek. İlk sayısında Sezen Aksu, Mustafa Keser, Kamuran Akkor, Mahmut Tuncer, Ceylan Ertem, Rüzgar Erkoçlar, Bülent Ortaçgil, Didem Madak, Vedat Sakman, Lale Müldür, Teoman Kumbarcıbaşı ve Armağan Çağlayan gibi ilgi çekebilecek isimleri bir araya getiren Metüst'ün Türk yayıncılık hayatındaki ısrarlı tavrını (Hayvan Öküz ve Ot dergilerinden Metüst'ün payı büyük-tür) inadını yakından takip etmeye devam edeceğiz. ■



8



Takım - Mahalle Aşkına PES 2016 Kentsel Dönüşüm Edisyonu

Yönetmenliğini Emre Şahin'in yaptığı, senaryosunu İnan Temelkuran ile beraber yazdığı Takım - Mahalle Aşkına filmi, günümüzde çokça karşılaştığımız Kentsel Dönüşüm ve mutenalaşma konularını bir hal saha hikayesi üzerinden ele alıyor. Kentsel dönüşüm ya da diğer adıyla mutenalaştırma Türkiye'nin büyük şehirlerinin tamamının içinde bulunduğu bir problem. Türkiye'yi uzun bir süredir yöneten insanların memleketimizi büyük bir şantiye çevirmesinden sonra herkes bu dönüşümün ne menem bir dönüşüm olduğunu anlamaya başladı. Takım - Mahalle Aşkına filmi, bu kentsel dönüşüm meselesini küçük bir hikaye üzerinden anlatmayı tercih etmiş. Borç-harç içinde yüzen bir halı saha sahibi olan Baba Cezmi Baskın, ısrarla halı sahasına sahip çıkmakta ve hiç bir zaman satılmamasını istememektedir. Bunu bir akşam sofrada, kaşığına içtiği çorbanın içine sert bir biçimde

bırakıp üstünü başını ezogelin çorbası yaparak ailesine de kanıtlamıştır. O gün, gece maçı için gittiği halı sahasında, arazi mafyasının kendisini korkutmak için gelen adamları tarafından tartaklanırken kalp krizi geçirerek ölür. Kentsel dönüşümün ceberrüt yüzü işte bu noktada ortaya çıkar. Karadenizli eski polis, yeni güvenlik şirketi sahibi Yunus (Mehmet Özgür) ve adına çalıştığı yeni nesil Karadenizli müteahhit Ercan Kolçak Köstendil filmimizin kötü karakterleri olarak iyi bir performans ortaya koyuyorlar ki bu filmin gerçekçiliğine olumlu yönde bir katkı sağlıyor. Çünkü bildiğiniz gibi bir süredir Türkiye'de genellikle kötülük kazanıyor. Büyük oğlan Tufan, küçük kardeşi Turgay'ın (Yağız Can Konyalı) akıllı telefonundan gördüğü 150.000 TL ödüllü sokak futbolu turnuvasını kazanarak borçtan harçtan kurtulma hayalleri kurar fakat ortada birtakım yoktur. Turgay, rahmetli babasının notlarından bir takım kurar. İçinde güzel

cetvel gibi bacaklarıyla Beyza Şekerci'nin ve Beşiktaş'ın efsanevi futbolcusu Pascal Nouma'nın bulunduğu bir takım kurarlar. Takım'ın diğer üyeleri de Türkiye mozağına uygun bir şekilde toplanmıştır. Kürt, Türk, modern ve muhafazakar unsurların bulunduğu takım, kötülüğün karşısında durmaya hazırdır. Her ne kadar Türkiye futbol filmleri konusunda pek bereketli bir memleket olmasa da Takım - Mahalle Aşkına bu makus kaderi kırmak için yapılmış bir film olarak dikkatleri çekiyor. Bir festival filmi gibi başlayıp Anadolu Rock müziğinden örneklerinin de içinde bulunduğu muhteşem soundtrack albümü ile seyirciye ulaşmaya çalışıyor. Umarız ki Takım: Mahalle Aşkına filminin göstermeye çalıştığı rant ve mutenalaştırma cehennemini, mümkün olduğu kadar fazla seyirciye ulaşırsın. Yoksa bir gün, hiç beklemediğiniz bir anda dozerler ve vinçler sizin de kapınıza dayanabilir. ■



8



ESL

ESL Güney Doğu Avrupa Şampiyonası

Counter-Strike: Global Offensive ve League of Legends oyunlarında Güney Doğu Avrupa'nın en iyi takımlarının mücadele edeceği, Windows 10 PlayIT sponsorluğunda 28-29 Kasım tarihlerinde Budapeşte Macaristan'da düzenlenecek ESL Güney Doğu Avrupa Şampiyonası duyuruldu. 2500 Euro Counter-Strike: Global Offensive ve 2500 Euro League of Legends oyunlari arasında paylaşılacak turnuvanın toplam ödül havuzu ise 5000 Euro.

Go4LoL

11 ve 18 Ekim'de gerçekleşen haftalık Go4LoL kupaları RoG Go4CS: GO serisinde olduğu gibi ESL Güney Doğu Avrupa Şampiyonası için ön eleme turu olarak sayıldı. Bu serilerden ilk 4'e kalmayı başaran takımlarla 21 Ekim tarihinde 8 takımlık bir final serisi gerçekleştirildi ve bu seri sonucunda ilk 3'e girmeyi başaran F5 Turkey, FMF eSports Club ve Next Level takımları ESL Güneydoğu Avrupa Şampiyonasında mücadele etmeye hak kazandı. FMF eSports Club ve Next Level takımlarının yanında yeni bir oluşum içerisinde olan F5 Turkey turnuvanın sürpriz ismi oldu. ■ **Sercan Gürvardar**

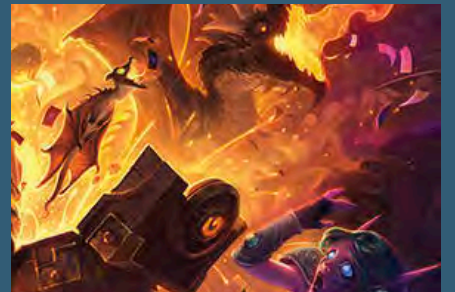
Baze Hearthstone Ligi

Kartlar dağıtmak üzere...

Organizasyonunu ESL Türkiye'nin üstlendiği, Baze eSports Cafe&Bar'ın ev sahipliğini yaptığı, Plantronics Gaming ve ininal'ın sponsorluğunda gerçekleşen ve Türkiye'nin lig formatı ile düzenlenen ilk offline Hearthstone turnuvası Baze Hearthstone Ligi 5 Ekim tarihinde başladı. İlk 3 sezonu onaylanmış olan ligin ilk sezonuna Türkiye'nin ünlü Hearthstone oyuncularını davet edildi. 2. sezondan itibaren ise

online elemeler ile lige yeni Hearthstone oyuncuları dahil edilecek. Turnuvanın ödül havuzu ise bir hayli dolgun. Lig sonunda en çok puana sahip ilk 4 isim Plantronics kulaklık ve şampiyon 250, ikinci 150, üçüncü 100, dördüncü olan oyuncu ise 75 TL ininal kart kazanacak. Ayrıca bunların yanında ilk 4 oyuncuya Dorock Stage'de istedikleri konsere ikişer kişilik bilet ve son 4 oyuncuya ise istedikleri konsere bir bilet verilecek.

Oldukça zevkli ve heyecanlı maçların yaşandığı, ilk haftalarını geride bıraktığımız Baze Hearthstone Ligi'ne katılan tüm oyuncuları tebrik ediyoruz. Her pazartesi 19:00'dan itibaren Baze eSports Cafe&Bar'da gerçekleşen ligi ekran başından takip etmek isteyenler ise canlı sunumu ile <http://www.twitch.tv/baze> adresini izleyebilirler. ■ **Sercan Gürvardar**





ESL One New York Sona Erdi

250.000\$ sahiplerini buldu.

ESL One serilerinin en büyüklerinden biri olan ESL One New York, 3-4 Ekim'de Madison Square Garden Theater'da gerçekleşerek sona erdi. Madison Square Garden Theater'da yapılan bu büyük organizasyonda Vega Squadron, Team Secret, CDEC Gaming, Invictus Gaming, Fnatic, Team Archon, Virtus.Pro ve Evil Geniuses olarak dünyanın en iyi 8 takımı kıyasıya mücadele etti. Finale çıkan isimler ise Vega Squadron ve Team Secret takımları oldu.

Best of 3 (BO3) üzerinden oynanan final serisinde 36 dakika süren ve 38-12 olarak ezici bir üstünlük ile ilk karşılaşmanın kazanan tarafı Vega Squadron takımı oldu. 25 dakika süren ikinci maçta ise Team Secret, çok

sevdiği Meepo seçimi ile kendilerini biraz tehlikeye atmış olsalar da bu seçimi doğru kullanarak ikinci maçın galibi olmayı başardı. 32 dakika süren üçüncü ve son maç ise izleyicilere oldukça heyecanlı dakikalar yaşattı. Team Secret'a karşı 28-15'lik skorla ESL One'ın şampiyonu ise Vega Squadron takımı oldu.

250,000\$'in üstünde ödül havuzuna sahip ESL One New York'un şampiyonu Vega Squadron 114,646\$, ikinciliği alan Team Secret 57,324\$ ve üçüncü olan CDEC Gaming 28,662\$ ödülün sahibi oldu.

Güzel bir turnuvayı daha geride bıraktıktan sonra DotA severler olarak sıradaki etkinliği heyecanla bekliyoruz. ■ **Umut Arslan**



Republic of Gamers Go4CS:GO

Asus Republic of Gamers sponsorluğunda, 7 Haziran tarihinden itibaren düzenlenmeye başlanan RoG Go4CS:GO ligi her hafta tüm heyecanı ile devam ediyor. Haftanın şampiyonuna 150\$ ve ayın şampiyonuna 400\$ ödül verilen CS:GO liginde, ESL Güney Doğu Avrupa Şampiyonası'nın duyurulmasıyla geçtiğimiz haftalarda oldukça heyecanlı maçlar yaşandı. 11 ve 18 Ekim tarihlerinde gerçekleşen haftalık Go4CS:GO kupaları, ESL Güney Doğu Avrupa Şampiyonası için ön eleme turu olarak sayıldı ve ilk 2'ye girmeyi başaran eSport Team11 ve Space Soldiers takımları bu turnuvaya gitmeye hak kazandı.

■ **Sercan Gürvardar**



İpek Atcan

ipek@level.com.tr



Köşesiz Köşe

Keşke...

Son dönemlerde farkettim ki birçok güncel “keşke”m var. Bunda da en çok, bulunduğumuz ülkenin ve coğrafyanın etkisi var tabii. Yüzünde gülücük, kalbinde barış, bir çok insanın bir hiç uğruna Ankara’da katledilmesi sadece üzmüyor, işin kötüsü öfkelenendiriyor da. Sadece Ankara da değil, birçok yerden her gün kayıp haberleri alıyoruz. Bazen birçok şeyi görmezden gelip bir salak gibi yaşamak istiyorum ama olmuyor işte. Gözümüze gözümüze, burnumuza burnumuza sokuluyor. İşte bu da bende hep bir “keşke...” uyandırıyor.

Mesela keşke her gün heyecanla haberleri açabilsek. Her gün heyecanla haberlerde ülkemizden ve dünyadan keyifli, mutluluk verici haberler alabilsek. Nobel Ödülü alan Aziz Sancar’a daha çok yer verilse. League of Legends Dünya Şampiyonası’ndan haberler alabilsek. Haberlerin sonuna “Bu hafta ülkemizdeki önemli konserler!” diye bir bölüm eklense. Hatta aynısı tiyatro ve sinema için de yapılırsa...

Keşke birbirimizi “Metroya binme bu aralar!”, “Aman ha... İstiklal Caddesi için uyan var!” gibi konularda uyarmak zorunda kalmamak. Keşke İstiklal Caddesi’nde yürürken gördüğümüz her çöp yığını olası bir bomba olayının bir parçası sanmasak. İşin kötüsü, bu durum çok fazla sci-fi dizi izlemekten değil, ülkenin ta kendisinden, tüm gerçekliğinden kaynaklanıyor.

Keşke ülkenin durumu yüzünden işlerimizi kaybetmesek. Misal, ben daha çok yeni, iki iş kaybettim. Birinin sebebi maalesef ki çok üzücü olan Ankara idi. Diğerinin sebebi ise “Bir yarınımız belli olsun, öyle!” düşüncesinin ağır basması... İptal edilen konserler, tiyatrolar da bir başka problem. Bunlar kaybolunca kim bize bakıyor ki? Kim evimizin kirasını ödüyor? Kim gündelik ihtiyaçlarımızı karşılıyor? Kimse... Kimsenin yarını belli değil ama keşke biraz daha köşeleri, sınırları belli bir şekilde olsaydı. Keşke üzerine hayaller kurabilsek geleceğimizin.

Keşke çağımızın öyle ya da böyle bir parçası olan sosyal medyada siyahlar yerine mutluluklarımızı paylaşabilsek. Yeni doğum yapacak olan bir arkadaşımızı, birinin düşünün, birinin üniversite mezuniyetini, ne bileyim bir köpeğin şaşşal su-

ratını... Ve keşke her ne olursa olsun bunları paylaşmaya devam ederken, birilerinden saçma sapan azarlar işitmesek. Keşke “Senin canın benim kadar yanmıyor!”, “Senin de canın benim kadar yanmalı!” ya da “En çok ben üzüldüm tamam mı?” halleri olmasa insanlarımızda.

Keşke fazla düşünmeden hareket edebilsek. Keşke kendisi olmak isteyen insanlara karışan insanlar olmasa. Keşke herkes kendisi olsa. Biri bir kenarda şen kahkahalarla gülerken, diğeri bir köşede ağlayabilse... Biri yüksek sesle müziğini dinlerken, diğeri kitabını okuyabilse... Ve kimse kimseden nefret etmese... Hep düşünülenin aksine ‘keşke’ her zaman geçmişe duyulan pişmanlığı dile getirmez. Sadece -miş’li ve -di’li geçmiş zamanların kombinasyonunun bir ürünü değildir. Biraz düşününce, ‘keşke’ aynı zamanda içinde umut da barındıran bir kelime bence. Ben geçmiş için pek ‘keşke’ demeyi sevmem.

Geri dönüp değiştiremeyeceğim bir şey için kendimi sıkımsaya değmediğini düşünüyorum. Ama neden bu güncel ‘keşke’ler için fiili bir hareket olmasın ki? Kim bilir, belki siz bu satırları okurken o fiili hareket olmuştur bile. Ne yalan söyleyeyim, bu durağan ve canı sıkın yazılardan da yorulmuş ama elimde değil. Halbuki isterdim ki Zorlu PSM’deki Red Bull Anadolu Break prömiyerinden, gittiğim konserlerden ve yaptığım DJ’liklerden bahsedeyim ama bu ay da o ay değilmiş. Ama yine de Red Bull Anadolu Break’i bir şekilde bir yerde yakalayın, Aralık ayında Babylon Bomonti’de Iron & Wine konserini sakın kaçırmayın. Hala okumadıysanız, Philip K. Dick – Flow My Tears, the Policeman Sad’i (“Aksın Gözyaşlarım” dedi Polis) okuyuyun. David Gilmour’ın yeni albümünü dinleyin. Kaan Tangöze’nin albümü ise sakın es geçmeyin. Yıllar sonra bu dönemi anlatmış olan nadir insanlardan olacak. Görüşür müyüz? Sanırım görüşürüz. Bye... ■





Cem Şancı
cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Simülasyonlar zaman harcamaya değer mi?

Uzun zamandır kendime bu soruyu soruyorum. Uzun derken, tabii, detay vermek lazım, kabaca bir hesaplama ile, 35 yıldan bahsediyorum. Ama şu sıralar bu soruyu daha da sık soruyorum çünkü artık benim gibi yılda üç beş simülasyona bakıp kafa dağıtan bir adamın dışında, simülasyon oyuncularının çevremde yoğunlaştığını da görüyorum.

Bu yıl bir baktım da, en fazla zamanı Elite Dangerous'a ayırmışım ki kendisi efsanevi bir oyun olduğu için oyun dünyasında önemi çok fazla ve çok esaslı bir incelemeyi de hak ediyordu. Üstelik, "çocukluğumuzun" oyunu olduğu için, özel bir ilgi de gördü ama öğrenme süreci çok uzun, oyunda ilerlemek, bir şeyler yapmak, 400 milyar yıldız sistemi içinde gezmek gibi detaylar çok zaman alan bir uğraş... Dolayısıyla zamanımı yedi. Bunun yanında, ufak tefek başka simülasyonlara da zaman ayırdığımı biliyorum ama beni asıl şaşırtan çevremdeki arkadaşların, simülasyonlara gömüldüklerini görmek. Şefik zaten kamyon sürücülüğü konusuna kafayı takmıştı, sonrasında baktım ki Chip'in webmaster'ı Selçuk da kamyon kokpitine kişisel eşyalarını

döşeyip Avrupa'nın otoyollarında direksiyon sallamaya başlamış...

Şimdi takdir edersiniz ki, bu oyunlar öyle, yarım saat, bir saat oynayıp kafa dağıtıp bırakabileceğiniz türden oyunlar değil. Konağı çevirdiniz mi, zaten park yerinden çıkmanız, diğer park yerine ulaşmanız, bir saat. Haliyle 35-40 yaşında kocaman kocaman insanların simülasyonlara saatlerini vermeleri beni şaşırtıyor ki bazen ben de kendimi o noktada bulduğum için, diyorum ya, kendimi sorguluyorum. Ayrıca bu soruyu, genç oyun sever arkadaşların sorduğunu da duyuyorum. Simülasyondan sıkılan arkadaşlar, Call of Duty türevi heyecanlı aksiyonlar varken, bir otomobilin/kamyonun direksiyonu önünde saatlerce bir şehirden diğerine gitme oyunu oynanır mı diye soruyorlar.

Çok haklısınız. Fakat benim aklıma sonra şu örnek geliyor. 10-18 yaşlarım arasında, o zamanın çok sığ olan video oyun dünyasında çok değerli olan simülasyonlar vaktimizi alıyor ve bizi de heyecanlandırıyordu. Ergen yaşlarımda, Test Drive benzeri dönemin efsanevi simülasyonlarında, Fransa sahillerini

Porsche ile yüzlerce kilometre boyunca kat ettiğimi hatırlarım. Ancak bir çocuk oyunu gibi görünen bu meşgalenin, ehliyet alırken direksiyon sınavında herkesi şaşırtmama neden olduğunu da sonradan fark ettim. Hayatımda ilk defa oturduğum gerçek otomobil koltuğunda, güvenli test sürüşü alanına paldır küldür girip ders aniden önüme çıkan bir kamyonun son derece usta bir manevrayla kaçındığımda, henüz 17 yaşında hiç otomobil kullanmamış biri olduğumu düşünen direksiyon hocamın da ağız açık kalmıştı. İtiraf etmem gerek, hayatımın geri kalanında da otomobil sürerken küçükken kullandığım simülasyonların büyük faydasını gördüm. Demek ki, simülasyonlar, varoluş nedenlerine hizmet ediyorlar ve bize gerçekten bir aracı kullanmayı öğretiyorlar. Dolayısıyla, bugün hepiniz kamyon kullanmayı kafaya takmış şekilde günlerinizi harcıyor olabilirsiniz ama moralinizi bozmayın, hayat şartları birgün bizi kamyonculuğa itecek olursa, yabancılık çekmeyeceğimizi düşünüyorum. Bardağı dolu tarafından görün. 400 milyar yıldız sistemine yolculuk etmek için biraz daha vakit var ama kamyon meselesi cepte. ■



Zafer Yılmaz

zafer@zoneesports.com



Crasher Zone: Eski Kurt'un Sektör Deneyimleri

Baylar Bayanlar "Oyun dönemi" başlıyor.

A rtık hangi oyunu oynadığımızın değil, "hangi oyunlarda daha iyi olduğumuz önemli" gerçeğini kabul edelim. Eskiden Street Fighter, Snow Bros, Hagar, Metal Slug, Street Hoop, Mortal Kombat, King of Fighters vb. gibi oyunların hepsini atari salonlarında ya eğlence amaçlı ya da arkadaşlarımızımıza hava atmak için; beceremeyenlere de bi el ver de senin için bölümü geçeyim tarzında oynar, izler ya da yardım ederdik. Şimdilerde ise Counter Strike'da kaç frag aldığıın, LOL'de ve Dota'da kaç penta/rampage attığın, HearthStone'da istediğin deck'in gelmesi, Starcraft'da hangi ordu kompozisyonunu kurduğun önemli. Ancak hepsinin tek bir ortak noktası var; tüm bu saydığım ve daha nice saymadığım oyunların hepsinde bir rütbe ve derecelendirme sistemi var. Ne kadar tepeye oynarsanız, o derece kazanıyor ve ün yaparak başarılı oluyorsunuz. Bizim zamanımızda bir laf vardı; "Sıkı oyna

profesyonel ol" - "Play Hard, Go Pro" diye. İşte tam bu noktada karşımıza bambaşka bir alan olan Rekabetçi Oyun Deneyimi dediğimiz, Elektronik Spor Oyunları (eSpor) doğdu. Aslında eskiler bilir bu kavram yeni değil; yaklaşık 10 sene önce de vardı. Ancak rakamlar o kadar büyüdü ki; başlı başına ciddi bir pazar payına sahip olmaya başladı ve espor şu anda dünya çapında 140milyon izleyici ve yaklaşık 650milyon dolarlık bir sektör payına sahip. Tahminlere göre bu rakam 2020 yılında 3 kat artış göstererek 2milyar dolarlık bir hacme ve 350milyon izleyiciye ulaşacak. Ancak sektörün sağlıklı bir şekilde büyüebilmesi ve ilerleyebilmesi için yeterli kadar önlemlerimizi alabildik mi bu bende hala ciddi bir soru işareti..

Ağırlıklı olarak League of Legends (LOL), Counter-Strike:Global Offensive (CS:GO), Defence of the Ancients: 2 (DOTA) ve Starcraft oyunlarının ağırlık gösterdiği espor'da

son zamanlarda HearthStone oyunu da ciddi bir ivme kaydetmeye başladı. Her oyunun kendine özgü bir işleyişi, jargonu, dağıtım kanalları ve oyuncu ile izleyici kitlesi var; baştan söyleyeyim kimse kimseyi sevmiyor; muhabbetler hala senin baban benim babamı döver kıvamında. Aslında bu güzel bir şey çünkü bir oyunu ya da bir oyun şirketini sahiplenmek burada şirketlerin ne denli başarılı olduklarının da bir göstergesi diyebiliriz. Hadi kabul edelim herşey Starcraft ile başladı ve Starcraft 2 ile o küllerinden tekrar alevlenen eSpor şimdilerde bambaşka boyutlarda hiç olmadığı kadar ilgi görekere popüleritesini her geçen gün artırıyor. Benim naçizane tanımlamama göre espor: Oyun, İnternet ve Spor öğelerini içinde barındıran yeni nesil iş modeli. Oyuncuların bilinçlenerek arttırdıkları kullanıcı deneyimi; twitch.tv ve youtube ile artan İnternet yayıncılığı; oyun dinamikleri ile artış gösteren oyuncu refleksi ve becerileri gibi daha bir çok unsurun da doğrudan katkı sağladığı bu sektör, artık göz ardı edilmemesi gereken bir sıçrayış yakaladı.

Peki kim bu eSpor sektörünü büyüten unsurlar:

- Oyun Şirketleri (Riot Games, Blizzard, Valve)
- Oyunlar (LOL, CS, DOTA, SC)
- Oyuncular ve Profesyonel Oyuncular (xPekke, Faker, Dendi, Happy, Get Right)
- Elektronik Spor Kulüpleri (SKT1, fnatic, EG)
- İnternet Yayınları ve Platformlar (Twitch, Azubu, Youtube)
- Marka ve Sponsorlar (Coca-Cola, Intel, Redbull)

Genç, global, dijital ve her geçen gün çeşitlenerek büyüyen espor, bir gün geleneksel sporları geride bırakacak. Spor olarak lanse edilecek mi hala belirsiz ancak farkeder mi? Espor burada! hiç olmadığı kadar gerçek, her geçen gün büyüyor ve rakamlarla şimdiden kendini kanıtladı. Bu alanda yerinizi almak istiyorsanız: Çok değil, akıllı çalışın. Bir başka yazıda görüşmek üzere. ■





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Oyunlar ve anlattıkları

Bazı oyun türleri gerçekten sahip olduklarından fazlasını sunuyorlar. Her ne kadar tüm oyunların bir anlatısı olsa da bu anlatılar arasından bir kısmı gündelik hayatlarımızı, düşüncelerimizi hatta genel geçer politik görüşleri bile derinden etkileyebiliyor.

Tamam, bir spor oyunu ne kadar politik harekette bulunacak diye sorabilirsiniz ama içten içe alt mesajları, biz çoğu zaman farkına bile varmadan gözümüze sokmuşluğu vardır. Zaten konumuz spor oyunlarından daha ziyade, RPG ve FPS türündeki oyunlar. Üretilen oyunların büyük miktarı tür gözetmeksizin bizleri yaratılan dünyanın bir parçası haline getiren, özel yapımlardır. Kimi zaman ön görülen bir gelecekte, kimi zaman günümüzde, kimi zaman da geçmişte var oluruz. Nitekim var olduğumuz noktanın teorik olarak hiçbir önemi yoktur. Burada önemli olan verilen alt metin ya da direk metindir.

Şimdi post apokaliptik bir dünyanın ne gibi sebeplerden olacağına dair hemen herkesin fikri vardır ama bunu yapan yapımcının bir ülke mensubu olması işleri büyük oranda değiştirir. Misal, heyecanla beklediğimiz Fallout 4 oyununda her daim olduğu gibi Amerika üzerinden anlatıma dahil oluyoruz. Peki ya diğer bölgeler? Herkesin yok olduğunu nereden bilelim? Yaşayıp yaşamadığımızı anlamamız bile kocaman bir varlık felsefesi üzerinden sorgulanıyor. Eğer bu yaşamsa, neden başka yerde yok?

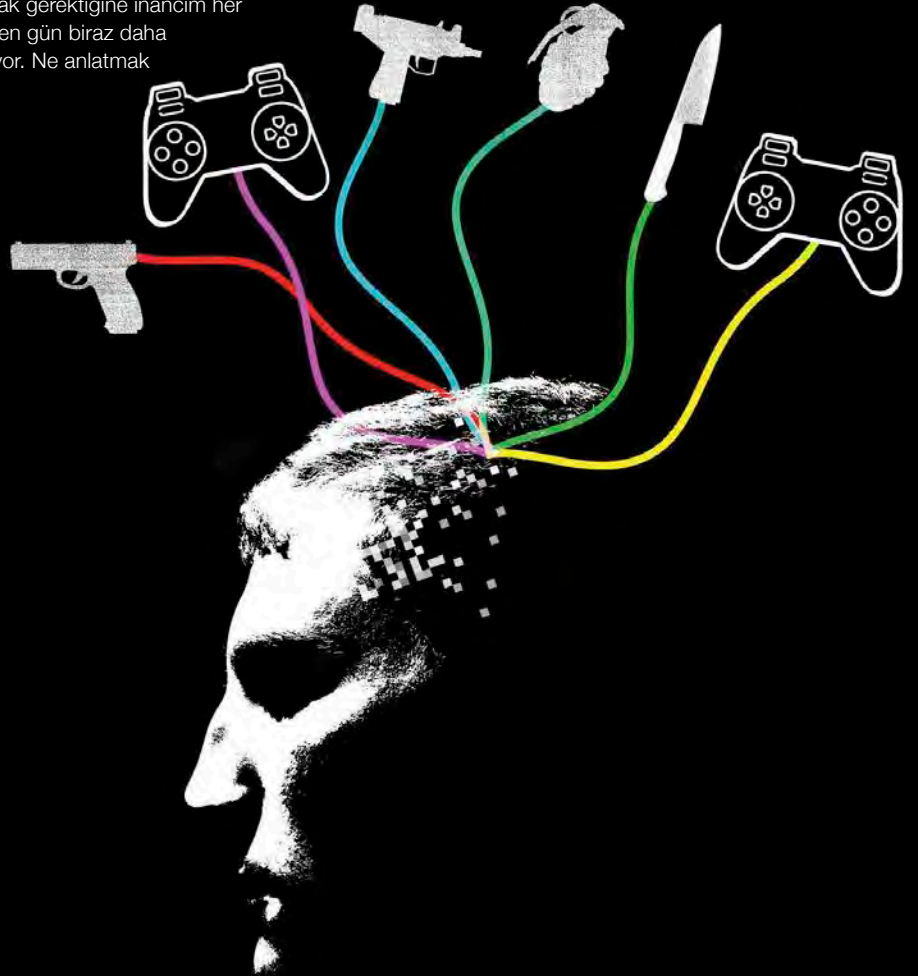
Peki, bir noktada kameramızı Modern Warfare temalı oyunlara çevirelim. Eskiden "kabal olmuş düşman" kimliğindeki Nazilere karşı mermi sallamak büyük bir rahatlıkla, aynı rahatlığı bugün bir anlamda "ötekileştirilmiş" orta doğu bölgesinde yaşayan insanlar üzerinde nasıl yaşayabiliyoruz? Yani bir noktada bu oyunları yapanlar nefret söylemini dolaylı, hatta direk olarak bilgisayar ekranlarımıza taşıyorlar.

Taraf olmak hiçbir zaman suç değil ve olmayacak da burası ayrı bir konu ama belirlenen bir düşmanı düşünmeden ortadan kaldırmanın, günün sonunda oyunların şiddet ögesi içermesi konusundaki tartışmaları ne kadar tetiklediğinin farkında mısınız? İşte bu noktada

birisi kendisini savunup diğerini ezerken, koskoca bir sektör de "Oyunlar çocuklara şiddet aşıyor!" şeklinde rahatlıkla yargılanabiliyor. Ne yazık ki oyuncular olarak oyunları deneyim ederken ne olduğumuzu, kim olduğumuzu unutmamak gerekiyor. Aksi halde bir anda kendi haklarımızı savunurken, başkasının haklarını umursamaz şekilde ezip geçen bencil bireylerden başka bir şey olamayız. Oyun oynamak güzeldir ama her daim tetikte olmak gerektiğine inancım her geçen gün biraz daha artıyor. Ne anlatmak

istediğimi sanıyorum en iyi anlatan oyunlardan birisi, artık mazide de kalsa, This War of Mine olacaktır. Eğer halen deneyim etmediyseniz hemen bir bakın derim. Birey olmak, doğru ve dürüst olmak, duruma göre hareket etmek nedir ne değildir ile ilgili muazzam bir yapım. Emin olun oyunlara baktığınız kamera açısını zenginleştirilecektir. Hatta biraz sinirlerinizi bile bozacağını garanti edebilirim.

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#227

Call of Duty: Black Ops III

Call of Duty tekerrürden mi ibaret?

1 Aralık'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

PCnetOnline

TEKNOLOJİNİN SİTESİ



EN YENİ TEKNOLOJİ HABERLERİ VE İNCELEMELER İÇİN
PCNET ONLINE'İ ZİYARET EDİN

- HER GÜN GÜNCELLENEN TEKNOLOJİ HABERLERİ
- DERİNLEMESİNE ÜRÜN, YAZILIM VE WEB SİTESİ İNCELEMELERİ
- SORULARINIZA YANIT BULABİLECEĞİNİZ FORUMLAR

www.pcnet.com.tr



facebook.com/PCnet



twitter.com/PCnetDergisi

50 STICKER 22 ÜNLÜ + 16 KORE GRUBU POSTERİ

KASIM 2015 • FİYATI 5.50 • NO: 11

heywirl



ZAYN
Albüm de yapar
SEVGİLİ DE!

HANDE
Gelsene bize...



KATY
Çizgi film
itham aldı!



ELCİN SANGU
Kızıl taktikler
burada!

Testlere
GELLLL!



SELENA
Julia + seni mi
DÖNÜMÜZ?



JENNIFER
SONA DOĞRU

22
POSTER

+

16

K-POP
STARLARI
ÖZEL POSTER



50
Sticker

AŞK'TAN NE HABER?
ÜNLÜLERİN ÜNSÜZ KANKALARI



Kasım sayısını kaçıрма

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Kasım 2015 Sayı: 77

ONLINE OYUN



ARMORED WARFARE

Yeni bir alternatif...



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

Online Oyun #77

Kasım 2015

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

Editör

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

Yayın Kurulu

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

Görsel Yönetmen

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Abdullah Yalçın
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 lisansıyla 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.



Geliyorlar!

Normalde bu dergide neler olduğundan bahsetmek gerekiyor fakat online oyun arenası, gelecek yılın başlarında farklı bir formata bürünecek: MOBA'dan bozma, FPS'den devşirme birçok oyun, Overwatch, Battleborn ve diğerleri piyasayı sallayacak. Hepimiz MMORPG'leri, MOBA'ları bırakıp bu oyunlara yönelmek isteyeceğiz, şimdiden haber vereyim.

Online Oyun Dergisi'nin bu sayısına gelecek olursak da otomatik olarak Armored Warfare ve World of Warships'in parıl parıl parladığını göreceksiniz. Özellikle World of Warships'i konuk sanatçımız Ertuğrul bir hayli beğenmiş benziyor.

Bir başka heyecan kaynağımız da Blade & Soul. Bu oyun bende kişisel bir inada dönüştü zaten; open beta başladığı saniye girip oynayacağım ve çok rahatlayacağım. Yıllar geçti, hala şu oyunu göremedik!

Gelecek ay bir ihtimal bu dergi yerine başka bir sürprizimiz de olabilir, haberiniz olsun. Görüşürüz!

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

✓ Armored Warfare



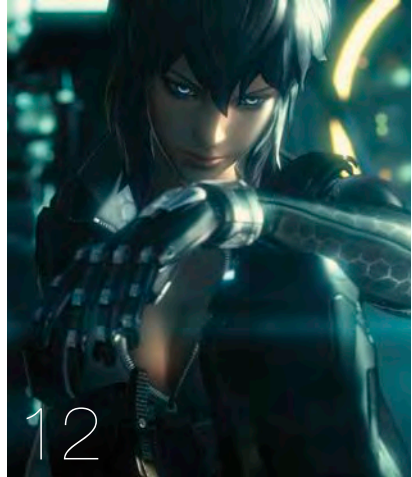
- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 First Assault
- 14 Thanatos: The Dragon Chaser
- 16 Armored Warfare
- 20 Dragomon Hunter
- 22 Blade & Soul
- 24 Romero's Aftermath
- 26 Golden Rush

İNCELEME

- 28 World of Warships
- 32 DarkScape
- 34 Liste

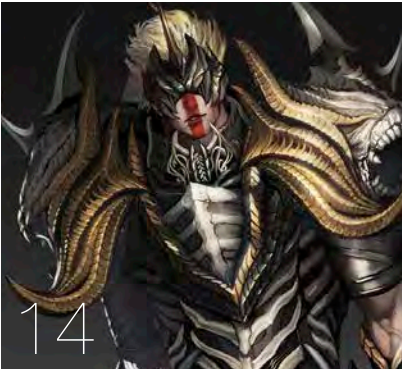


^ First Assault



22

^ Blade & Soul



14

^ Thanatos: The Dragon Chaser



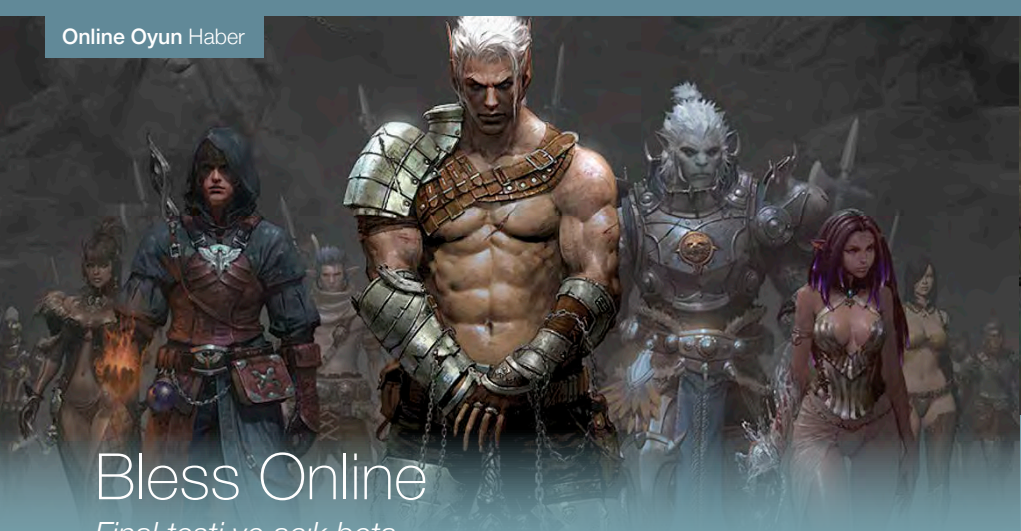
20

^ Dragomon Hunter



28

^ World of Warships



Bless Online

Final testi ve açık beta

Neowiz Games'in yayıncılığını üstlendiği MMORPG oyunu Bless Online, Eylül ayının sonu itibarıyla Kore'de final testine başlayarak son dönemece girdi. Oyunun açık beta sürecine girmesi öncesindeki

final testinde Assassin ve Mage şeklinde 2 yeni sınıf yer alıyor ve seviye sınırı 45'e yükseliyor. Final testi ile birlikte gelen yeni içerikler arasında kişiselleştirilebilir seviye sistemi, yeni bölgeler ve yeni zindanlar da yer alıyor.

Linkrealms

Kapalı Beta başlıyor!

Ultima Online gibi efsanevi bir seriden esinlenerek yapılmış Linkrealms 31 Ekim itibarıyla Kapalı Beta sürecine girdi. Kendisini Old School Sandbox MMORPG olarak tanımlayan oyun, hala geliştirme aşamasında ve meraklılarının

desteğini bekliyor. Oyunda 2D dünya üzerinde 3D karakterlerle hem eski Ultima havası yakalanmaya çalışılmış; hem de 3D'nin avantajları ile daha fazla özellik sunulmak istenmiş. Heyecanla bekliyoruz.





Iron Sight

Yakın gelecekte askeri taktiksel savaşlar

1 2 Kasım - 15 Kasım arasında gerçekleştirecek olan Iron Sight alpha'sı sadece Kore'de gösterime sunulacak. 2025 gibi çok yakın gelecekte geçen Iron Sight'in en çok üzerine düştüğü konu ise silahlar ve gerçekçilik. 100 farklı kombinasyon alter-

nati ve yakın gelecekte olması planlanan, günümüzde prototip olarak denenilen silahları da bünyesinde barındırıyor. MMO'larda pek de alışık olmadığımız türden tüm çevrenin patlatılabilir olması ise Iron Sight'i heyecanlı beklememiz için bize yeter de artar.

Blade & Soul

Avrupa'ya giriş yapıyor!

2 012 yılında Asya'da çıkış yapan ve 2 milyonlarca oyuncu tarafından sevilen oyun Blade & Soul sonunda Avrupa'ya giriş yapıyor. Yıllarca betalardan beta'lara koşan Blade & Soul sonunda son oynanabilirlik kapalı beta testine girmeye

hazırlanıyor. Mükemmel bir görsellik sunan oyun için Founder Pack sahipleri otomatik olarak kapalı betaya kabul edilecek ve Kapalı Beta 20 Kasım'a kadar devam edecek. Oyunun 2016'nın ilk çeyreğinde çıkması planlanıyor.





Black Desert Online

Artık İngilizce dil desteği ile oynanabilecek.

Black Desert Online 28 Ekim - 1 Kasım tarihleri arasında Paris Games Week'te ilk kez İngilizce dil desteği ile oynanabilir olacak. MMORPG'lere göre oldukça gerçekçi grafiklere sahip olan oyunun Rusya testinin başarılı geçmesi ile Kuzey Amerika ve Avrupa'da kapalı

betaya girmeye hazırlanıyor. Yapımcı firma oyunun ödeme sistemi olarak F2P ya da P2P modelleri kullanmayacağını, Guild Wars'a yakın bir şekilde B2P'ni baz alacaklarını açıkladı. Yani oyunu bir kere satın aldıktan sonra istediğimiz kadar oynayabileceksiniz.

Aion ve Lineage II

Sonunda Steam'e geliyorlar...

NCSoft firmasının en başarılı iki MMORPG oyunu olan Lineage II ve Aion Steam'e geliyor. 11. yılını kutlayan Lineage, nisanda Infinite Odyssey genişlemesini bizlere sunacak. Aion ise geçenlerde Upheavel güncellemesini yayınlamıştı. Oyunların Steam'e gelmesi ile artık oyuncular için daha sık güncelleme yayınlanması ve yeni başarılar eklenmesi bekleniyor. Milyonlarca oyuncusu olan bu oyunların Steam'a gelmesi ile oyuncu sayısını en az ikiye katlayacağını öngörmek hiç de zor değil fakat yine de temkinli olup bekleyip göreceğiz demekle yetineceğiz.





Duelyst

Sonunda açık beta sürecine girdi!

Bizzard ve Riot'un Veteran geliştiricilerinin kurduğu CounterPlay Games, Duelyst isimli yepyeni bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Hem PC hem de Mac için açık beta sürecine giren oyun izometrik kamera açısına ve oldukça

çağlanceli bir görselliğe sahip. Turn-based olarak oynanan oyun sonsuz olasılıkta strateji belirleyebiliyor ve yüzlerce büyü ile saldırılar gerçekleştirebiliyoruz. Mutlaka şans vermeniz gereken oyunlardan biri olan Duelyst'i sabırsızlıkla bekliyoruz.

Otherland

Level sınırı yükseltildi

Drago Entertainment'ın aksiyon MMORPG'si Otherland seviye sınırını artırdı ve 40 seviye ile Beyaz Ordu'ya katılabilme olanağı sağladı. Kırmızı ve Beyaz Ordu arasında geçen savaşları konu alan oyunda, oyuncu-

lara 40. seviyenin açılması ile ilk kez beyaz orduya katılma ve savaşma şansı sunulmuş oldu. Ayrıca yeni eklenen 120 yeni görev il 8 Squared evreninde bizi büyük bir maceranın beklediğini söyleyebiliriz.



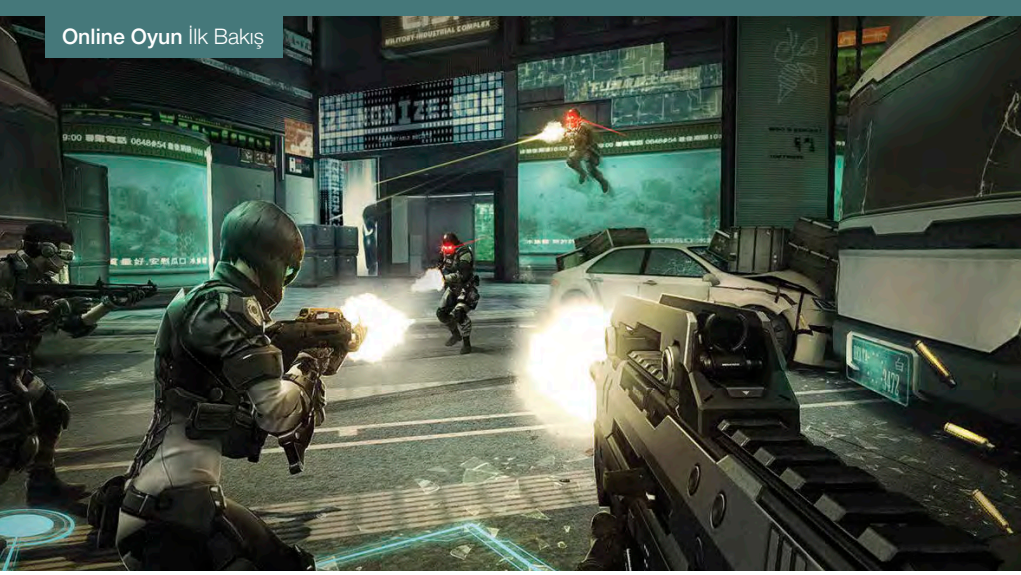
ASTA – The War of Tears and Winds

Yapım Polygon Games
Dağıtım Webzen
Çıkış Tarihi 2016
Web asta.webzen.com

Karakter sayısına uygun zindan zorluğunun belirleneceği, etkileyici bir eşya oluşturma sisteminin olacağı ASTA'da birçok farklı sınıfta karakter de bulunacak. Oyun elbette bedava...

CryEngine 3 ile hazırlanan grafikler, hem rengarenk, hem güzel, hem de düşük sistemlerde bile iyi bir görüntü verebilecek şekilde tasarlanmış.

ASTA'da yer alan her türlü tasarım, Uzak Doğu mitolojisinden fırlamış durumda. Dolayısıyla bu yöreye ilginiz varsa otomatik olarak ASTA'yı gördüğünüzde sempati duyacaksınız.



Yapım Neople Inc. **Dağıtım** Nexon

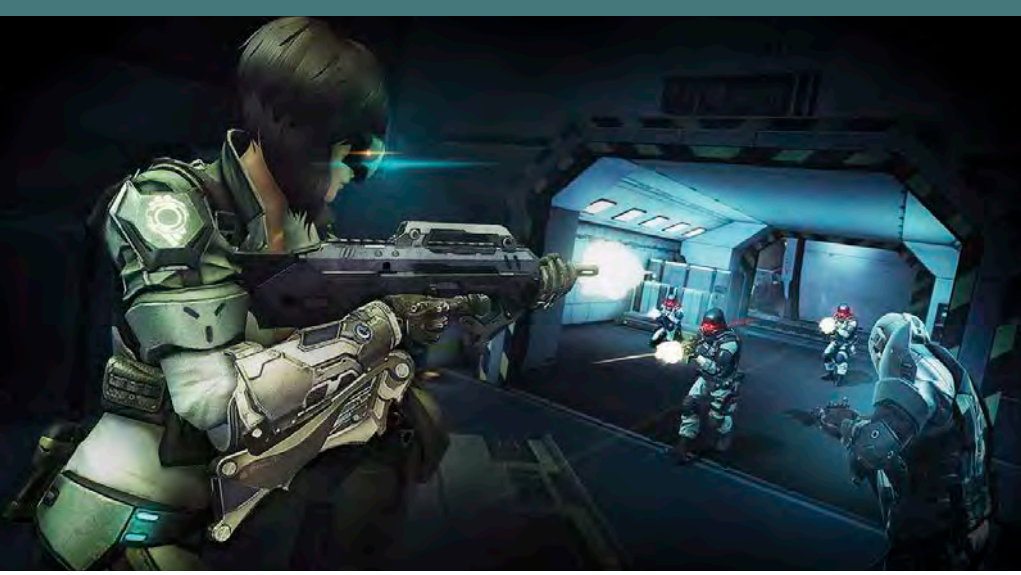
Web firstassault.nexon.net **Çıkış Tarihi** Belli değil

First Assault

Geleceğin karanlık savaşına hoş geldiniz!

Hiç Ghost in the Shell izlemiş miydiniz? Kendisi bir anime yapımı ve birkaç serisi mevcut. Ben daha önce birkaç bölümünü izlemiştim ve daha sonra yanlış seriden başladığımı fark edip bırakıvermiştim. Atmosferi son derece hoşuma giden yapım size harika bir Cyberpunk evreni sunuyordu. Eğer bu dünyaya sempatiniz var ise Ghost in the Shell'i kesinlikle es geçmeyin derim. Asıl adı Ghost in the Shell: First Assault Online olan bahsini edeceğimiz oyun ise Ghost in the Shell evrenini temel alıyor ve yeni nesil bir MMOFPS oyunu olarak hazırlanıyor. Neople Inc. tarafından hazırlanan oyun Nexon tarafından yayınlanacak. Henüz ilk kapalı betasını tamamlayan ve ikinci kapalı beta kayıtlarını toplayan oyun bir çıkış videosu yayınladı. Yayımlanan videodan bazı oynanış detaylarını da sahne olduk. Açıkçası oynanış bölümlerini gösterirken arkadan usul usul çalan Imagine

Dragons'un ünlü şarkısı Radioactive, "Yeter abi artık!" dedirtse de güzel bir videoydu. Bunun dışında ise ilk kapalı betanın oynanış videoları elimize geçince heyecanlı bakmış olsam da biraz hayal kırıklığına uğradım. Savaşların son derece çetin ve Dirty Bomb misali hızlı geçeceği oldukça bariz. Savaşların pek çoğu şehirsel haritalar üzerinde geçecek. Cyberpunk kokusu çevre tasarımlarından tutunda silahlarınıza hatta yeteneklerinize kadar hissedilecek. Section 9 isimli bir anti-terör timi üyesi olarak oynayacağınız bu savaşlarda ön plana çıkmak, hayatta kalmak içinse bazı belirleyici temel faktörler yer alacak. Bu faktörler elbette karakterimizin yetenekleri olacak. Karakterimiz geliştirdiği yeteneklerine göre düşman için çok daha sert, zorlu bir savaşçı haline dönüşebilecek. Buraya kadar her şey güzel olsa da pek de .ok hafiften cell-shade diyebileceğimiz gör-



sellik ve özellikle karakter animasyonları berbat gözüküyordu. Oyunda birbirinden farklı yeteneklere sahip sekiz farklı karakterin olacağı açıklandı. Her karakter birbirinden ayrı yeteneklere sahip olacak ve takım için önemli bir rol üstlenecek. Ayrıca deminde dediğim gibi karakterler yeteneklerini geliştirecek ve hatta SkillSync sistemi sayesinde bu gelişimi takım arkadaşlarıyla ortak olarak yapabilecek. SkillSync sistemi bir nevi yetenek takası gibi işleyecek ve diğer karakterlerin yeteneklerini geçici bir süreliğine kullanmanıza olanak sağlayacak. Yine buraya kadar oldukça güzel olsa da bu sistemin oyun içerisinde ne kadar efektif olarak işleyeceğine emin değilim.

Ayrıca bir diğer sorun yeni nesil olarak adlandırılan bu MMOFPS oynanış videolarıyla pek de öyle gözükmedi. Sadece önemli bir anime'den alınan oyun teması oyunu ne kadar kotarabilir bilmiyorum. First Assault'un ikinci betasına yakın bir tarihte başlaması planlanıyor. Hatta siz bu satırları okurken çoktan başlamış bile olabilir. Oyunun çıkış tarihi için ise henüz net bir tarih verilmedi; ancak yine de bir gecikme olmaz ise (Ki günümüz MMO oyunları genelde hızlıca hazırlanıp piyasaya sürülüyor) 2016'da oyunun live olacağı biliniyor. Ücretsiz bir oyun olacak olan First Assault'u elbette kapalı betada veya açık betada bende test edeceğim ve çok daha iyi şekilde oyunu nimetlerini görme imkanı bulacağım. O zaman kadar ise şimdiden gaza gelebilmek için Ghost in the Shell'i doğru düzgün, tekrar izlemeye başlamayı düşünüyorum. ■ Enes



Bir Bakışta

- Taktiksel geçeceği söylenen savaşlar
- Ghost in the Shell uyarlaması
- Cyberpunk evreni

👉 Ghost in the Shell, Cyberpunk



Yapım JM STUDIO & INIXSOFT Co. Dağıtım INIXSOFT Co.

Web thanatos.inixgame.com Çıkış Tarihi 2016'nın ilk çeyreği

Thanatos: The Dragon Chaser

Annenize söyleyin, eski bilgisayar kasanızı bazadan çıkartsın.

Kadim zamanlarda Pangaea adı verilen bir Tanrı, henüz hiçbir şeyin olmadığı bir kıtaya iner ve yoktan bir şey yaratmaya başlar. Bu Yaradılış Tanrısı kendisine yardımcı olmak amacıyla sekiz ejderha yaratır ve bunlara şu isimleri koyar; İlahi Ejderha Gnosis, Siyah Ejderha Brakia, Kızıl Ejderha Cairsei, Mavi Ejderha Laiduos,

olarak minik yaratıklar dünyaya geldi ve sonuç olarak insanlar doğdu. Sonraları dünya yok edilmeye başlandı. Pangaea ve 8 ejderha derhal dünyaya indi ve Yıkım Tanrısı ile yüzleşti. Yıkım Tanrısı 8 ejderhayı durdurmak için 8 şeytan yarattı ve Yaradılış Tanrısı'nın diğer yaratıklarını yok etmek için dünyaya de-

Yıkım Tanrısı 8 ejderhayı durdurmak için 8 şeytan yarattı ve Yaradılış Tanrısı'nın diğer yaratıklarını yok etmek için dünyaya devamlı yeni yaratıklar gönderdi

Altın Ejderha Luminos, Gümüş Ejderha Ariowen, Yeşil Ejderha Gallencia ve Beyaz Ejderha Chratio.

Bu ejderhalar ilk önce kendi inelerini yaptılar ve tanrıların verdiği emirleri yerine getirmeye başladılar. Daha sonra dağları, ormanları ve nehirleri yarattılar. En son

vamlı yeni yaratıklar gönderdi. Sonunda Pangaea tüm gücünü kullanmaya karar verdi. Tüm ejderhaların şeytanlara olan siniri ile savaş büyüdü ve Gnosis kendini feda etti. Büyük yıkımlar ve kıtlık başlamıştı. İnsan ırkının üçte biri yok olmuştu ve büyük bir savaş başlamıştı.



Thanatos Yunan mitolojisinde ölüm tanrısıdır ve insanların en büyük korkusu olan ölüm korkusunu temsil eder. Ölümün vücut bulmuş halidir. Oyunumuzun bu adı almasının da bir nedeni var muhakkak. Büyük bir savaşın ortasında doğan insanların gelecekte tek beklemedikleri şey hayatta kalmak, başka bir deyişle ölmemektir. Thanatos bu bağlamda iyi ve karışık bir hikayeye sahip olsa bile asıl öne çıkan özelliği bu değil.

Thanatos hakkında en çok lanse edilen özellik, düşük sistemlerde oynanabilmesi. Bu oyunda iyi bir MMORPG oynamak için ihtiyacınız olan ve bir servete mal olan makinelere gerek yok. Thanatos size düşük sistemlerde de rahatça oynayabilme şansı tanıyor ve bunu avlanma sistemi dediği, sizin devamlı düşmanlara tıklamak yerine sizin için bu görevi yerine getiren bir sistem ile de taçlandırıyor.

Otomatik yol bulma sistemi ile de görevleri ya da düşmanları bulmak için harcadığınız zamanı minimuma indirgeyi amaç ediniyor. Oyuna ilk girişimizinde karşımıza 7 farklı ırk seçme ekranı geliyor. Bunlar sırasıyla; Defender, Archer, Enchanter, Warrior, Dark Mage, Thief ve Knight. Daha sonra karakterimizin yüz,

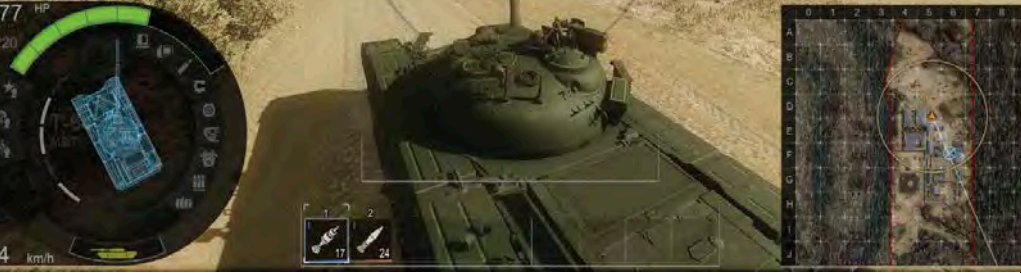
saç, göz ve kostüm gibi klişe özelliklerini belirlemeniz gerekiyor. Her karakter 5 farklı özelliğe sahip: Güç, Bilgelik, Çeviklik, Zeka ve Sağlık.

Thanatos'u kısaca özetlemek gerekirse; arayüzü WOW'a çok benziyor. Her karakterin kendine has özel yetenekleri var ve savaş sırasında iksirler ile daha da güçlü olunabiliyor. Tüm oyuncularla sohbet, parti özelliği, e-posta gönderme, banka hesabı ve ticaret gibi özellikler oyunu renklendiriyor. Genel olarak baktığımızda ise karşımızda eski bir oyundan daha fazlası yok gibi duruyor. Ama yine de kendine has bir havası olduğu aşikar. Çalan müzikler güzel olsalar da, yerli yersiz olmaları bazen sinir bozabiliyor. Bazen de savaşlar gereğinden fazla karakter ile doluyor ve daha siz 'ne oluyor?' diyemeden ölmüş sayılabiliyorsunuz. Vaktiniz bol ve paranız az ise bu oyuna bir şans vermeyi deneyebilirsiniz. Ne de olsa bedava. ■ **Gökçe**

Bir Bakışta

- Düşük PC'lerde bile mükemmel çalışması
- Çeşitli ve hızlı bir oynanış
- Müzikler ve seslerin kaotik kullanımı

🎮 F2P, MMORPG, Fantastik

BETA
TESTİ

Yapım Obsidian Entertainment Dağıtım My.com
Web aw.my.com Çıkış Tarihi 2015 sonu

Armored Warfare

Açık beta yaradı mı?

Şon birkaç senedir MMO dünyasında farklı bir tür görülmeye başladı. Aslında çok ön planda olmayan bu oyun türüne ait oyun sayısı da oldukça sınırlı. Savaş araçlarının karşılaşmasını temel alan bu oyunlar şu an itibariyle adı olmayan bir türe giriyor ve bu nedenle onları şimdilik aksiyon MMO'su olarak ele alıyoruz. Daha önce single player oyunlarda savaş araçlarının birbiriyle karşılaşmasını görmüştük; ancak bunu MMO platformuna başarıyla taşıyan ilk isim Wargaming olmuştu. Önce World of Tanks'ı daha sonra World of Warplanes'i piyasaya sürdü. Gelecekte ise World of Warships hazır hale geldiğinde live olacak. (Oldu bile. -Tuna) İkinci dünya savaşı araçlarını kullanan Wargaming'e en büyük rakip Gaijin olmuştu ve War Thunder'ı piyasaya sürerek oldukça başarılı bir oyun ortaya

koymayı başardı. Hatta Gaijin aynı türde ancak oldukça farklı bir temada yeni oyunu Crossout'u hazırlamaya devam ediyor. Bu iki büyük firma bu oyun türüne ait piyasayı domine ederken bir anda Obsidian Entertainment ufukta belirdi.

Obsidian Entertainment 2014'ün Mart ayında duyurduğu Armored Warfare ile büyük bir merak uyandırmayı başarmıştı. Bir kere oyunun South Park: Stick of Truth, Fallout: New Vegas, Pillars of Eternity ve daha pek çok önemli oyunu yapmış olan Obsidian Entertainment tarafından hazırlanması son derece önemli bir artıydı. Ayrıca Obsidian, oyunun War Thunder ve World of Tanks'da olduğu gibi ikinci dünya savaşı ve sonrasında savaş araçlarının yerine daha modern tanklara ve savaş araçlarına yer vereceklereğini açıkladı. Bu haberle beraber Armored

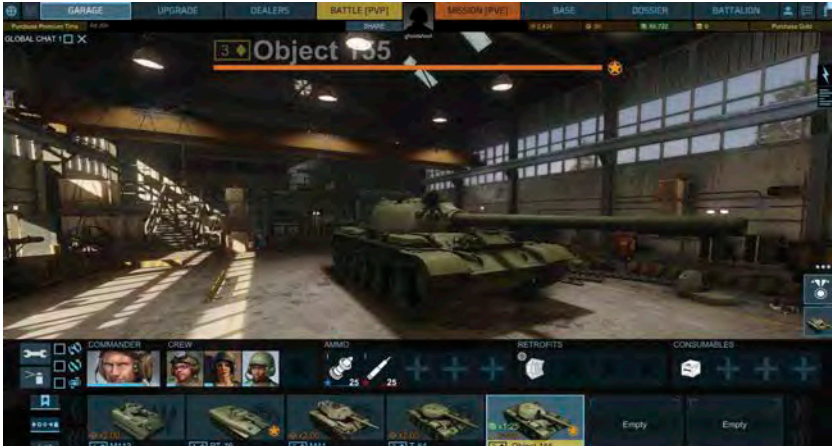


Warfare'a olan ilgi, merak iyiden iyiye arttı. Oyunun ücretsiz olacağını duyuran Obsidian Entertainment yine de oyunu erken erişimde test etmek isteyenlerden hiç de ucuz olmayan bir ücret aldı. Kürşat sayesinde katıldığım erken erişim döneminde iç de memnun olmamış ve her ne kadar erken erişim olsa da oyunun resmen oyuncuları soyduğunu görmüştüm. Erken erişim süreci açıkçası verilen paranın yarısını bile hak etmiyordu. Buna rağmen oyunun potansiyeli ise bir hayli fazlaydı. Her ne kadar oyunun erken erişiminde aradığımı bulamasam da Armored Warfare'ı umutla beklemeye devam ettim. Oyun 8 Ekim'de açık betaya gireceği duyuruldu ve Tuna'dan da bir yazı isteği gelince savaş alanına geri dönemem gerektiğini anladım. Erken erişimden bu yana neler değişmiş, ne gibi sorunlar devam ediyor şöyle bir inceledim. Bakalım Armored Warfare ne kadar yol kat etmiş.

Öncelikle erken erişim versiyonundan farklı olarak açık betada çok daha fazla içeriğin

yer aldığını belirteyim. Bir kere erken erişimin eksikliği olarak gördüğüm daha sonra erken erişimin en son safhasında eklenen tutorial bölümü açık betada tam olarak hazır haliyle yer alıyor. Bunun dışında erken erişime göre çok daha fazla araç, harita ve yepyeni PvE görevleri oyuncuları açık betada bekliyor. Ayrıca açık betada gözlemlediğim bir diğer olay erken erişime göre pek çok hata düzeltilmiş; ancak yine de hala bazı sorunlar baş göstermeye devam ediyor. Şimdi yavaş yavaş Armored Warfare'in oynanışına gelemiz





Armored Warfare PvP ve PvE bölümü olarak ikiye ayrılıyor. Bu bağlamda öncelikle PvE bölümünü ele almakta yarar var. Benim tavsiyem oyuna ilk başladığınızda da PvE bölümünü önce ziyaret etmeniz; zira genel oynanışa bu şekilde rahatça alışabilirsiniz. PvE kısmına geldiğimizde dünya haritası üzerinde farklı seviyelerde görevler yer alıyor. Bu seviyeler Tier 1, Tier 2 Tier 3 olarak sürekli artıyor ve göreve başlayacağınız araç görev ile aynı Tier seviyesine sahip olması gerekiyor. Yani Tier 3 bir göreve girebilmeniz için Tier 3 bir araç kullanıyorsunuz. Elbette her kademe de görevler zorlaşıyor. Co-op biçiminde gerçekleşen PvE görevleri bir ana görev bir de yan görev olarak ikiye ayrılıyor. Ana görevler daha çok harita üzerindeki bir

noktayı zapt etmenizi isterken, yan görevler genelde belli yok etme görevleri veriyor. Yan görevleri yapmanız daha fazla tecrübe ve para demek oluyor. Yalnız PvE maçlarında şöyle bir sorun oluşabiliyor. Düşman zırhlılar bazen zamanında spawn olmuyor, gecikebiliyor veya bununla alakalı bir sorun olabiliyor. Bazen uzaktaki bir düşmanla savaşırken bir anda "hök" diye karşınıza bir düşman tankı spawn oluyor. Siz de sanki Vice City oynarken "PANZER" yazmış hissine kapılıveriyorsunuz.

Yapay zeka ile yapılan savaşlar bir süre sonra tat vermeyebiliyor. PvP savaşları açıkçası çok daha taktiksel geçiyor. Oldukça geniş haritalarda arazi koşulları ve harita üzerindeki yapılar oldukça önemli rol oynuyor. PvE görevleri bam güm saldırarak bir şekilde geçilse de PvP maçlarında harita üzerine düzenli dağılım veya bir plan halinde dağılım yapmak son derece önemli. Eğer erkenden aracınız yok edilirse bir başka tankınızla başka bir oyuna katılabiliyorsunuz. Ancak önceki oyuna veda ediyorsunuz. O maç bitene kadar ise hasarlı tankınızı kullanamıyorsunuz. Birazda zırhlı araçlarımızdan bahsedelim. Oyunda oldukça fazla çeşit zırhlı bulunuyor ve soğuk savaş ile sonrasında kullanılan





savaş araçlarından oluşuyor. Pek çok ülkenin ürettiği oyundaki pek çok savaş aracı bugün hala kullanılabilir durumda. Ağır zırhlı yok edici tanklardan tutunda hafif zırhlı, hızlı ve seri atış yapabildiğiniz savaş araçlarına kadar olan yelpaze tatmin edici. Bu araçlar Tier seviyesine göre sıralanmış durumdadır ve sonraki Tier aracı alabilmeniz için elinizdeki aracı belli bir seviyeye kadar geliştirmiş olmanız gerekiyor. Geliştirme işlemiyle aracı pek çok parçasında değişiklikler yapabiliyor. Ayrıca upgrade ekranından ziyade retrofit seçeneği ile farklı güçlendirmeler de yapıyorsunuz. Kullandığınız mermi türü ve yaptığınız upgrade'ler aracın hasarını belirleyebiliyor. Ancak elbette bu yalnızca genel hasara yansıyor. Bir düşmanı yok ederken en önemli nokta düşman tankın doğru noktalarına ateş etmek. Cry Engine 3 ile hazırlanan Armored Warfare'da özellikle savaş araçlarının görselliğine ve detayına bayıldım. Işık efektleri, gökyüzü detayları ve atmosfer için de

aynı şeyi söyleyebilirim; ancak ağaçlar, otluk alanlar ve çevredeki diğer nesnelerin biraz daha özensiz hazırlandığı belli oluyor. Ara sıra hala bazı görsel problemlerin yaşandığını görmekse can sıkıcı zira ayda bir gelen 10 GB üzerindeki güncellemeler neyi düzeltti emin değilim.

Armored Warfare son derece potansiyeli olan bir savaş oyunu sevgili okur. Erken erişimden bu yana bazı problemlerini çözerken bazıları hala devam ediyor; ancak yine de yapımcıların bu sorunların büyük çoğunluğunun üstesinden geleceğine eminim zira oyunun açık betası bana erken erişimden çok daha fazla eğlence sundu. Zaten bu türün seveniyensiz hemen bir girin deneyin derim. ■ Enes

Bir Bakışta

- Modern Savaş araçları
- CryEngine 3
- Taktiksel PvP oynanış

🗡️ Savaş, Zırhlı araçlar, PvE-PvP

Yapım X-Legend Dağıtım Aeria Games & Entertainment
Web www.dragomonhunter.com Çıkış Tarihi 2016

Dragomon Hunter

Ejderhalarla karşı karşıya!

Piyasada sizce de çok fazla MMORPG yok mu? Bundan 10 sene öncesini düşünüyorum. Abim "ADSL diye bir şey gelmiş Tolga, bundan eve alalım diyorum. Videoları anında yükleyebiliyormuşsun. Tıkladığın anda siteler açılıyormuş. Harika bir şeymiş!" diye anlatmıştı bana. O zamanlar daha ilk okuldaydım ve kafam çok da almamıştı açıkçası. Benim için Knight Online oynatan bir internet yeterliydi. Bir de şimdiki halime bakıyorum. O dönem hayal gibi olan günümüz Sony sunucuları yüzünden aylardır PS4'ün yüzüne bakmıyorum. Tüm zamanımı Xbox'da geçiriyorum. Dünya ne kadar da hızlı

ilerlemedi mi sizce de? Bunun bir meyvesi olarak da ilk cümlede bahsettiğim durum ortaya çıktı. Her geçen gün piyasaya yeni bir MMORPG çıkıyor. Elinizde tuttuğunu Online Oyun Dergimiz içerisinde bir yerlerde bulunan Blade & Soul ön incelemesinin de başında belirttiğim gibi bu oyunların tadına önce Asyalı oyuncular bırakıyor. Ancak sonrasında bize düşüyor. Dragomon Hunter da aynı Blade & Soul gibi öncelikle Asya piyasasına merhaba diyen bir oyun. Ancak öyle çok büyük başarılar elde ettiğini söylemek mümkün değil. Çizgi filmlerde görmeye alıştığımız tarzdaki grafikleri ve onlarca dragomon





–yazının kalanında ejderha diyeceğim kendilerine- ile süslenmiş, şeker mi şeker Dünyada geçiyor oyunumuz. Ufacık tefecik karakterlerimiz ile koca koca ejderhalara karşı çıkıyoruz. Ejderhaları dize getirince de onları evcilleştirip, bineklerimiz haline getiriyoruz. Her bir ejderha bunun yanında ekstra özellikler de kazandırıyor. Kullandığımız sınıfa göre ejderha seçmek de önem arz ediyor. Sınıf konusunda Dragomon Hunter’ın kısır kaldığını belirtmekte fayda var. Oyunda en yüksek seviye 65 olsa da, 65. seviyeye gelince oyunu bitirmiş olmuyorsunuz. Hunter Level denen sistem bu noktada devreye giriyor –Diablo’nun paragon’u-. Ayrıca her bir sınıf 20. Seviyede ikincil bir silah edinebiliyor. Devamlı olarak o

silahla ilgili yeteneklerimizi güçlendirmek de bizime elimizde. Dragomon Hunter’da da dinamik bir dövüş sistemi var. Düşmanların saldırılarından kaçmak mümkün. Oyunun PvE yanında en büyük silahı da aslında PvP modları. 500v500 gibi çok büyük mücadelelere girmek mümkün. Ayrıca, oyuna zindan sistemi de eklenmiş. İster tek başınıza, ister grup halinde bu zindanlara girip çok özel eşyaları edinme şansınız var. Dragomon Hunter her ne kadar yeni bir yapım olmasa da, tam sürüme geçtiğinde güzel bir kitleye hitap edecektir. Ancak bu kitlenin çok büyük olacağını da sanmıyorum. Bana sorarsanız diğer MMORPG yapımlara göre çok büyük artıları ya da farklılıkları yok. Tabii o tatlı grafiklerini, şeker mi şeker dünyasını, küçücük karakterlerini ve dev gibi ejderhalarını bir kenara koyarsak. Şu anda kapalı betada olan yapım, 2016’nın ilk çeyreğinde bizlerle buluşacak. ■ Tolga



Bir Bakışta

- Çeşitli ejderhalar
- Eğlenceli Dünya
- Dinamik dövüş sistemi

🎮 PvP, MMORPG, Ejderha



Yapım Team Bloodlust Dağıtım NCSoft
Web www.bladeandsoul.com Çıkış Tarihi 2016

Blade & Soul

Kore'den, batı yarımküreye

Avrupa ve Amerika oyuncuları olarak kendimizi büyük ve tutkulu bir kitle olarak düşünüyoruz. Ancak Uzak Doğu ve oradaki oyuncu kitlesinin yanında çok daha küçük kalıyoruz. Dürüst olmalı ve kabul etmeliyiz, Asyalı oyuncuların çoğu bizden daha yetenekli ve bize kıyasla daha tutkulu bir topluluklar. Bunun bir sonucu olarak pek çok MMORPG yapım da öncelikle Asya piyasasına göz kırpmıyor. Eğer şanslıysak üzerinden pek de uzun zaman geçmeden bizler için de piyasaya çıkıyor. Kimi zamansa bu kadar şanslı olamıyoruz ve Uzak Doğu sunucularında oyunları tecrübe etmeye çalışıyoruz. Blade & Soul da, bundan üç sene önce Kore'de piyasaya çıkan bir yapım. Bu üç senede Tayvan ve Kore'de 1.5 milyon oyuncuyu çeken yapımı

ülkemizden oynamaya çalışan pek çok arkadaş olduğunu da biliyorum. NCSoft sonunda, bu neredeyse mükemmel olan yapımı batılı oyuncularla buluşturmaya hazırlanıyor. Blade & Soul merkezinde Uzak Doğu dövüş sanatları olan bir yapım. Hikaye bir ustanın öldürülmesi ve ardından olanlar şeklinde ilerliyor. Ancak tüm hikaye ve görevler oyun çıktığındaki hali ile kalmıyor. Zaman içerisinde oyuna yeni görevler, yeni hikayeler de ekleniyor. Piyasaya çıkmalı üç yıl olmasına karşın hala gelişmekte olan bir oyundan bahsediyoruz. Uzun süre oynasanız da dinamikleri değişen ve böylece sıkılmanızı önleyen bir yapım Blade & Soul. Oyunda bir düşmana saldırmak istediğinizde ona tıklayıp, ardından yeteneğinizi seçip karakter-



rinizin saldırmasını beklemiyorsunuz. Üçüncü kişi kamerasından oynadığınız bir Hack'n Slash gibi karakterinize doğru farenizi çevirip, istediğiniz saldırıyı seçmeniz gerekiyor. Klavyenizdeki her bir tuşun başka bir amacı oluyor. Yeteneklerinizi gerçekleştirmenizi ya da o anda saldıran düşmandan kaçmanızı sağlayabiliyor. Son cümleden de tahmin edebileceğiniz üzere tüm saldırılardan kaçma şansınız, aynı şekilde iskalamaya ihtimaliniz de bulunuyor. Oyunda bol miktarda zindan da yer alıyor. İki kişi girebileceğiniz zindanlar da, sekiz kişiyle omuz omuza verebilecekleriniz

de. Oyunu oynayan kaç arkadaşsanız ona uygun zindanlara girebilirsiniz. Blade & Soul, Unreal Engine 3 kullanan bir yapım. Buna bağlı olarak da gayet güzel grafiklere sahip. Ancak oyunda asıl göz kamaştırıcı olan, art design öğeleri. Ağaçlar, yapılar o kadar güzel hazırlanmış ve o kadar güzel bir renk paleti seçilmiş ki, insan gözlerini alamıyor. Blade & Soul halihazırda Uzak Doğu piyasasında epey beğeni toplamış olan bir yapım. Bu başarıyı hak ettiği de su götürmez bir gerçek. Avrupa ve Amerika piyasasında da başarılı olacağından kendi adıma eminim. Bu yazıyı okuduğunuz sıralarda kapalı beta da başlamış olacak. 2016 yılında ülkemizde ve batıda en çok oynanan yapımlardan biri olmaya kesinlikle aday. ■ **Tolga**



Bir Bakışta

- Kaliteli grafikler
- Hızlı dövüş sistemi
- Mükemmel sanatsal tasarımlar

🎮 *PvP, MMORPG, Sandbox*



Yapım Free Reign Entertainment **Dağıtım** Free Reign Entertainment
Web www.willyousurive.com **Çıkış Tarihi** 2016

Romero's Aftermath

Zombilerle biraz daha mücadele etmek ister misiniz?

S evgili okur lütfen bana kızma. Ben de farkındayım, bu ay adeta oyun yapımcılarına olan öfkemi kustum bu sayfalara. Ancak dayanamıyorum artık. Aslında bu öfkem sadece oyun yapımcılarına değil. Tüm Dünya'daki pek çok ürünün yapımcısına. Yeter ki birileri güzel bir fikir bulsun ve piyasaya tutan bir ürün sürsün. Hemen herkes peşinden gidiyor. Mesela Romero's Aftermath'in peşinden gittiği yapım: DayZ. Çok farklı bir yapımdı ve onun sayesinde pek çok kaliteli hayatta kalma konulu oyun da piyasaya sürüldü. Romero's Aftermath'in amacı da tam olarak bu. DayZ'de olduğu gibi zombilerin kapladığı Dünya'da hayatta kalmaya çalışıyoruz. Burada tek sorunumuz da zombiler oluyor. Zom-

bilerle olduğu kadar diğer oyuncularla da mücadele içerisine giriyoruz. Bunu yaparken kendi ekibimizi kurmak, ekibi-mizle beraber bir çiftlik edinmek, kendi yiyeceğimizi kendimiz üretmek en güzeli. Romero's Aftermath'de en çok hoşuma giden nokta uçsuz bucaksız haritası oldu. Haritada ormanlık alanlardan, vadilerden, terk edilmiş şehirlere kadar pek çok mekan bulunuyor. Bu mekanlar da felaket sonrası terk edilmiş Dünya'yı yansıtmak konusunda oldukça başarılı. Ancak, bu güzel Dünya'yı tecrübe edebilmek biraz zor. Oyunun ciddi optimizasyon sorunları var. Oyunun kendi forumlarında pek çok oyuncu da bundan şikayetçi. GTA V'i maksimum ayarlarda oynarken Romero's



Aftermath'i orta ayarlarda 20 FPS ile ancak oynayabildim yazanı bile gördüm. Durumun ne kadar vahim olduğunu siz düşünün yani. Oyunun tek sorunu bu da değil. Animasyonlar, sesler ve vuruş hissi konusunda ciddi sorunlar var. Ne saldırdığınız zombiler size, ne de siz zombilere adam akıllı vuramıyorsunuz. Bıçağınız sözde zombilere saplanıyor ancak bunu anlamanın tek yolu çıkan "fıçk fıçk" şeklindeki şoke edici sesler. Ayrıca karakterinizin zombilerin içinden geçtiğini görürseniz şaşırmayın. Bunlar oldukça gündelik şeyler Romero's Aftermath'te.

Her şeyi bir kenara koyarsak oyunun en büyük sorunu öde ve kazan sistemi. Öldürdüğünüz zombilerden ya da etraftan adam akıllı eşyalar bulabilmek neredeyse mümkün değil. Durum böyle olunca, bir de hırslı bir oyuncuysanız, göz açıp kapayana kadar cüzdanınızın boşaldığını görebilirsiniz. Hatta cüzdanınızı bile alabilirler. Aman dikkat. Sonuç olarak, Romero's Aftermath aslında öyle facia bir kopyala yapıştır oyun değil. Daha çok, arkasında güzel fikirler olan ancak içi doldurulmamış bir yapıdır. Eğer üzerinde oturulup çalışılırsa başarılı bir oyun olabilir. Şu haliyleyse kimseye öneremem. Sonra zan altında kalmayayım. Yine de diyorsanız ben kendim bir tecrübe edeyim, Steam aracılığıyla açık beta'ya katılabilirsiniz. ■ **Tolga**



Bir Bakışta

- Büyük haritalar
- Yapılabilecek pek çok iş
- Bir dolu zombi

🎮 *PvP, MMORPG, Survival*



Yapım Forbs Consult Dağıtım Eyeland Investment Company Ltd.
Web goldenrush.org Çıkış Tarihi Belli Değil

Golden Rush

Yağmalamaya hazır mısınız?

Biraz negatif bir giriş olacak; ancak bir süredir boyunca piyasada MOBA görmek artık midemin bulanmasına sebebiyet veriyor. Her geçen gün yeni bir MOBA'nın haberini almaktan, yeni bir MOBA'nın ne kadar iddialı ve farklı(!) olduğunu dinlemekten büyük gına geldi. Benim gibi milyonlarca oyuncunun aslında bu fikirlere sahip olduğuna inansam da yapımcılar yeni MOBA oyunu yapmaktan ve ortaya artık inanılması güç iddialar atmaktan yorulmayacak.

MOBA piyasası hakkındaki genel düşüncemi dile getirdim. Şimdi erken erişimde deneğim Golden Rush'a rahatlıkla göz atabiliriz. Golden Rush Steam üzerinden erken erişime açılan bir MOBA oyunu. Tüm MOBA yapımcıları gibi farklı olduğunu iddia ediyor ve gerçekten diğer MOBA oyunlarına kıyasla çok daha farklı bir yapıda. Peki

bu yapı nasıl bir yapı ve başarılı olabilir mi? Şimdi bunları irdeleyelim.

Klasik MOBA yapısı nedir? iki veya üç koridordan oluşan bir harita vardır ve harita her bir takıma ait bölgeler olmak üzere ikiye bölünmüştür. Amaç haritadaki koridorlar üzerinden ilerleyerek rakip takımın merkez binasına ulaşmak ve bu binayı yok etmektir. Koridorlar ise bildiğiniz üzere bu binaya erişimi engellemek üzere kuleler ve rakip takım oyuncuları tarafından korunur. Golden Rush bu mantığı tamamen kırmış ve oyunun temel amacını rakip merkez binasını yok etmektен çıkarmış. Golden Rush'daki temel amacımız en fazla loot yapan takım olabilmek. Oyunda şu an için iki farklı harita mevcut. Bu haritalar Dragon's Lair ve Garden of Heroes'dan oluşuyor. Aslında görünüm olarak haritaların birbirinden pek de farkı yok. Her ikisi de dairesel haritalar



olmasına rağmen her iki haritanın da farklı görevleri var. Klasik MOBA yapısından farklı olarak ikiden fazla takımın mücadele ettiği haritalara şöyle bir bakalım.

Dragon's Lair haritasında dört farklı takım yer alıyor ve her takım dairesel haritanın bir kenarından oyuna dahil oluyor. Harita alanının belli noktalarına dağılan bazı canavar toplulukları bulunuyor. Bu canavarların bulunduğu noktalarda ise sandıklar yer alıyor. Takımlar canavarları yenerek bu sandıkları açmaya çalışıyorlar ve açılan her sandık takımın kulesinin etrafına diziliyor. Bu şekilde takım kulesini sandıklarla çevreleyen ilk takım oyunu kazanıyor. Tabii sandık toplamak o kadar da kolay değil. Sandıkları toplamak ve kulenizin altına yerleştirdiğiniz sandıkları korumak için diğer takımlarla mücadele edebilirsiniz. Kel altındaki sandıklarınız diğer takımlar tarafından çalınabiliyor veya siz diğer kulelerin altındaki sandıklarını çalabilirsiniz. Elbette bu sırada kule saldırısına ve diğer oyunculara karşı koymak çok da kolay değil. Diğer bir harita

olan Garden of Heroes'da ise aynı harita düzeni yer alıyor ve bu defa bir canavarlar ile savaşarak yandan altın topluyor diğer yandan ise sürekli altın üreten kuleleri ele geçirmeye çalışıyorsunuz. En çok altını toplayan takım kazanıyor.

Üçer kişilik takımlarınızı erken erişim itibarıyla üçü ücretsiz altı farklı hero ile kurabiliyorsunuz. Bu heroları mağazadan satın aldığınız veya oyun sırasında topladığınız eşyalar ile güçlendirebiliyorsunuz. Ancak tüm bu oyun mekanikleri bir araya geldiğinde aslına bakacak olursanız beklenen eğlenceyi sunmuyor. Klasik bir MOBA'nın sunduğu eğlence Golden Rush'da yer almıyor. Ancak Golden Rush, yine de farklı bir soluk sunması nedeniyle takibe aldığım bir oyun oldu. ■ Enes

Bir Bakışta

- Looting temelli MOBA
- Karakter gelişimi
- Farklı oyun yapısı

📁 *Loot, MOBA, Fantastik*



Yapım Wargaming Dağıtım Wargaming Web www.worlofwarships.eu

World of Warships

Gemilerin dünyasına hoş geldiniz

Wargaming uzun süredir, savaş oyunları hakkında çok iddialı yapımlarla karşımıza çıkıyor. Bildiğiniz üzere, World of Tanks çoktan milyonlarca kullanıcının beğenisini kazanmış, özel bir yapım. Birbirinden farklı mekaniği bünyesinde barındıran bu güzide oyun, oyun içi dengesinin yanı sıra gerçekleş-

tema mantığını bulduğu gibi bunu farklı mecralarda da kullanmayı istedi. World of Tanks'ın Avrupa pazarına çıkışından sadece iki yıl sonra, yani 2013 yılında, Wargaming bu sefer de World of Warplanes ismi ile oyun dünyasına merhaba dedi. Her ne kadar hatırı sayılır miktarda oyuncusu bulunuyor olsa da World of Tanks'ın ulaştığı

Her gemi olabildiğince modern dünyaya ait ve her birinin farklı özellikleri mevcut... Yeni gemilere ulaşabilmek için belirli bir seviyeye gelmemiz gerekiyor

tirdiği turnuvalarla da dikkat çeken bir isim. Rusya'da başlayan World of Tank furyası, kısa sürede tüm dünyaya yayıldı ve bugün halen en çok oynana yapımlardan birisi. Pek tabii Wargaming aradığı

başarıya hiçbir şekilde ulaşamadı. Nitekim Wargaming bıkmadı, usanmadı ve uzun süredir beta aşamasında olan oyunu World of Warships ile şansını bir kez de denizde denemeyi tercih etti.



Takip edenlerin çok iyi bileceği üzere, bundan iki ay kadar önce oyunun beta testinde bir o yana, bir bu yana koşturup durmuştum. Nitekim iyi ki de beta aşamasına bolca vakit harcamışım zira oyun piyasaya çıktığında çok rahat ettim. Dilerseniz önce oyunun genel yapısından bahsedeyim. War-gaming ile birlikte üretim aşamasında bolca ter döken Lesta Studios, karşımıza üç farklı ırkın bulunduğu bir oyun çıkarmış. Japon, Amerikan ve de Sovyet olarak sıralanan ırkların kendilerine özel gemileri bulunuyor. Her gemi olabildiğince modern dünyaya ait ve her birinin farklı özellikleri mevcut... Yeni gemilere ulaşabilmek için belirli bir seviyeye gelmemiz gerekiyor. Seviye atlamak için de bolca savaşmamız şart. Savaşlarda

yaptığımız hareketler bize bonus olarak dönüyor ve günün sonunda yine biz karlı çıkıyoruz. O yüzden savaşlardan kısa sürede kaybolup gitmek pek iyiye işaret değil. Üç ırk var dedim ama bu ırklardan sadece Japon ve Amerikan gemilerini kullanabiliyoruz. Sovyetlere ait sadece Aurora ve Murmansk gemileri söz konusu ve kendileri Premium gemi kısmında yer alıyor. Ha, bu arada değinmekte fayda var; parayı veren bu oyunda düdüğü çalıyor. Farklı gemilere, farklı özelliklere ulaşmanın en kolay yolu, parayı basıp Premium hesap sahibi olmak. Aksi halde belirli yeniliklere ulaşmak için çok ama çok uğraşmanız gerekecek. Gemi kısmına dönecek olursak; oyunun ana ekranında limanımız bulunuyor. Buradan hangi gemiyi kullanmak istediğimizi seçebiliyoruz. Oyundaki özel para biriminin adı Doblón ama bunun haricinde gemi DP'si ve de kredi şeklinde ayrılan iki farklı para birimi görüyoruz. Her iki birim de savaşlardaki performansımız ve de savaşın sonucuna göre belirleniyor. Yeni gemi elde etmek için ayrıca seviye atlamanız gerekiyor. Yani bir noktada

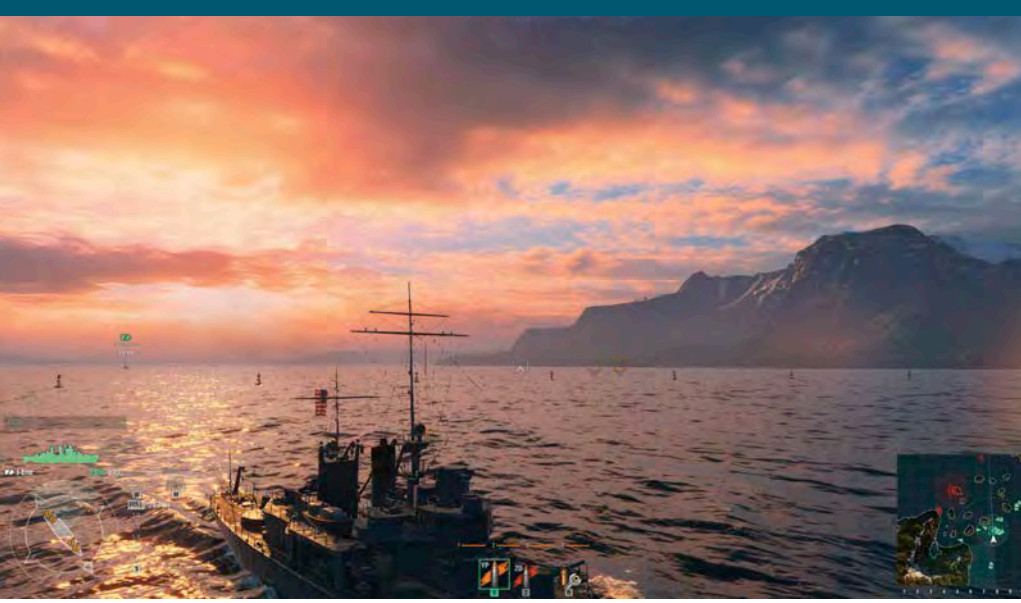




sadece para da yeterli değil. Eğer gerekli seviyeye geldiysek, bu esnada alınabilecek gemiler listesini görebiliyoruz. Her birisi hatırı sayılır miktarda DP istiyor. Hesaplarımıza göre kredi konusunda pek sorun yaşamıyoruz ama DP hep bir sıkıntı. Ayrıca DP bir noktada fazlasıyla limitli hale geldiği için hangi ırkın, hangi gemi segmentinde ilerleyeceğimizi önceden hesaplamak da uzun vadede çok işe yarıyor. World of Warships'de Uçak Gemisi, Zırhlı, Kruvazör, Muhrip ve de Premium olmak üzere beş ana başlık bulunuyor. Premium kısmında bir ya da iki gemi olduğundan bu kısmı bir kenara bırakabiliriz. Uçak Gemisi işi biraz ilerleyen seviyelerde gerçek oluyor ve savaşlara her taraf en fazla

bir adet uçak gemisi getirebiliyor. Zaten buradan kendilerinin ne kadar zorlayıcı rakipler olduğu anlayabilirsiniz. Zırhlı, Kruvazör ve Muhripler arasındaysa gözle görülür farklar mevcut. İsimlerinden de anlayabileceğiniz gibi her biri farklı oyun tipleri için üretilmiş durumda. Yavaş hareket eden ama yıkıcı güçte bombalar atan bir gemi mi, yoksa her yana rahatlıkla hareket edebilen ama daha az tahrip gücüne sahip bir gemi mi? İşte bunu oyunu oynamadan söylemek gerçekten çok zor azizim. Fakat deneyim ettiğim kadarı ile hız bu oyunda çok işe yarıyor. Oyuna başladığımız ilk saatlerde, uzaktan uzağa boş boş ateş eden demir yığınlarıyken, ilerledikçe daha çok hesap yapan, sağa sola bakan, manevra yaparken 50 kere düşünen insanlar haline dönüşüyoruz. Bu noktada da sahip olduğumuz gemiyi ne şekilde upgrade ettiğimiz devreye giriyor. Şaşılacak bir şey yok! Wargaming bunu hep yapıyor! Her geminin, hiçbir şeyi yoksa bile en azından ana batarya, gövde, silah ateşleme kontrol sistemi ve motor gibi güçlendirilebilir sekmeleri bulunuyor. Her gemi her yeniliği üzerinde barındıramadığından, az önce de





değindiğim gibi oyun yapımıza uygun bir gemi modelini henüz oyunun başından gözümüze kestirmemizde yarar var. Bu geliştirmeler de hem DP, hem de kredi ile yapılabilir. İşin güzel yanı, bir upgrade'ı yaptıktan sonra ona bağımlı kalmamak ve gerektiği taktirde eskiyle değiştirebilmek. Bu sayede oyuncu olarak birçok farklı kombinasyonu masaya yatırmamız işten bile değil. Gemilerin hızlı olması avantaj demiştim ya, özellikle ağır gemilerden yollanan top mermilerini havada süzülürken görüp, anında yer değiştirebiliyor olmak inanın çok can sıkıcı. Tabii burada da işin içine takım oyunu giriyor. Eğer ağır ve yalnız bir gemiyseniz, hızlı ve torpido yüklü bir gemi gelip anında işinizi bitirecek demektir. Torpido değince bir ürperdim! Arkadaşlar bu cihazlar tam isabet ettiği gemiyi “cart” diye ortadan ikiye ayırıyor. Eğer ağır gemileri koruyan müttefikleri yoksa sonuç her daim hüsrana olacaktır. Her geminin ateş gücünün yanı sıra ateş hızı da farklı ve düşmanı doğru okuyan taraf bu bilgileri kullanarak fazlasıyla avantajlı bir hale geçebiliyor. Tüm bu işlemleri yaparken kullandığımız kontroller

ve arabirimse aşırı derecede kullanıcı dostu. WASD tuşları ile rahatlıkla gemimizi hareket ettiriyorken, harita üzerinde hiçbir gereksiz terminoloji ile boğuşmak zorunda kalmıyoruz. Tek bilmemiz gereken, kullandığımız geminin verdiği komutlara olan tepkime süresi ve bizim onu ne kadar idare edebildiğimiz; gerisi fasa fiso. Unutmadan altını çizmekte fayda var: World of Warships tamamen takım oyunu. Eğer takım arkadaşlarımız aldığı geminin rolünü iyi oynamıyorsa, bize de yapacak pek bir şey kalmıyor. O yüzden oyunun tadını çıkarabilmek için, tatlı bir ekip kurmak şart... World of Warships genel olarak World of Tanks'a daha yakın. Mekanikler çok daha dinamik ve gemi seçenekleri parmak ısırtacak cinsten.

■ Ertuğrul

World of Warships

- ⊕ Bol miktarda gemi, kolay oyun yapısı, rahat arabirim, upgrade seçenekleri
- ⊖ Hantal oyun yapısı

8,5

🎮 *Savaş gemileri, Taktik, Aksiyon*



Yapım Jagex Ltd. Dağıtım Jagex Ltd. Web drakscape.runescape.com

Darkscape

Runescape'e yeni bir bakış

Remastered diye bir tabir artık hayati-mıza girdi. Bunu reddetmek imkansız. Hatta PS4'de son dönemde oynadığım tüm oyunlar remastered yapımlar. İster para göz bir yaklaşım deyin, ister yeni oyuncular için bir fırsat, ben oynadığım oyunları tekrar, tekrar oynamayı seviyorum. Ancak bir de işi abartanlar var. Aynı oyunda ufak değişiklik yapıp, oyunun kaybedilmiş kitlesini geri kazanmayı çabalayan

yapımcılar, "facia" olarak tanımlanabilecek çalışmalar yapıyor. Darkscape de işte böyle bir facia.

Darkscape inceleme yazmanın çok zor olduğu bir yapımdır. Çünkü ortada incelenecek bir şey yok. Darkscape bundan 2 yıl önce piyasaya çıkan Runescape 3'ün, istediğiniz herkese saldırabildiğiniz, daha kolay tecrübe ve seviye kazandığınız versiyonu. Başka hiçbir olay yok. Hatta işin daha kötü tarafı çığır bağlantı yavaşlamalarıyla gelen bir yapımdır Darkscape. Oyuna bağlanırken geçen süre, yaptığınız hareketlerin oyuna yansımaya süresi gibi sorunlar var. Ayrıca, karakter yaratma ekranı da çok sorunlu. Hangi ismi denediysem karakterimi yaratmama izin vermedi. En sonunda dayanamadım ve rastgele isim belirlemesini rica ettim oyundan. Anlamadığım nokta,





seçtiğin isim oyuna uygun değil şeklinde bir hata alıyor olmam. Madem karakter yaratmanın kuralları var, yanına bir yere yaz kardeşim! Grafikler deseniz, Runescape 3'de olan aynı sıkıntı devam ediyor. Çok iddialı olmasa da, ortalamanın üstü olan bilgisayarımda oyunu akıcı olarak oyunu oynayamadım bir türlü. Optimizasyon sorunu var desem, oyun bildiğiniz Runescape 3, neyin optimizasyonundan bahsediyoruz ki? Evet, nefretimi kusuyorum farkındayım. Çünkü gerçekten son dönemde beni en çok rahatsız eden yapım Darkscape oldu. Peki, oyunun iyi tarafı yok mu? Dürüst olayım, Runescape sevenler için olabilir. Ancak benim için maalesef pek pozitif bir tarafı yok. Verdiğim puanı da tamamen Runescape ve Runescape severlere olan saygımdan verdim. Yoksa benim adıma bunu bile hak eden bir yapım değil. Buradan yapımcılara seslenmek istiyorum.

Lütfen artık böyle oyunları piyasaya sürmeyi bırakın. Biraz daha yaratıcı olun ve gerçekten yeni bir şeyler koyun önümüze. Aynı yemeği ısıtıp yemek bile değil bu. Geçen haftadan kalmış, bozuk yemeği önümüzde buluyoruz adeta. Darkscape gördüğümüz üzere beni çok rahatsız eden bir yapım oldu. Eğer Runescape sever bir oyuncu değilseniz hiç bulaşmayın. Runescape seviyorsanız da bulaşmanız daha iyi olur. Server sorunları, buglar derken Runescape'den bile soğumanız mümkün. Darkscape kesinlikle oyunculara atılmış büyük bir kazıktır. ■ Tolga

Darkscape

- ⊕ Runescape(!)
- ⊖ Bildiğiniz Runescape, yenilik yok, aşırı lagli

4,9

🎮 PvP, Online



En çok oynanan online oyunlar

AdVenture Capitalist

Yapım Playsaurus **Dağıtım** Playsaurus **Aylık Ücret** Yok
Web miniclip.com/games/adventure-capitalist



Clicker Heroes

Yapım Playsaurus **Dağıtım** Playsaurus
Aylık Ücret Yok **Web** www.clickerheroes.com



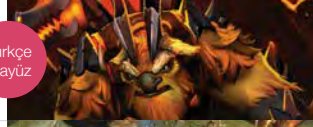
Dirty Bomb

Yapım Splash Damage **Dağıtım** Nexon
Aylık Ücret Yok **Web** dirtybomb.nexon.net/landing



Dota 2

Yapım Valve **Dağıtım** Valve
Aylık Ücret Yok **Web** www.dota2.com



Türkçe
Arayüz

Path of Exile

Yapım Grinding Gear **Dağıtım** Grinding Gear
Aylık Ücret Yok **Web** www.pathofexile.com



Team Fortress 2

Yapım Valve **Dağıtım** Valve
Aylık Ücret Yok **Web** www.teamfortress.com



TERA

Yapım EnMasse **Dağıtım** Gameforge
Aylık Ücret Yok **Web** en.tera.gameforge.com



Trove

Yapım Trion Worlds **Dağıtım** Trion Worlds
Aylık Ücret Yok **Web** www.trionworlds.com/trove



Warframe

Yapım Digital Extremes **Dağıtım** Digital Extremes
Aylık Ücret Yok **Web** www.warframe.com



War Thunder

Yapım Gaijin **Dağıtım** Gaijin
Aylık Ücret Yok **Web** www.warthunder.com



Türkçe
Arayüz

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK OKUNAN



BİLİM VE TEKNOLOJİ DERGİSİ
POPULAR SCIENCE'İ

iPhone/iPad ve ANDROID
CİHAZLARINIZDA
OKUMAK İÇİN HEMEN İNDİRİN



Apple, Apple logosu, iPhone ve iPad Apple Inc.'in ABD'de ve diğer ülkelerde tescilli ticari markasıdır. App Store Apple Inc.'in servis markasıdır.

LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi

