

#207 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Nisan 2014 - 7,50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL



SOUTH PARK™

THE STICK

OF

TRUTH™

POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

9. NASIL ÇALIŞIR ÖZEL SAYISIYLA KARŞINIZDAYIZ.

- ▶ Radyo Tecnico Meksika'yı nasıl ele geçirdi?
- ▶ AIDS tedavisinde yeni umutlar.
- ▶ Yaşadığımız evren bir hologram mı?
- ▶ Taş mızrakla avlanan mamutların sırrı.
- ▶ Kayıp çocukluk anılarımız nerede?
- ▶ Mikropların görünmez dünyası.
- ▶ Boksör dinozor T.rex'e karşı.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!





#ÖlüKuş

Âdetimdir; yatmadan önce mutlaka Twitter'a bakarım. 20 Mart akşamında da öyle yaptım. (Türkiye şartlarına göre) her şey normaldi. LEVEL'in Twitter hesabından bir - iki şey paylaşıp, uyudum.

Sabah ilk iş, telefonu elime alıp, Twitter'ı açtım ve timeline'ı güncelledim ama yeni tweet'ler yerine "ürkütücü" bir şeyle karşılaştım: Offline bir dünya...

Nedeni ne olursa olsun, Twitter'ın engellenmesi, Türkiye gibi gelişmekte olan bir ülke için çok ama çok üzücü çünkü Twitter, basit bir sosyal medya platformu değil; hayatımızın bir parçası. Dahası, özgürlüğümüzün 140 karakteri...

Dergiyi baskıya verdiğimiz sırada "engelleme" devam ediyordu. Umarım en kısa süre içinde bu uygulamadan vazgeçilir ve 2014 yılının hakkı geri verilir.

Dergiye gelince... Nisan ayı epey hareketliydi. Önce South Park: The Stick of Truth ve Titanfall, sonra inFamous: Second Son ve Diablo III: Reaper of Souls... Bu sırada Heartstone da betadan çıktı.

Ne var ki biz çizginin dışına çıkıp, South Park: The Stick of Truth'u kapak yapmaya karar verdik. Agresif ama müthiş bir RPG... :)

Gelecek ay görüşmek üzere...

SON DAKİKA: YouTube da engellendi!

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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

Not

VPN'le ya da "host dosyası değişikliği"yle Twitter'a ve YouTube'a giriş yapılıyor.



Oyun yağmuru Mart ayı itibarıyla başladı. Mart'ın yıldızı sence hangisi ve neden? İşte adaylar: Dark Souls II, Diablo III: Reaper of Souls, Hearthstone: Heroes of Warcraft, inFamous: Second Son, South Park: The Stick of Truth, Titanfall



Firat

@whiskeyinthejar

South Park: The Stick of Truth beni ters köşeye yatırdı. Beklediğimden çok daha iyi... Neden Mart'ın yıldızı? Çünkü baştan sona yaratıcı bir oyun...



Şefik

@GamerRocko

Oyun oynamaya pek vakit bulamadığım bir ayda South Park'a özendim ama kısa sürede Titan'ımın soğuk kollarında buluverdim kendimi. Battlefield 4 beklesin biraz, bu aralar Titanfall oynuyorum! (Her halükarda Electronic Arts kazandı.)



Tuna

Mart ayının yıldızı bence ısınan havalardı ama oyunlara da bir göz atacak olursak Emre'nin aşağıda veya yukarıda yer alan Boy Band gençliğine sahip fotoğrafını görürüz. Dolayısıyla cevabım Titanfall.



Emre

Bana bu sorunun sorulmuş olması bile tam bir hakaret, tam bir skandal! Tabii ki Diablo III: Reaper of Souls. Bana göre Diablo III, iki yıl boyunca beta sürecinde kalmış bir oyun ve Reaper of Souls ile de olması gerektiği noktaya gelmiş bulunuyor. Loots, loots, loots! (How I Met Your Mother'dan "Boats, boats, boats!" gelmedi değil aklıma.)



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Tek bir yıldız olmak çok zor! Daha çok Samanyolu gibi düşünüyorum ben ve bu ayı oyun tarihinin en iyi galaksi kümelerinden birisi ilan ediyorum. Diğer devasa kümelere de buradan selam olsun!



Ertekin

Adaylar sağlam ama hepsine yetişemedim henüz ama bence yıldız inFamous: Second Son. Kitlık çeken PlayStation 4 repertuarına kan pompalamasının yanı sıra "yeni nesil oyun" formatını en iyi yansıtan oyun benim gözümde.

LEVEL

#207 - Nisan 2014

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Firat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

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

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmlıoğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenkent Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

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



BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztınaz

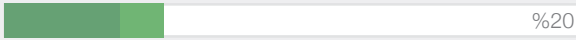
Diablo III'e gelen 2.0 yaması ve ay sonuna doğru çıkan Reaper of Souls ile bu ay tamamen Diablo III'e kilitlenmiş durumdayım. Titanfall'u da unutmak olmaz tabii ki.

Diablo III: Reaper of Souls



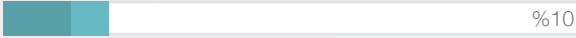
%70

Titanfall

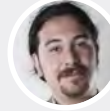


%20

World of Warcraft: Mists of Pandaria



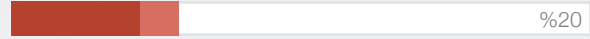
%10



Ertuğrul Süngü

Bu ay oyun maceram Dark Souls II ile başladı, MGSV: Ground Zeroes ile farklı bir dünyaya geçiş yaptım ama Diablo'nun son yaması yüzünden ay boyunca oyuna fena kilitlendim.

Dark Souls II



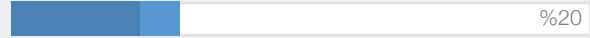
%20

Diablo III: Reaper of Souls



%60

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes



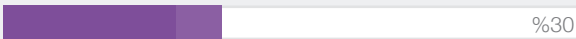
%20



Şefik Akkoç

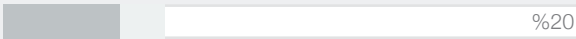
Ayın yarısını yurtdışında geçirince oyun oynayacak pek zamanım olmadı ama Titanfall'a zaman ayırmak için ülke farkı gözetmedim!

Dead Rising 3



%30

Grand Theft Auto V



%20

Titanfall



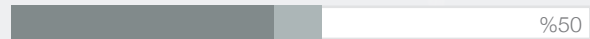
%50



Tuna Şentuna

Kendimi Titanfall'un kollarında kaybedeceğimi düşünürken, zaafımdan yararlanan Second Son çıkageldi. Biliyordum ki onu bitirmeden yaşamak bana haram...

inFamous: Second Son



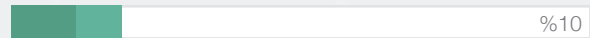
%50

Titanfall



%40

Tekken Tag Tournament 2



%10



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor



38



52



46



36

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 6 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen

18 Rocko@Psikiyatır

- 20 Haber

30 Kezban Raporu

İLK BAKIŞ

- 34 Murdered: Soul Suspect
- 36 Batman: Arkham Knight
- 38 Tom Clancy's The Division
- 41 The Order: 1886
- 42 Trials Fusion
- 43 The Binding of Isaac: Rebirth

İNCELEME

- 46 Diablo III: Reaper of Souls
- 52 inFamous: Second Son
- 58 South Park: The Stick of Truth
- 64 Titanfall
- 70 Dark Souls II
- 72 Lightning Returns: Final Fantasy XIII
- 74 Hearthstone: Heroes of Warcraft
- 76 Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
- 78 Battlefield 4: Second Assault
- 79 Plants vs. Zombies: Garden Warfare
- 81 BioShock Infinite: Burial at Sea - Episode Two
- 82 The Walking Dead: Season Two - Episode 1: A House Divided
- 83 1954: Alcatraz
- 85 TowerFall: Ascension
- 87 Cloudbuilt
- 89 Yaiba: Ninja Gaiden Z
- 90 Men of War: Assault Squad 2
- 91 Shadowrun: Dragonfall

92 Big Boss

- 95 Donanım

102 Role Playing Günlükleri

- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat

108 LEVEL Ligi

- 110 Kare
- 114 LEVEL 208

DVD



DEMO

Memoria
Retrobooster
Standpoint
Steel Waves

BEDAVA OYUN

Action Mogura
Bad Dream
Jane Ellie

EKSTRA

Diablo III: Reaper of Souls
(Wallpaper Paketi)
The Order: 1886 (Wallpaper Paketi)
Titanfall (Wallpaper Paketi)

VIDEO

Batman: Arkham Knight
Carmageddon: Reincarnation
Child of Light
Chroma
Dragon Age: Inquisition
Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster
Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Heroes of the Storm
Infinite Crisis
Killzone: Shadow Fall
LEGO: The Hobbit
One Piece: Unlimited World RED
Path of Exile: Sacrifice of Vaal
Persona 4 Arena Ultimax
Persona 5
SOMA
The Order: 1886
Titanfall
Toyo Games Oyunları
Transformers Universe
Ultra Street Fighter IV
Watch_Dogs
Yaiba: Ninja Gaiden Z

SÜRÜCÜ

ATI 13.12
NVIDIA 335.23

SERVİS

7-Zip
Any Video Converter
AVG Anti-Virus Free
Avira Antivir Guard
CCleaner
CDBurnerXP
DAEMON Tools Lite
FeedDemon
Fraps
HyperSnap
Internet Download Manager
IrfanView
iTunes
Media Player Classic
Origin
Steam
TeamSpeak
TeamViewer
uTorrent
VLC Media Player
Winamp
WinRAR



POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



AYÇA ABLA'NIN SELAMI VAR

Selamlar olsun size LEVEL ekibi, tayfası, ahalisi, cumhuriyeti. Ben Sercan. Nasılsınız? Tuna Potter ve Şefik Dumbledore sizlere de selamlar.

Tuna Abi, başlamadan sana bir şey söylemek isterim. Şefik Abi önce parantezlerle başladı, sonra senin yerini alacak, seni parantezlere sürgün edecek. Posta bölümünün başına geçmek istiyor. Dikkatli olmalısın. Şimdi sorularıma geçeyim.

Ne yapmalıyım sence Sercan? Sürdüreyim mi Şefik'i? Yeni Gine'de yapsın işini. Yerlilerle falan... O değil de Şefik'in o kadar çok işi var ki oturup bir de postayla uğraşamaz. Bildiğin üzere posta cevaplamak her zaman oturarak yapılır. Ayakta yapılması makbul değildir. İlk soruna geçelim o zaman... (Yine mi Gine! - Şefik)

1. İlk sorum: LEVEL'in tahtına oturmak istediğin doğru mudur?

Ben zaten orada oturuyorum. Fırat gizli özne, Şefik desen yerini vermekten çekinmez, sever beni. Karar mekanizması da benim, uygulayan da, yaptırtan da... (Tanıdık geldi mi?)

2. Başlıkta da gördüğün gibi Ayça Abla'nın sana selamı var. Sana yazmadan Ayça Abla'dan püf noktalar aldım. Sevecen olursak, geyik yaparsak postamızı yayınlanıyormuşsun.

Vay vay zilli Ayça'ya bak sen. O otursun kendi dergisini yapsın. Bir de Cumartesi çalıştığını Facebook'tan beyan edip neyeye varmaya çalışıyormuş, onu da sorar mısın? Bugün Pazar misal, hava 22 dere-

ce mi ne, güneşli bir gün var, Fenerbahçe toplanmış ve Anıtkabir'e yürümüş; bense böyle burada kukumav kuşu gibi. Hayat adaletsiz. (Hayat asıl bana adaletsiz be! İki hafta New York'ta gez, toz, medeniyet gör, Twitter'a gir, sonra Türkiye'ye dön ve hepsini unut... - Şefik)

3. Eskiden ders çalışmamı istediklerinde internetimi kesiyorlardı. Bir ara yedi ay boyunca sadece LEVEL olarak hayatımı sürdürdüm. (Yiyecek gibi oldu.) O yüzden çok kıymetlisiniz.

Siz de bizim için kıymetlimissiniss efendimiz. Tamam, biz de yedi ay boyunca seni misafir ederek hayatımızı sürdürceğiz, söz. Ama seni yemeyeceğimize söz veremeyiz.

4. Bu sorum Şefik Abi'ye. Steam'de hep başının etini yiyorum, beni hatırladın mı? (sercan2124) Tuna Abi, senin Steam hesabını bulamadım o yüzden başının etini de yiyemedim.

Benim Steam hesabım elbette ki var ama ben Steam'de var mıyım? Yani varım da yok gibiyim. Oyunları oynayıp çıkıyorum, kimseyle etkileşime geçmiyorum. Çok katı kurallarım var. Aslında yok. Ama zamanım yok hiçbir şeye; her şeyin sorumlusu zaman! (Hatırladım vallahi. - Şefik)

5. Harry Potter okudun mu? İzledin mi? Ben büyük hayranıyım derinin. Seri bitti ama yeni film geliyormuş.

Ben ilk filmin yarısında filmi terk etmiştim, ondan sonra da hiç bulaşmadım. Nişanım hanımefendi çok sever ama ve herhal-

de evlenince tüm filmleri izletecek bana zorla. Ondan sonra bir daha konuşalım. (Sana hiçbir oyununun incelemesini de mi vermedik yahu? Yeni bir tane çıkarsa senin bak, söz. - Şefik)

6. Mount & Blade: Warband oynaya oynaya bir hal oldum. Mount & Blade II: Bannerlord ne zaman gelecek, bir fikrin var mı? Ve bu oyuna benzer ne önerirsin?

Bannerlord'un çalışmaları bir hayli ilerledi diye biliyorum. Her an gelebilir. Benim pek alakam yok ama Mount & Blade ile.

7. Bir gün arkadaşlarımla LEVEL'i basmayı düşünüyoruz. Nasıl fikir?

Valla iyi olur, bizim baskıda renkler hep koyu çıkıyor. Size nazımız da geçer hem, herkes mutlu olur. Yani iyi fikir...

Sorularım bu kadar. Yayımalsan çok sevinirim, yayımlamazsan çok üzülürüm. Karar senin; ikisini de dene, tarafını seç. (Recep Abi, selamlar.)

Fast food reklamı gibi slogan yapmışsın Sercan giderayak. Yayımladığıma göre hangi tarafı seçmiş oldum? Recep'e ben de selamlarımı iletiyorum. (Ben de ilet-yim bari. - Şefik)

Sercan YEŞİL

YASAL, DEĞİL Mİ?

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. İlk sorum nasılsınız olacak.

Aaa, cümle içinde hiç numarası olmayan soru sorulmamıştı, bu da bir ilk oldu. Biz iyiyiz. Şefik yine ABD'ye gitti, iki hafta kaldı, geldi. Diyeceksin ki, "Belki Şefik hayatının bu kadar çok afişe edilmesini

Takım tamam

Geçtiğimiz aylarda bu kısmı kendime ayırmıştım ve bunu bir kez daha yapmaktan onur duyuyorum zira sevgili yeğenim bana bir Xbox One aldı! Bakınız, nasıl da mağazadan kendisi gidip almış ve kollarında taşıyıp getirmiş gibi gözüküyor. Kendisine çok teşekkür ediyorum. Bakalım oyun oynayacak kıvama geldiğinde Xbox One hala piyasada olacak mı...

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



istemiyor?" O zaman gitmeyecekti, bana ne. Hem gidecek, hem de saklayacak! (Neye sinirlendiğim belirsiz.)

2. Tuna Abi şimdi sizin bize verdiğiniz LEVEL DVD'sinin videolarını PS3'üme kaydetmek istiyorum. Tekrar aynı DVD'yi bulmak zor oluyor. Bu yasal mı? Ona göre davranacağım.

LEVEL DVD'sinde yer alan her türlü öğenin yayım hakkı serbest olduğu için istersen YouTube kanalı açıp tüm fragmanları oradan bile yayımlayabilirsin. (Sonra da telif hakkı ihlalden kanalın kapatır, maceran kısa sürer. - Şefik)

3. Benim PS3 için yaşım yetmiyor. (PSN'e üye olmak için 18 yaş gerekiyor ve ben de malum, 18'ime girmedim.) Ne yapmanı önerirsin? Çözüm yolu olarak, babamın adına alsam? Bir de bu SCE'nin sözleşmeleri ne içeriyor ki bu kadar uzun?

Tam olarak neye yaşın yetmiyor, onu pek anlayamadım. PSN üzerinden bir şeyler almak istiyorsan kredi kartı lazım tabii ki ve senin kredi kartının olmaması doğal. Ne var ki PSN'e üye olmakta bir sakınca yok. Her tarafta 12 - 13 yaşında FPS'ciler kafama kafama vuruyorlar; asıl onlar yasaklansın! SCE'nin sözleşmesini falan da bırak yahu şimdilik. Ama bence sen avukat ol ileride; bu konulara bu yaşta ilgi duyan ilk insansın. (Obçekşin! - Şefik)

4. Ben de bazıları gibi oyun tavsiyesi almak istiyorum. Bana yeni nesilden PS3'e alabileceğim ve adı Watch_Dogs olmayan bir oyun önerirsen?

Yeni nesil ve PS3 yan yana olmadı. Yeni çıkan PS3 oyunu soracak olursan da sana

pek bir şey söyleyemeyeceğim. Wolfenstein geliyor, Dragon Age: Inquisition var, Eylül'de Destiny çıkacak...

5. PS4'ü kullandın ve artık PS3 ile arasındaki farkı biliyorsun. Bana grafiksel kalite ve dokunmatik panelden başka almak için sebep söyler misin? Eğer fazla fark yoksa soldan ikinci rakamı "1" olan ekran kartımı ve E5200'lü işlemcimi mi değiştireyim mi?

PS4 mutlaka alınması gereken bir konsol fakat zamanlaması önemli. Bence hemen almaya gerek yok, hatta yılsonunda bile alınabilir. Böylece şu anda bir hayli yüksek bir fiyattan satılan oyunları da ucuza getirirsin. (Tuna'nın cevap vermemesinden anlayacağın üzere, rakamları Recep'e sormak en iyisi. - Şefik)

Sorularımın sonuna geldik ve sizi bazı ilginç sorularla baş başa bırakmış olduğum için ilginç bir hisle, görüşmek üzere diyerek veda ediyorum... **Görüşürüz Barış. Bize de garip bir his geldi. Sanki böyle sorular bitmiş de, sen gidiyormuşsun da, giderken sen de garip bir hisse kapılmışsın gibi. Çok garip... Barış Başar KESKİN**

LEFT 4 DEAD SERİSİ

Merhaba Tuna Abi. Ben Alp Eren ve derginizi 160. sayıdan beri takip ediyorum. Umarım

yayımlarsınız, biz de arkadaşlarla okuruz. Şimdi sorularım başlıyor...

Sana Alp mi diyorlar, Eren mi, yoksa Alp Eren mi? Alp Eren ise neden adın Alperen değil? Bunlar kafamı karıştıran sorulardı, yanıtını nüfuz cüzdanı fotokopile birlikte bize yolla, tüm seçerene öğrenip sana şantaj yapalım! (Biraz sıkılıyorz şu an.) O zaman gelsin cevaplar...

1. Ben büyük bir Left 4 Dead hayranıyım ve elimde ilk iki oyunu var. Bunun türünde oyunların bulunduğu bir korku bölümü yapsanız hiç fena olmaz.

O türde oyun yok desem üzülür müsün acaba?

Yani hem multiplayer olacak, hem Left 4 Dead gibi olacak...

Biraz zor. Bak Evolve geliyor, onun ilk bakışını yaptık geçen ay, okudun mu? Okumadıysan ayıp ettin, kırılız. (Oyun yapısı aynı, teması farklı olmak üzere Payday serisini deneyebilirsin belki. - Şefik)

2. Şefik Abi neden sürekli aralara giriyor? Bunu benden önce başkası da sormuştu ve Şefik Abi de araya girip kendine kızmıştı. **Şefik yalnız bir insan, sizinle bu şekilde dostluk kurmaya çalışıyor zira bir yandan da utangaç. Aç parantezlerini**

"PS4 mutlaka alınması gereken bir konsol fakat zamanlaması önemli. Bence hemen almaya gerek yok, hatta yılsonunda bile alınabilir"

Şefik'in, o havası falan hemen uçar gider. Onu böyle kabul edin, yaptıklarının sorgulamayın. (Ayrıca parantez arasına damısz girilmez, bunu da not düşeyim. - Şefik)

3. Hasan Hasan'a Karşı, Doktorlar, Big Boss; bunlar artık çok seyrek yapılmaya başladı. Nedeni nedir?

Big Boss hep var? Bir ay mı ne yoktu ama onun dışında her ay dergide yayımlanmakta. Diğer bölümler de yok oldu, haklısın. Geri de dönmeler. Belki yeni bölümlerimiz olur, kim bilir...

4. Ben eğer notumu iyi getirirsem bana bir el konsolu alacaklar. Sence PSP mi alayım, yoksa PS Vita mı?

PSP'nin devri geçti çoktan, PS Vita alabilirsin. Oyun arşivi de genişledi hem, güzel oyunlar bulabilirsin.

Yanıtlarsan çok, yayımlarsan daha da çok sevinirim. (Sevinçten uçurum diyecektim ancak o kadar çok kullanıldı ki anlamsız gelmeye başladı...)

Hadi iyi uçuşlar yine de Alp Eren. Bak senin aile de benimki gibi kafiye düşkünü. Eren'le Güleşen'de uyağı yakalamışlar hemen. Amaçları nedir, bilmiyorum... Alp Eren GÜLEŞEN

FIRST PERSON WRITER

İyi günler "Parantezland" ülkesinin son hükümdarı Şefik, nam-ı diğer Rocko ve Heffer Tuna. Nasılsınız? Sanırım ayak parmağımı kırdım, çok acıyor, acımı en iyi LEVEL unutturur diye düşündüm. Kol, kalça, kol bileği, sonra bir de ayağımı kırıyorum. Pişman değilim, hepsi zevklerimin uğrunda kırıldı. (Şairane bir ruhla anlattım.)

Mert, sen bana Facebook'tan şarkı tavsiyesi soran Mert'sin, değil mi? I Want It All gibi şarkı öneremeyeceğim ama her ay Kültür & Sanat bölümüne göz atarsan, az çok neleri dinlediğimi görürsün. Oradan kop git derim. İkincisi Heffer ne oluyor? Üçüncüsü ayak parmağımı geçiyorum, diğer kemiklerini nasıl kırabildin teker teker? Kesin Facebook'tan cevaplarını yollarsın diye böyle rahatça soruyorum. (Heffer, Rocko'nun en iyi arkadaşı olan ve kurtlar tarafından evlat edinilip büyütülen bir inek! Artık ne olduğunu biliyorsun; peki, sevdiğin mi bu sıfatı Tuna? Şefik)

1. Bana iyi bir hastane söyler- Yok yok, söyleme; bana dünyada gezdiğiniz yerleri söyleyin. (Şefik Abi ABD'ye gitti, onu biliyoruz.)

Hastane esprini beğendim, gülen suratı

basıyorum. Dünyada gezmediğimiz yer yok. Şefik sürekli ABD'ye gidiyor gerçekten. Fırat da Ukrayna'ya mı ne gitti, savaşı çıkardı, geldi. Ben de Güney Kore'ye gitmiştim birkaç yıl önce, döndükten hemen sonra Kuzey Kore de delenmiş, Güney Kore'nin denizaltılarına mı ne saldırmıştı. Gördüğün üzere Şefik dışında bizde bir cenabetlik var. (Ben de garanti yerlere gidiyorum, işimi sağlama alıyorum! - Şefik)

2. Bana güzel bir çizgi film söyler misiniz? (Çok popüler olmasın ama güzel olsun.)

Legend of Korra'yı takip ettin mi, bilmiyorum ama hiç de fena değil, ona bir göz at. Olmadı Şeker Kız Candy var. (Bir yerlerden bulabilirsen Rocko's Modern Life tabii ki. - Şefik)

3. Watch_Dogs'un yeni grafiklerini gördünüz mü? Adamlar ileri gideceklerine geriye gidiyorlar. (Herhalde bu grafikler şu an için fazla iyi, biz bunu sonraki oyuna saklayalım, hem uğraşmayız diye düşündüler!) Soru dedim, görüş bildirdim.

Evet, orada bir problem yaşandığı kesin. Yani Watch_Dogs'un gidişatında. Zaten oyunu acayip ileri atmalarından şüphelenmeliydik. Watch_Dogs patlarsa hiç şaşırılmayacağı yaaa! - Şefik)

4. Şefik Abi'nin asıl mesleği ne?

Madeni Yağ Eğitmeni. Vinç operatörlüğünden geçmiş o mesleğe. Aramızda ne işi var, ben de bilmiyorum.

(ABD'de gide gele kendime yeni bir iş buldum: Homeless - Şefik)

5. Bana uygun FPS oyunu var mı?

Sana uygun olmayabilir ama BioShock Infinite'e ne dersin? Titanfall da multiplayer'in dibine vurmuş, çok güzel olmuş.

Yazımı bitirip röntgen çektirmeye gidiyorum. Sağlıkla kalın, ayak parmaklarınıza dikkat edin. Size de selam Ertuğrul Abi ve Zeynep Kuş. (Herkes Ayça Abi'ye yolluyor. Bense Ertuğrul Abi'yi daha çok seviyorum.)

Zeynep Kuş mu? Dergide öyle biri mi var diye düşündüm bir an gerçekten. Hala da var mı diye düşünüyorum. Ben düşünürken sen de Ertuğrul'la hasret gider bari. Zeynep kim acaba; kim... (Zeynep kim yahu? - Şefik)

Mert ÇETİN

DERTLEŞMEK

Selam Tuna Abi, yine "Beni hatırladın mı?" diyerek başlamak istiyorum çünkü her sene Nisan ayında doğum günüm olduğu için yazacağımı söylemişim; iki senedir yayımlı-

yorsunuz, düzeni bozma lütfen. Ha sorular mı? Sorular burada.

Bozar mıymı düzeni hiç? Hoş geldin tekrar. Kaç yaşına bastın acaba? Hepiniz elimde büyüyörsünüz valla. Üstelik sizin oyunlara ilginiz azalıyor, dergiyi almayı kesiyorsunuz ama ben kadim zindan bekçisi gibi hep buradayım! (Ben saydım, üç oldu Alperen. - Şefik)

1. PS4 ile birlikte biliyorsun ki yeni bir Uncharted geliyor. Ben büyük bir Uncharted hayranıyım, bu yüzden çok heyecanlıyım. Senin düşüncelerim neler? Yeni oyunda neler olmalı?

Uncharted 2: Among Thieves muhteşem bir oyundu, üçüncü oynansa bir o kadar yerinde sayan, özensiz bir yapımdı. Yeni Uncharted'ın piyasaya çıkmış olan diğer Uncharted'lardan sıyrılması lazım yoksa bu ayki köşe yazımda bahsettiğim sorun nedeniyle sınıfta kalabilir.

2. Geçen sene "PS4 nasıl olur?" gibi sorular sorarken şu anda aldık, oynuyoruz. Sence PS3 menüsü mü daha iyiydi, yoksa PS4 mü?

Bu sorudan PS3'ün menüsünü aslında beğendiğini anlıyorum. Bence de PS3'ün menüsü hala çok şık ve zamanında da zamanın ötesinde bir tasarıma sahipti. Çok şık gözükmesine karşın, PS3'ün menüsü maalesef çok durağan ve devir interaktif bir devir. Bence PS4'ün de arayüzü iyi değil ama Xbox One bu işi çözmüşe benziyor. (Arayüz konusunda hep sınıfta kalıyor Sony; önceki nesilde de, yeni nesilde de. - Şefik)

3. Bu, sorudan daha çok bir şikâyet. Şu duruma gıcık oluyorum: PS4 kutusunun üstünde 500 GB yazıyor ama baktığında aslında 470 GB falan. Bu yüzden kaynaklanıyor?

Her türlü depolama cihazında aynı şey söz konusu. Xbox One'ın da 370 GB'ı mı ne boş mesela. 1 TB HDD alıyorsun, onun da bir kısmı dolu oluyor, 16 GB'lık flash diskin de. Güvenlikle ilgili bir yer ayırma durumu varmış diye duymuştum ama çok da atmayayım şimdi.

4. Call of Duty'yi yapan firmalarla EA DICE birleşse bence yılın FPS'si ortaya çıkar ama onlar rekabet ediyor. Sence de öyle değil mi?

O hiç de öyle olmayabilir zira iki tane ukala firmayı yan yana getirirsen, "benim dediğim olacak" kavgasından o oyun hiç çıkmayabilir bile... Zaten bana sorarsan bambaşka, şu an aklıma gelmeyen bir takım özellikler olmadan artık hiçbir FPS oyununu yere göğe sığdıramama durumumuz olmaz. (Çok büyük konuşum ha!)

5. inFamous için heyecanlı mısın? Valla ben çok heyecanlıyım, her gün fragman izliyo-

"Çok şık gözükmesine karşın, PS3'ün menüsü maalesef çok durağan ve devir interaktif bir devir"

rum, izledikçe daha da heyecanlanıyorum. **Heyecanlıydım... Emin ol en az senin kadar heyecanlıydım ve oyunu iki gecede, tam olarak bitirdim. %100 oranıyla! Fakat "Tat aldın mı?" diye sorarsan, o konunun cevabını oyunun incelemesinde bulacaksınız...**

6. Watch_Dogs sence de çok uzamadı mı? Ama neyse, buna da razı olalım; biz Max Payne 3'ü beklemiş insanlarız...

Bence de uzadı ama içimden de sürekli, "Geç olsun, güç olmasın." deyip duruyorum. Fakat sanırım geç de olacak, güç de. (Rahat olun arkadaşlar, ben kendisiyle konuştum, ortaya güzel bir şeyler yapacak. - Şefik)

Bu kadar Tuna Abi, yayımlarsan dediğim gibi bana hediye olur. İki senedir hediye veriyorsun, bu sene görmezlikten gelme lütfen. Sizin derginizle büyüyorum, herkese selam söylersen sevinirim, iyi günler.

Biz de yaşılanıyoruz sen büyürken. Sanırım saçım dökülüyor üstlerden, o da çok canımı sıktı. Başı "Bio" ile başlayan şampuanlar da bir halta yaramıyor, değil mi? BioShock adında şampuan bulsam hemen alırım ama, o ayrı konu. (Benim de dökülüyor Tuna, yalnız değilsin. - Şefik)

Alperen ÖZCAN

BAŞLIĞI SUBJECT'E YAZMAK...

Merhabalar Karanlık Davros Tuna Abi. (Ve parantezlerden çıkmayan Dalek Şefik Abi.) "Sorularıma cevap verirseniz çok sevinirim"i direkt burada yazıyorum ve son kısımda tekrarlamamayı düşünüyorum.

Davros sanki bir bölge değil miydi? Ha pardon, o Davos'tu. Zirve olup duruyor orada. Davros, Doctor Who'dan bir karakter olmalı çünkü Şefik de Dalek olmuş ve evet, Doctor Who'yla pek alakam yok. O dizi nasıl bir anda öyle popüler bir hale geldi yahu? Bence çekimleri bayağı bir kötü, basit duruyor. (Ben hiç görmedim bile bak. - Şefik)

1. En önemli sorumu ilk başa yazmak istedim. Nisan'ın sonu veya Mayıs'ın başı gibi bir adet Xbox One ve de PS4 olmak üzere ABD'den iki adet konsol alacağım. PS4 için direkt kablo alıp Türkiye'deki prizlerde kullanabiliyor muyuz ancak Xbox One için ne yapmam gerektiğini bilmiyorum. Değişik bir alet alıyormuşuz, jeneratör gibiymiş. (Şefik Abi, sen nasıl kullanıyorsun Xbox One'ini?) **Evet, Xbox One için iyi bir firmadan dizel jeneratör alıp bunu evin tam ortasına koymak gerekiyor; hatta senkron jeneratör yap, daha iyi performans elde edersin... Jeneratör alma sakın Ahmet (Remzi?), ailen odanı jeneratöre ayırır yoksa ve sen de ortada kalırsın. Regülatör alman gerekebilir senin ve o da ağırca bir kutu-**

cuktan farklı değil. Xbox One buna ihtiyaç duyuyor mu, Şefik şimdi sana cevap verir. (ABD'den alınca evet, voltajı dengelemek ve adaptörü yakmamak için regülatör şart. Şöyle 400 watt'lık bir şey yeterli olur. - Şefik)

2. Yeni bir Transformers oyunu çıkıyor! Bence çok güzel olacak. Fragmana göre hem Cybertron, hem de Dünya'da oynanacakmış. Şahsen aşırı derecede heyecanlıyım; Transformers: Fall of Cybertron'un üstüne çok iyi bir oyun olacağını düşünüyorum.

Transformers'la ilgili bu kadar heyecan duyan tek okurumuz olabilirsin Remzi. (Ahmet?) Biz pek heyecanlı değiliz açıkçası. Belki yeni filmi izledikten sonra bizde de bir heyecan parıltısı olur... (Ben bir kere heyecanlanmışım Transformers oyunu için, ağzımın payını aldım ve bu sevdaya bıraktım. Keşke güzel bir şey yapabilseler de geri dönüş olacak bir başlık değil artık günümüz için. - Şefik)

3. The Walking Dead çizgi romanlarına bayılıyorum, dizisini çizgi roman kadar olmasa da seviyorum. Yalnız hala oyununu oynamadım; dizide olan değişik komedi unsurları oyunda da var gibi, yalnız bazen hiç hoş olmayan sahneler oluyor. Bir PS Vita sahibi de değilim. Sence PS Vita için The Walking Dead Bundle'ı yaza doğru almam mantıklı olur mu?

Çizgi romanlar çok iyi, değil mi? Çizimleri biraz daha iyi olsa daha iyi olurdu aslında zira suratlardaki az detaydan dolayı tipler aklımda kalmıyor. Dizideki karakterler öyle mi; hepsini tek tek biliyorum misal. Bence PS Vita'nın o paketi gayet iyi bir seçim. Hele ki The Walking Dead'i bu kadar seviyorsan, kaçırma derim.

4. Ben tam bir Beyond: Two Souls hayranıyım, haftada oyunu bir kez bitirmezsem ruh sağlığım yerinde olmuyor, oynamamın üstüne Şefik Abi'nin kanalından da izliyorum. Bu oyuna ve de karakterlere değişik bir şekilde bağlandım; The Last of Us'ta bile bu kadar duygulanmamıştım, benim gibi duygusuz birinin bu oyunda bu kadar duygulanması pek normal gibi gelmiyor. Sence de çok güzel bir hikâyesi ve kendine bağlayan bir yapısı yok muydu Beyond: Two Souls'un?

Önce Transformers, şimdi de Beyond... Sende hakikaten bir gariplik var sevgili Yıldırım. (Ahmet Remzi?) Bizce vasat bir

oyundu Beyond? Hatta bizce değil, tüm dünya böyle düşündü. Acaba sen hayatındaki hangi noktadan dolayı Beyond'daki öğelere kendini bu kadar yakın hissettin? (Senin de hayali bir arkadaşın mı var sana yardım eden?)

5. Bana PS4 ve Xbox One için alınabilecek en iyi oyunları söyler misin?

Şu an için PS4'te Killzone: Shadow Fall ve inFamous: Second Son var en iyi. Xbox One'da da Titanfall. (Forza Motorsport 5 ve Crytek'in hatırlına Ryse: Son of Rome olabilir. - Şefik)

Artık sorularımın sonuna geldik. Bu arada "Selam LEVEL ahalisi." demeyi unuttuğum. Bir de umarım doğru e-posta adresine gönderiyordum bu muhteşem (!) soruları.

Her şey doğru yere gelmiş, endişe etme. Ahalinin de sana selamı var. Ülke zaten camia, ahali falan, böyle isimlere bö-

lündü, bize de istediğinizi diyebilirsiniz.

Ahmet Remzi YILDIRIM

SORULARIM VE BEN

Merhaba Şefik Abi ve Tuna Abi. İnşallah iyisizdir. Neyse sorularıma geçeyim...

Daha "neyse" denilecek kadar uzatmamıştın Ahmet; çok hızlı davrandın. Şu sıralar biraz sıkıntılıyız ama 1 Nisan itibarıyla belki biraz rahatlarız. Bakalım...

1. Benim PS3'üm var ve PS4 almayı düşünüyorum. Sizce almalı mıyım?

Almalısın ama paran yoksa acele etme, yılsonuna kadar bekleme özgürlüğün var. Böylece hem şu an pahalı olan oyunları daha ucuza alır- Ben bunları yazmıştım yukarıdaki bir cevaba. Sürekli kendimi tekrar ediyorum. Diyeceğim o ki bekle, sonra al.

2. Dragon Age II'yi almayı düşünüyorum. Videosunu izledim, güzel oyun. Sizce de iyi mi?

Dragon Age II eskidi ama hala oynanır. Dragon Age: Inquisition çıkacak yakında, onu da bekleyebilirsin.

3. Ben iki gün önce PS3'te Grand Theft Auto V oynadım. Bilgisayarda böyle gözükür mü? **Bilgisayarda öyle gözükmez, çok daha iyi gözükülecek! Rockstar insanüstü bir çabayla oyunun PS3'te ve Xbox 360'ta gerçekten iyi gözükmesi için elinden geleni yapmış ama oyunu yeni nesil konsollarda ve PC'de, yüksek ayarlarda gördükten sonra PS3'tekinin yüzüne bakacağını sanmam. Sorularım bu kadardı. Umarım yayımlarsınız. Görüşürüz Hezarfen. Kendine iyi bak... Ahmet ÇELEBİ**

"Şu an için PS4'te Killzone: Shadow Fall ve inFamous: Second Son var en iyi. Xbox One'da da Titanfall."



TAKVİM NİSAN

4 Nisan

Dynasty Warriors 8: Xtreme Legends (PS3 PS4)
Dynasty Warriors 8: Xtreme Legends Complete Edition (PSV)
Making History: The Great War (PC)
The Elder Scrolls Online (PC Mac)



11 Nisan

Dead Island Double Pack (PC PS3 X360)
Kinect Sports Rivals (XONE)
LEGO Friends (DS)
LEGO The Hobbit (PC PS3 PS4 X360 XONE WiiU PSV 3DS)
Terraria (X360)
The Raven: Legacy of a Master Thief (PS3)
Titanfall (X360)



15 Nisan

Eterium (PC)
Max: The Curse of Brotherhood (PC)
Mechanic Escape (PC)
War of the Vikings (PC)



18 Nisan

2014 FIFA World Cup Brazil (PS3 X360)
Lifeless Planet (PC)
Starpoint Gemini (PC)



25 Nisan

Dark Souls II (PC)
Demon Gaze (PSV)
Jewel Quest: The Sapphire Dragon (3DS)
JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle (PS3)
Short Peace: Ranko Tsukigime's Longest Day (PS3)
Vector Thrust (PC)

Diğer

2 Nisan

Batman: Arkham Origins Blackgate - Deluxe Edition (PC PS3 X360 WiiU)
Block Story (PC)
Farming Simulator 2013: Official Expansion 2 (PC)

8 Nisan

Daylight (PC PS4)
McDROID (PC)

9 Nisan

Max: The Curse of Brotherhood (X360)

10 Nisan

Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms (PC)
Warlock 2: The Exiled (PC)

14 Nisan

Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn (PS4)

17 Nisan

The Incredible Adventures of Van Helsing 2 (PC)
Trials Fusion (PC PS4 X360 XONE)
Wargame: Red Dragon (PC)

30 Nisan

Child of Light (PC PS3 PS4 X360 XONE WiiU)

SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN: DAHA KOLAY KAYIT VE KURULUM, DAHA KOLAY KULLANIM!

KENDİ İNTERNET MAĞAZANIZI KURUN

Video eğitim seti: Sahibinden, gittigidiyor, sanalpazar, N11 ve WordPress kullanarak adım adım internette e-ticaret yapmaya başlayın



VİDEO EĞİTİM



5
TAM
SÜRÜM
yazılım

CHIP Nisan sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



CastleStorm - Definitive Edition

Platform: PS4, Xbox One

Çıkış Tarihi: 2014

Daha önce farklı platformlarda boy gösteren CastleStorm, şimdi yeni nesil konsol sahipleri için de geliştiriliyor. Önümüzdeki aylarda yayımlanması planlanan oyun, pek tabii ki yeni savaşlar, yeni modlar, yeni büyüler ve yeni özellikler içerecek.



Dungeon Rushers

Platform: PC, Mac, iOS, Android

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Indiegogo üzerinden bağış toplamaya başlayan ve 22 Nisan'a kadar da toplamaya devam edecek olan Dungeon Rushers, multiplayer destekli bir yapım ve her seferinde bize yepyeni zindanlar yaratacak olan bir RPG oyunu olarak geliştiriliyor.



Silence: The Whispered World II

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 2014'ün son çeyreği

Etkileyici görselliğe sahip macera oyunlarıyla macera türünü diri tutmaya devam eden Daedalic Entertainment, The Whispered World'ün devam oyunuyla yıl sonuna doğru bizi bir kez daha Silence'in masalsi dünyasında ağırlamaya hazırlanıyor.



Starpoint Gemini 2

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 2014

Uzay simülasyonu oyunlarını takip edenler, 2010 yılında Iceberg Interactive'in "Starpoint Gemini" adlı yapımla tanışıp oyunu da pek beğenmemişlerdi muhtemelen ama yapımcılar pes etmediler ve oyunun yeni versiyonu üzerinden çalışmaya başladılar.



ROCKO@PSİKİYATR

“Ölü oyunlar görüyorum.” - Şefik Akkoç



Basement Crawl

Yapım **Bloober Team**
Dağıtım **Bloober Team**
Tür **Aksiyon**
Web www.basementcrawl.com

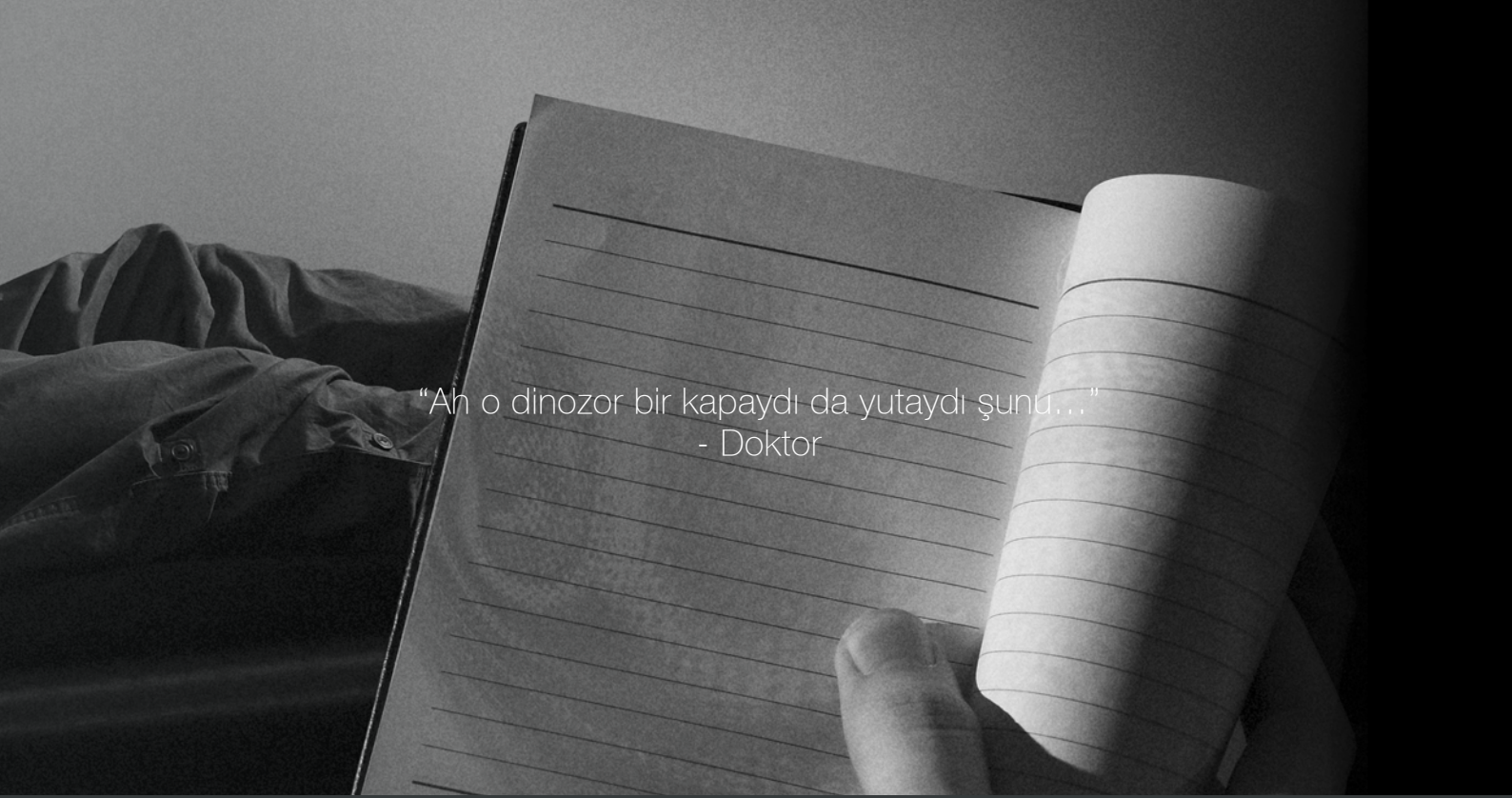
O gün mesaiye kalmıştım, işim de uzadıkça uzamıştı ve delirmek üzereydim. Neyse ki sonunda işimi bitirdim, çıktım iş yerinden ama kafa kalmamıştı. Sokaklarda şuursuzca yürüyordum, yorulmuştum. Önce sapacağım sokağı kaçırdım sanırım, ardından çevre pek bir yabancı gelmeye başladı, kararı, anlamsızlaştı. Bir anda köşeden birinin bana baktığını gördüm, sırttı önce ve ardından bir bomba fırlattı! Neye uğradığımı şaşırardım, hemen attım kendimi yan tarafa ve bom! Ucuz kurtulmuştum ama aynı tip yeniden baktı bana, bir kez daha sırttı ve bir bomba daha! Neler olduğunu anlayamıyordum ama ölmek de istemiyordum ki bu sefer kaçamadım sanırım, sonrasını hatırlamıyorum. Uyandığimde buradaydım doktor.



Magus

Yapım **Airtight Games**
Dağıtım **Airtight Games**
Tür **Aksiyon**
Web www.whoismagus.com

Geçen gün arkadaşlarla çıkmışız dışarı, oturmuşuz bir mekâna, koyu bir muhabbete dalmışız. Bir ara bir ses duydum uzaklardan. Önce hiç tanıyamadım ama benim ismimi haykırıyordu bu ses, bağıyordu uzaktan uzaktan. Sonra ses yakınlaştı, daha tanınır hale geldi ve kafamı bir kaldırdım ki o da ne?! Magus'tu yahu bu bağırın! Vallahi neye uğradığımı şaşırardım. Uzun yıllar önce, askeri bir görev için Irak topraklara gitmiştik Magus'la. Sonra ne olduysa oldu, bu Magus bizi ele vermek üzereyken kendini feda etti, beni kurtardı ve yakalanıp sırta kadem bastı. Meğerse başına neler gelmiş neler. Almışlar bunu, bir güzel mahkûm etmişler, kapatmışlar bir kuleye ve yıllarca işkence etmişler. Üzüldüm yahu...



“Ah o dinazor bir kapaydı da yutaydı şunu...”
- Doktor



Rambo: The Video Game

Yapım **Teyon**

Dağıtım **Reef Entertainment**

Tür **FPS**

Web www.rambothevideogame.com

Her şeyi tadında bırakmak lazım; ben bunu bilir, bunu söylerim doktor. İş hayatın boyunca yeteri kadar çalışmazsan, emekli olman gereken zamanda ya rahat geçinemezsin ya da hala çalışmak zorunda kalırsın. Bu benim arkadaş Can da tembelin tekiydi, doğru düzgün çalışmazdı, aylak aylak gezerdi, her işten kovulurdu. Sonunda ne oldu? Yaş ilerledi, emekliliğin tadını çıkaracağına yine çalışmak zorunda kaldı ama olmuyor, olmadı işte. Yaş ilerleyince eskisi gibi çalışmıyor, haliyle eskisi gibi de hürmet görmüyor insan. Hala eski gücünde sandı kendini, girdi işe, madara oldu. İşte bu tip durumlarda da şu lafı hatırlarım hep: Kurt kocayınca köpeğin maskarası olur. Biraz ağır oldu ama Can da maskara oldu vallahi.



Yoshi's New Island

Yapım **Arzest**

Dağıtım **Nintendo**

Tür **Platform**

Web yoshisnewisland.nintendo.com

Hayvanat bahçelerini hiç sevmem, hiç sevmedim de. Hayvanların kafeslere hapsedilerek sergilenmesi kadar saçma, hatta vahşice bir şey olabilir mi? Sırf insanlar eğlenmiş diye bu yapılanlara göz yummak yakışır mı? Ama ne oldu, arkadaşımın ricasını kıramadım ve hayatımda ilk kez bir hayvanat bahçesine gittim. Girdik içeri, başladık dolaşmaya; atlar, zürafalar, tapirler, aslanlar, kaplanlar, timsahlar ve bir de ne göreyim? Dinozor! Yahu nasıl olur? Yıl 2014, dinazorun ne işi var? Bir de üstüne binmek serbestmiş, vallahi dayanamadım, atladım üstüne hayvanın. Nesli tükenmiş hayvan, bugün var, yarın yok, bu fırsat kaçır mı? Nasıl da sevimli, bir görsen doktor, yanaklarını sıkıverirsin vallahi.



Kafataslarını topla, Golem'i yarat

Heroes of the Storm'da haritalar, karakterlerden önemli olacak

Online oyun oynayan insanların %50'sinin League of Legends'da olduğundan şüpheleniyorum. Bunların arasında ben yokum, Şefik de yok, Emre de, Fırat da... Peki, kim bu %50? Heroes of the Storm çıktığında, bu %50'nin kaçını Blizzard'ın yeni bombasında kendine yer bulacak?

MOBA oyunlarının alışıldık kuralı olarak bedava sunulacak bir oyun olacak Heroes of the Storm. İçeriğinde bir dolu Blizzard kahramanına yer varacak. Mesela Diablo, mesela Tychus, mesela Illidan... 23 tane kahramanın varlığı söz konusu şu an için ama alfa aşamasında olan oyunda her an, her türlü değişiklik yapılabilir.

Sen sağ koldan, ben de oradan; yalnız bırakmayın beni!

Oyun alfa halinde olduğu için ve ilk defa Blizzard bir oyununu halka açtığından ötürü, insanların yorumlarına da çeşitli mecralarda rastlayabiliyoruz. Bir yandan da Blizzard açıklamalarını sürdürüyor ve elimizde toplu bir bilgi oluyor.

Heroes of the Storm (HotS) temelinde yeni ve her biri birbirinden farklı özelliklere sahip karakterler

sunmaktan ötesini yapmaya çalışıyor. Bunu da envanterindeki haritalarla sağlayacağı benziyor. Her haritada bir çeşit farklılık olacak ve buna göre oynayıp şeklimiz bir anda değişebilecek. Tam haritanın ortasında karşı takımın kahramanlarıyla kıran kırana bir mücadeledeyken, iki takım da bu savaşı bir anda kesip başka bir yola sapabilecek zira haritalarda meydana gelen olaylar, basit bir savaş anının kazanılmasından çok daha büyük bir getiriye sahip olabilecek. Ghosty McPirate'in size bir hediyesi de olabilecek, ormanlarda bulunması gereken, lanetli bir cisim de ortaya çıkabilecek veya kendinizi vahşi bir ejderhaya dönüştürebilmek için tapınakların kontrolünü ele alıp bir heykelin gizli gücünü ortaya çıkarmanız gerekebilecek.

Buna örnek olabilecek bir bölüm olan The Haunted Mines'da oyuncular gerçekten yaptıkları tüm işi bırakıp haritayı terk etme derecesinde bir işe girişiyorlar. Zombileri öldürerek kafataslarını topluyorlar ve kemikten oluşan kocaman Golem'lerin ortaya çıkmasını sağlıyorlar. Bu

Golem'ler haritanın bir ucundan, diğer ucuna yürümeye başlıyor ve yollarına ne çıkarsa ezip geçiyor. Haritada toplanabilecek sınırlı sayıda kurukafa olduğu için oyuncuların da bu kafataslarının peşinden hızla koşmaları gerekebiliyor. Burada da seçim aslında size bırakılıyor. Ekip halinde bolca kurukafa toplayıp topladığınız kurukafa sayısı doğru orantılı olarak daha güçlü olan bir Golem mi yaratacaksınız, takımınız savaşırken onları yalnız bırakıp tek başınıza kurukafa peşine mi düşeceksiniz, yoksa karşı takım her şeyi bırakıp kurukafa avcılığı yaparken





Karakterler

Heroes of the Storm'da yer alması beklenen karakterlerin listesi şu an için aşağıdaki gibi.

Warcraft

Illidan, Arthas, Elite Tauren Chieftain, Uther, Gazlowe the Goblin Tinkerer, Falstad, Malfurion, Tyrande, Stitches, Muradin

Diablo

Diablo, Witch Doctor - Naziba, Demon Hunter - Valla, Tyrael, Barbarian

StarCraft

Abathur, Nova, Jim Raynor, Kerrigan (Queen of Blades), Tassadar, Sgt. Hammer, Tychus, Zeratul

onların üssüne mi saldıracaksınız? Karar sizin... Cursed Hollow haritasındaysa daha farklı bir durum söz konusu. Fark ettiyseniz Haunted Mines'daki görev bir çeşit ekstraydı. Yani uğraşmazsanız ve yeterince iyi oynarsanız, karşı taraf bir Golem yaratsa bile maçı kazanma olasılığınız vardı. Bahsi geçen Cursed Hollow'daysa haritanın belirli bölgelerinde lanetli madenler ortaya çıkıyor ve oyuncuların her şeyi bırakıp bunları ele geçirmeleri söyleniyor. Bunu yapamadığınızda kazanma şansınız müthiş bir ölçüde düşüyor ve bu da önemli bir konuyu su yüzüne çıkartıyor: Takım çalışmasının önemi. Her türlü online oyunu arkadaşlarınızla oynadığınızda kesinlikle çok daha başarılı olduğunuz bir gerçek ve tanımadık insanlarla oynadığınızda bir kişinin saçma sapan oynama olasılığının yüksekliği de bir başka gerçek. HotS, oyuncuların bu tip zorunlu görevlere ittiğinde ve bir oyuncu bunu takmadığında, takmak istemediğinde maçın direkt kaybedilebilecek olması biraz can sıkıcığa benziyor...

Seçimini yap, oyunda gör

Önemin karakterlerin üstünden gidip haritalara yönelmesinin getirilerinden bir tanesi de kahraman seçimlerindeki rahatlama olacak. LoL'dekinin aksine, burada para bayılıp kavuştuğunuz bir karakteri seçmek daha kolay olacak çünkü

galibiyet, kahramanların özelliklerinden kaynaklı olmayacağı için o karakterin olmadığı bir maçı bulmak daha kolay olacak. Bu anlamda yapılan bir güzellik de bir maç araması yapmadan önce, "İçinde şu karakter olmayan maç bul." diye seçebilmek. Bedavaya sunulacak olan karakterlerden bir tanesi, StarCraft II'den Abathur bir hayli ilginç bir oynanışa sahip olan bir kahraman olarak yer ediniyor kendine. Yakın dövüşte pek bir işe yaramayan Abathur ya üssünüzde duracak ya da çalları arasına saklanarak savaşacak. Symbiote yeteneği sayesinde seçtiği bir dost karakteri tüm haritada Overseer ile takip edebilecektir. Bu karaktere geçici kalkanlar sağlayabilecek veya dikenler fırlatmasını sağlayabilecek. "Falstad" adındaki Dwarf ise haritada uçarak bir anda istediği yerde olabilecek. Sağlam bir çekice sahip olan Falstad, yardıma ihtiyacı olan arkadaşlarına anında yardım edebilecek veya kaçmaya çalışan düşmanların da dibinde biterek onlara hızla karşı koyabilecek. Karakterlerin sahip olduğu yetenek ağaçları şimdilik sekizinci seviyeden sonra aktif hale geliyor. Oyuna yeni olanlar bu noktadan sonra bile yeteneklerini pasif hale getirip oyunu daha kolay idare edebiliyorlar fakat deneyimli oyuncular tüm yeteneklerin kontrolünü ellerine

alarak daha kompleks işler halledebiliyorlar.

Tecrübeli misin?

Bir kişinin çok ön planda olup her şeyi kendisinin halletmesini engellemek için geliştirilen bir başka sistem de HotS'de dikkat çekiyor. Oyunda kimse, başarısından ötürü daha fazla tecrübe puanı kazanmıyor veya çok kötü oynadıysa maçı eli boş terk etmiyor. Takım için genel bir tecrübe barı bulunuyor ve paylaşım bu bardan eşit olarak yapılıyor. Yeni başlayanlar için muhteşem bir sistem gibi gözükse de ve bir süre için öyle de olsa bazı problemler ortaya çıkacak gibi gözüküyor. Düşününce gerçekten kötü oynayan bir oyuncu hiçbir zaman kendisini lüzumsuz hissetmeyecek ve mutlu da olacak belki ama tüm takım onun kötü oyunculuğunun ceremesini çekebilecek. Maçı kaybetmeye başladığınızda da çok iyi bir oyuncu olarak bile bunu geri döndüremeyeceğinizi anlamak da sizi oyundan soğutabilecek. Neyse ki oyun, birçok oyuncunun deneyimleri dinlenerek ve yavaş yavaş geliştiriliyor. Henüz alfa aşamasında olmasından dolayı da zaten tonla problem olması gayet doğal. Blizzard, HotS ile tam olarak ne yapmak istediğine karar verirse karşımıza yepyeni bir MOBA klasiği çıkabilir... ■

Yükselen tansiyon...

Bilimkurgu ve korku türleri **SOMA**'da buluşuyor

Outlast'ı bitirdik, kenara koyduk ve hala korkuya açız. Demek ki deliyiz ama bu önemli değil zira Amnesia'nın yapımcısı Frictional Games de bizden farklı değil. Bir süredir hazırlamakla meşgul oldukları SOMA, aslında bir bilimkurgu oyunu. Ne var ki tahmin ettiğiniz türde bir bilimkurgu yapımı değil akıllarındaki; asıl amaç korkmak ve korkutmak.

Uzayda bir yerlerde, aynı Dead Space'teki gibi terk edilmiş bir geminin içerisinde buluyoruz kendimizi. Bir şeylerin ters gittiği apaçık belli olan geminin sırrını ortaya çıkarmak da bize düşüyor.

Yapımcı firma şu anda oyunun ilk beş saatlik kısmını tamamlamış durumda. Toplamda sekiz saat sürecek olan bir korku maratonu SOMA ve oyunun bir kısmının bu şekilde tam anlamda bitmesi, daha önce karşılaşılan bir durum değil. Yapımcılar bu durumu şöyle açıklıyorlar: "Bizim bu oyun için bir prototip hazırlamamız, düşük seviyedeki modellerle, kaplamalarla oyunun bir demosunu ortaya çıkarmamız mümkün olmadı çünkü SOMA'nın tüm olayı, sahip olduğu atmosfer ve bu atmosferi oyuncuya hissettirmek." Atmosferin bu kadar kuvvetli olmasının nedeni de oyuncuların

umutsuzlukla dolu bir maceraya çıktıklarını en etkili biçimde hissetmelerini sağlamak. Frictional Games'in amacı, oyunculara bir aksiyon fırtınası yaşatmak, bulmacalarıyla ön plana çıkmış bir oyun sunmak, hikâyesiyle oyuncuları büyülemek değil; onlar kendimizi oyunun atmosferinde kaybetmemizi istiyorlar ki rahatlıkla kalp krizi geçirip ölelim.

Peki, bu oyunda tam olarak ne yapacağız? Frictional Games daha önce Amnesia'da düşükleri hataya düşmek istemiyor. Amnesia'da oynanışın nasıl bir mekaniğe sahip olduğunu çözdükten sonra oyuncular korkmamanın yolunu da keşfetmişlerdi. Bu yüzden de SOMA'da oyuncular birçok farklı aktiviteyle karşılaşacaklar. Bazen bir notun peşinden gidecekler, bazen kaçmak zorunda kalacaklar, bazen araştıracaklar, bazen de bulmacalar çözecekler. Bu şekilde oyun bir döngü içine girmeyecek ve oyuncu ne zaman, nereden, neyin geleceğini bilmeden oyuna devam etmek durumunda kalacak. Frictional Games'den gelen bir başka açıklamaya göre de oyundaki bulmacalar, önceki

oyunlara göre daha hafif bir seyirde geçecek. Oyuncuların atmosferden kopup kendilerini bulmacaları çözmek için heder etmelerini istemiyor firma ve bu yüzden de çözmesi daha kolay bulmacalarla süslüyor oyunu. Bu bulmacaları oyunun genel içeriğine yedirek de oyuncuların bir bulmaca bölgesine geldiklerini düşünmemelerini istiyor.

Tam anlamıyla bir bilimkurgu oyunu olması da amaçlanıyor oyunun. Daha doğrusu, oyunun gerçekçi bir yapısı olması hedefleniyor. Hatırlarsanız Amnesia tamamiyle fantastik bir kalede geçiyordu. Garip bir şeyler olduğunda da bunun açıklaması "Büyü işte..." diyerek yapılabiliyordu. SOMA'da bu tip, cevabı olmayan sorular olmaması için de bir çaba sarf ediliyor ve her şeyin bir çeşit açıklaması olması planlanıyor. Başladığı andan sonuna kadar bizi korkutmayı, korkutmaktan da çok germeyi hedefleyen SOMA, PC ve PS4 için geliştiriliyor. Oyunun 2015'in herhangi bir zamanı piyasada olması bekleniyor ve tüm korku oyunu fanatikleri bu yapıma davet ediliyor. Siz de onlardan biri misiniz? ■

Oculus Rift

İşin içinde birinci şahıs kamera açısı ve atmosfer olunca gözler hemen Oculus Rift'e çevriliyor. Aksiyon kısmı ağır FPS'lerden çok, daha ağır hareket edebileceğimiz birinci şahıs kamera açısından oynanan oyunlarda iyi sonuç veren Oculus Rift, SOMA için de düşünülüyor. Hâlihazırda PS4 için de Morpheus açıklanmışken, oyunun çıkacağı her iki platformda da sanal gerçeklik desteğine kavuşması gayet olası gözüküyor. Sanal gerçeklik çok güzel bir seçim olur bu oyun için ama gerçekten çoğu insan bu heyecanı kaldıramayabilir.





Ekmek bulamıyorlarsa pasta yesinler...

Fransız döneminde **Assassin's Creed** heyecanı

Züppe Marie Antoinette spottaki sözü söylediğinde halk ondan aniden tiksinimişti. Sonra da boynu vuruldu, bitti gitti züppeliği. Tarihten ünlü isimlerle bizi daha önce de karşılaştırdığı için Ubisoft'un bu defa da bizi Antoinette hanımefendiyle buluşturacağını düşünmüyorum değiliz. Nerede mi? Tabii ki Fransız Devrimi'ni yaşayacağımız Assassin's Creed: Unity'de! Tam bir kod isim gibi duran "Unity" takısı yüzünden oyunu bir türlü kafamda istediğim yere oturtmadım, öncelikle bunu belirtmek istiyorum. Unity benim için bir oyun motoru ve "Assassin's Creed: Unity" ismini gördükçe Unity motoruyla hazırlanmış bir AC oyunu geliyor aklıma.

Her neyse, Ubisoft bu ismi uygun görmüşse

Comet

Her ne kadar Assassin's Creed: Unity, PS3 ve Xbox 360 için düşünülmesi de bazı söylentilere göre Ubisoft bu konsolları kolayına terk etmeyi düşünmüyor. Unity resmi olarak açıklanmadan önce çıkan haberlerde, PS3 ve Xbox 360 için de yeni bir AC oyununun geliştirilmekte olduğu söylendi. "Assassin's Creed: Comet" kod adındaki oyunun bir ihtimale göre Japonya'da geçeceği söyleniyor ama bu bence düşük bir olasılık. Ubisoft'un AC'den sonuna kadar ekmek yemek istediğini de böylelikle net bir şekilde anlamış oluyoruz...

bize de kabul etmek düşer. Fransız Devrimi dönemini ve buna bağlı olarak da Fransa'yı konu alan yeni AC oyunu aslında zamanından önce açıklandı. Ubisoft meğer bombayı daha sonra patlatacakmış ama sızan bilgiler, ekran görüntüleri yüzünden erken bir tanıtıma mecbur kalmışlar. Bu tanıtımı da birkaç bilgi ve bir fragmanla yapmayı uygun gördüler, yine tüm dünya ayağa kalktı.

Tam üç yıldır hazırlık aşamasında olduğu belirtilen yeni AC oyununun bir diğer önemli özelliği, PC dışında sadece yeni nesil konsollara gelecek olması. PS3 ve Xbox 360 sahiplerinin bu yeni oyunu görme olasılıkları sıfır, şimdiden söyleyeyim.

İsimsiz, yeni bir kahraman yer alıyor oyunda. Cinsiyeti bile belirsiz ama fragmanda gördüğümüz burun ve dudaklar, yine bir erkeği işare ediyor bana sorarsanız. (Zaten oyunlarda erkek karakterlerin daha çok tercih edildiğine dair bir araştırma vardı; büyük firmalar kolayına kadın karakterleri büyük oyunlarda kullanmaz... Şimdi karakter kadın çıkarsa çok bozulacağım ama olsun.) Bu defa beyazlar içinde değil, koyu renkli bir kıyafete sahip kahramanımız. Bir saat veya içinde resim olan bir kolye taşıyor ve ileriye baktığında, bir idamin gerçekleşmekte olduğunu görüyor, giyotin indiğinde fragman sonlanıyor. Konu veyahut oynanış ile ilgili elimizde neredeyse hiçbir bilgi yok fakat söylenenlere göre "parkour", yani koşarak sağa sola tırmanma,

atlama sisteminde bir değişikliğe gidiliyor. Hâlihazırda zaten iyi olan bu sisteme büyük ihtimale oyuncuya bırakılmış ek hareketler gelecektir diye düşünüyorum. Oyunun yeni nesil konsollara özel olması vesilesiyle de detaylarda inanılmaz bir özen gözüküyor. Yayınlanan fragman oyun içi görüntülerden oluştuğu için edindiğimiz bilgiler neticesinde şunu söyleyebilirim ki eğer oyun gözükkenler gibi olursa koşmayı veya dövüşmeyi bırakıp sadece çevreye bakacağız. Etrafta uçuşan gazete kâğıtları, mükemmel yansımalar, kaplamalardaki detaylar ve Notre Dame Katedrali gibi büyük yapılar son derece dikkat çekici. Bu yılın sonlarında piyasada olması beklenen oyun, yeni nesle özel ilk AC oyunu olmasıyla belki de AC serisini iyi bir yöne sokabilir. Eğer bu oyunda da iş olmazsa Ubisoft bu seriyi lütfen devam ettirmeyi bıraksın. ■



Bir garip dövüş oyunu

JoJo ve ekibi, **All Star Battle**'da buluşuyor

Yeni dövüş oyununa ihtiyacımız var mı, yok mu, bunu tartışmayalım derim zira JoJo'nun gelişine şurada 25 gün kalmış. 25 Nisan'da PS3 için piyasaya çıkacak olan oyunu elin Japon'u bir yıldır oynuyor ama olsun, bizim de daha fazla beklememize gerek kalmadı. "JoJo's Bizarre Adventures" isminin bir şey ifade etmediği kişiler tarafından uzak durulması gerektiğini düşündüğüm oyun, bu yapımın sekiz hikâye örgüsünde yer alan karakterleri bir araya getiren, Marvel vs.



Capcom 3 tarzı grafiklerle bezeli bir dövüş oyunu. Yine mangada yer alan birçok mekânı ekranlara getiren oyunda amaç, karşı tarafı öyle ya da böyle yenmekten başkası değil.

Oyunda beş tane tuş kullanacağız. Hafif, orta ve ağır saldırılar, bir kaçış hareketi ve bir tane de Style tuşu. Yine çoğu dövüş oyunundaki gibi her karakterin kendine özel hareketleri de bulunacak ama asıl farklılık Style olayı. Hamon, Vampirism, Mode, Stand, Mounted ve Baoh Armed Phenomenon şeklinde altı farklı stil bulunuyor oyunda ve karakterler bu altı stilden bir tanesine sahip oluyor. Örneğin, Hamon stiline sahip bir karakter gücünü daha yüksek bir seviyeye çıkarabiliyor ama Stand böyle bir şey yapamıyor, onun yerine bir başka koruyucu karakteri oyuna sokuyor. Stillerdeki farklılıklar Persona 4: Arena'daki Persona'ları da andırmıyor değil...

Dövüşlerde "Heart Heat Gauge" adında, süper hareketleri yapmaya yarayan bir bar da etkin rol oynuyor. İki seviye dolan bu barın

herhangi bir seviyesinde güçlü bir hareket yapabiliyor ve eğer becerabilirsek düşmanımız yere düştüğünde onunla alay ederek onun barının bir kısmını azaltabiliyoruz.

Oyunda bulunan farklı bölümler de sadece farklı kozmetik değişikliklerle gelmiyor, hepsinde birtakım durumlar aktive edilerek bir çeşit felaketin oluşması sağlanıyor. Bir bölümde zehirli kurbağalar yağıyor ve yakalanan zehirleniyor, bir başka bölümdeyse atlı bir araba üstünden geçip size zarar verebiliyor.

Sağlam animecilerin ve dövüş oyunu fanatiklerinin ilgilenmesi gereken JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle'a ben elbette ki göz atacağım. Gelecek aylarda oyunun tanıtımını da dergide bulabilirsiniz... ■



Sony'den sanal gerçeklik çıkışı

Project Morpheus'a hazır mısınız?

GDC 2014'te tanıtımı yapılan birçok türünden en çok dikkat çekenlerden bir tanesi de Sony'nin geliştirmekte olduğu Project Morpheus oldu. PS4 için hazırlanan bu sanal gerçeklik cihazını bir çeşit "Sony damgalı Oculus Rift" olarak nitelendirebiliriz ama her anlamda da birbirlerine benzediklerini söyleyemeyiz.

Bir gözlük olarak tasarlanan Morpheus, Oculus Rift'ten farklı olarak çalışmak için PlayStation Camera'ya ihtiyaç duyuyor. Morpheus'un üstünde bulunan sensörler kamerayla etkileşime geçiyor ve bu sayede kafamızı nereye çevirdiğimiz oyuna iletiliyor. Cihaz aynı zamanda PS Move kontrol cihazıyla da etkileşime geçebiliyor. Örneğin, elimizde kılıç - kalkan tuttuğumuz bir oyunda, PS Move cihazları sanal birer kılıca ve kalkana dönüşüyor. Böylece de gerçekten elimizde bir silah tutuyormuş hissiyatına kapılıyoruz. Yine Oculus Rift'ten farklı bir şekilde Morpheus'ta üç boyutlu ses teknolojisi kullanılıyor. Önden, arkadan, sağdan ve soldan gelen sesler sayesinde stereoskopik ses düzeni oluşturuluyor ve sesin alttan veya üstten

geldiği hissine kapılıyoruz. GDC 2014'te tanıtımı yapılan cihaz, Eve Valkyrie'in demosuna da ev sahipliği yaptı. Oculus Rift desteğine de sahip olan bu oyunda insanlar gözlerine inanamadıklarını söylemeseler de "fena değil" sözleri kullanıldı. Thief de Morpheus desteğine sahip bir başka oyundu. The Castle ve The Deep adında, PS Move'a da destek veren iki özel oyun da Morpheus'u denemek isteyenlere

sunuldu. 1920x1080 çözünürlüğe sahip olan alet, bir gözünüze 1080x960p görüntü sağlıyor. Bu da aslında mükemmel grafikler anlamına gelmiyor ama Oculus Rift'in ilk test versiyonuna göre bir hayli iyi olduğunu söyleyebilirim.

Halen geliştirilmekte olan aletin ne zaman piyasaya sürüleceği ve fiyatı henüz belli değil ama Sony eğer bu alana ciddi bir yatırım yaparsa Oculus Rift'e şahane bir rakip gelecektir. ■





Kızgın kuşların yükselişi

Angry Birds Epic, düşündüğünüzden çok farklı bir oyun

Saniyorum ki Angry Birds tarzında başka oyunları yeterince tükettiğim için insanlar Angry Birds'ü birbirlerine tükürükler saçarak anlatırken ben sakin kalmayı bilmiştim. Çıkan her yeni Angry Birds oyununda bu sükunetim katlanarak arttı ama bir oyun dikkatimi çekmeyi başardı: Angry Birds Epic.

Yine Angry Birds'ün yaratıcısı Rovio tarafından hazırlanan Angry Birds Epic, kuşları tutup fırlattığımız bir başka Angry Birds oyunu değil, kuşları sıra tabanlı bir RPG oyununda kullandığımız "yenilikçi" bir Angry Birds oyunu.

Şu anda iOS için Avustralya, Kanada ve Yeni Zelanda'da oynanabilir olan oyunun

neden bu bölgelere kıyak geçtiğini pek anlayamamış olsak da yayımlanan fragmanla yetinmeyi de bildik. Geç olsun da güç olmasının sonuçta, değil mi?

Gördüğümüz kadarıyla oyun artık bambaşka bir boyuta ulaşmış. Tanıdığınız o sevimli kuşlar artık tam birer savaşçı ve hepsi el çizimi, birçok silah taşıyabiliyor, zırhlar ve eşyalarla kendilerini savunabiliyor. Farklı kuşların ve yaratıkların farklı görevlerde olacağı (Büyücü, şifacı ve benzeri.) oyunda, geniş bir "eşya yaratma" sistemi olacağı da açıklandı. Silahları, zırhları ve hatta iksirleri sıfırdan yaratabilmemize olanak tanıyacak olan bu sistem sayesinde oyunda savaş-

manın ötesinde de bir şeyler yapabileceğimizi anlamış olduk. Bu eşyaları yapmak için gereken maddeleri de ya oyun içerisinde toplayacağız ya da paraları Rovio'nun cebine atarak sanal birtakım maddeler elde edeceğiz. Oyunu bir senaryo dâhilinde oynamak ve büyük bir mücadele isteyen son savaşa kadar götürmek bizim elimizde olacak ama savaşları tek tek yapabileceğimiz bir oyun modunun da olacağı söyleniyor.

iOS, Android ve Windows Phone 8 için tasarlanan Angry Birds Epic benim bile ilgimi çektiyse sizin mutlaka çekecektir diye düşünüyorum... ■



Gerçek mi, değil mi?

Tales from the Borderlands'de soru üstüne soru soracağız

Kickstarter sayesinde, belki de hiç koremeyeceğimiz birçok oyun projesinin gerçekleştiğine şahit oluyoruz demiş miydik? Demeysek şimdi diyelim, dediysek de bir kez daha tekrar etmiş olalım. İyi bir oyun projesine asla sırt çevirmeyen Kickstarter, bu defa da 24 bin dolar peşinde olup da bu yazı hazırlanırken 47 bin dolarlık başı toplamış olan Dragon Fin Soup'a hayat veriyor. SNES (Super Nintendo) stili bir sıra tabanlı RPG olarak adlandırılan oyun, gizliliği ve stratejisi de bünyesinde barındırıyor. Sahip olduğumuz bir tane karakter var ve bu dışı karakter, aynı Diablo'daki gibi bir ton malzemeyi, ekipmanı yanında taşıyabiliyor. Silahlarınızı değiştirmek, yeni kıyafetler giymek ve hatta bunları oluşturmak oyunda mümkün kılınmış. Eğer dövüşmekten ve savaşmaktan sıkılırsanız da yemek yapmaktan, yer kazmaya ve balık tutmaya kadar farklı aktivitelere girebiliyorsunuz.

Savaşlar söz konusu olduğunda işler sıra tabanlı bir oynanışa geçiyor. Karelere ayrılmış savaş alanlarında ilerlemek, saldırı yapmak aynı Final Fantasy Tactics'i veya Disgaea serisini andırıyor. Düşmanlarınızın arkasından yaklaşmak, zayıf noktalarına saldırmak onlara karşı üstün konuma geçmenizi sağlıyor. Tam olarak ne için uğraştığımızı bilmediğimiz bir hikâye etrafında dönen oyunda rastgele yaratılan yan görevler, bir ton bölge, 20 tane farklı eşyayı aynı anda üstümüze takabilme imkânı ve bolca yaratık bulunuyor. Masallardan etkilenecek hazırlandığı ifade edilen oyunda Kırmızı Başlıklı Kız ve Robin Hood ana esin kaynaklarını oluşturuyor. PS3'ün, PS4'ün ve PS Vita'nın yanında oyunu Steam üzerinden PC'de oynamaya imkânımız da var fakat oyunun ne zaman piyasaya çıkacağı şu an için belirsiz. Gerçi gösterilen fragmanda oyunun birçok kısmı yer alıyordu ve bu bağlamda bayağı bir yol

kat edildiğini de varsayabiliriz. Eğer sıra tabanlı RPG oyunları ilginizi çekiyorsa bu oyunu listenize ekleyin. ■





Dördüncü Apocalypse Oyun Günü



TüsOT'tan son haberler

Apocalypse oyun günü ve convention'lar

Şubat ayında dördüncüsü düzenlenen Apocalypse oyun günü yine oldukça keyifli ve bol katımlı geçti. Altın Taht İdman Yurdu ile Fenalikspor arasındaki kıyasıya rekabet bu sefer 2 - 2 sonuçlandı. Son gülenin kim olacağı beşinci oyun gününde anlaşılacak.

Ocak ayı da 40K turnuvasız geçmişti. İzmir'deki hakem Ruhi Küçük'ün düzenlediği 19 Ocak'taki turnuvaya Orc'ların şampiyonu Stompa damgasını vurdu. Yeni güncellemelerle masada devler de görülmeye başlandı. Stompa'nın çabalarına rağmen turnuvanın birincisi Eldar ordusuyla Semih Uğurlu baş olsa da Orc'lar da Özgün Uzuncan'ın oyunuyla ikincilik tadı yaşadı. Üçüncüyse Chaos Space Marine ordusuyla Efe Duman olduğu gibi, kendisi aynı zamanda minyatür boyama yarışmasını da kazandı.

40K'dan bahsetmişken Fantasy tarafını es geçmek olmaz; 9 Şubat'ta Ankara'da Gökhan Düzen tarafından düzenlenen 2.500 puanlık turnuvada birinci Skaven ordusuyla Emre Karakaş, ikinci Breton ordusuyla İzmir'den katılan Çağdaş Coşkun ve üçüncü de Dark Elf ordusuyla Uluç Aytan oldu. Boyama yarışmasını da İzmir'den gelen katılımcı Burak Sonbudak kazandı. Şehirlerarası oyuncuların oynadığı turnuvalar her ay artış göstermekte ve yakalanan bu ivmenin hiç durmadan yükselişine devam etmesi bekleniyor.

TüsOT hakemlerinden Özgür Özol, bu sene KONTAKT 4'te "Türkiye'de Profesyonel Oyunculuk" konulu panele TüsOT'u temsilen katıldı, Pegasus Oyuncak'tan Yusuf Kemal Vefa ve bizden Ertuğrul Süngü

ile birlikte düzenlenen panelde, Türkiye'de oyunların ve oyunculuğun geçmişi ve bugüne geldiği durum masaya yatırıldı. Konuşma süresi boyunca ayrıca ulusal ve uluslararası düzeyde oyunculuğun gerekleri ve profesyonel düzeyde oyunculukla ilgilenmek isteyen oyuncuların üzerinde durması gereken konular hakkında konuşuldu. Ülkemizde hobinin gelişebilmesi için neler yapılabileceğiyle ilgili fikir alışverişinde bulunuldu.

16 Mart'ta İstanbul'da gerçekleşen ve hakemlerden Özgür Özol'un düzenlediği 1.500 puanlık 40K turnuvasının ilk üçe giren kazananları ve orduları; birinci sırada Space Marines ordusuyla Sedat Akaryıldız, ikinci sırada Eldar ordusuyla Işık Belül ve üçüncü sırada da Tau ordusuyla Ural Urgunlu şeklinde sıralandı. Pegasus Oyuncak sponsorluğunda yapılan turnuvadan galip çıkan

katılımcıları tebrik ediyoruz.

Convention sezonu açıldı; KONTAKT'ın ardından bu sene önce 1997 yılından beri Ankara'da gerçekleştirilen METUCON, ardından da TüsOT'un ana sponsorlarından olduğu İzmirCon'a gerçekleştirilecek. Her iki etkinlikte de turnuvalar düzenlenecek. İzmirCon'da geçen seneki gibi yine bir Apocalypse oyun günü düzenlenecek ve iyi ile kötü arasında her şeyin masaya konduğu bir karpışma yaşanacak. Convention alanlarına gittiğinizde TüsOT'a uğramadan geçmeyin.

Etkinliklerden anında haberdar olmak, gerçekleştirilen etkinliklerin fotoğraf ve dokümanlarına ulaşmak isterseniz, TüsOT - Türkiye Savaş oyunları Topluluğu Facebook sayfasına uğrayabilirsiniz. Duyurulduğunu gördüğünüz etkinliklere izleyici olarak da katılmanın mümkün olduğunu buradan da hatırlatmak isteriz. ■



Karanlığı işgal et!

Tarihin eskitemediği bir aksiyon oyunu, **Gauntlet...**

“Atari makinesi” adını verdiğimiz cihazlarda geçen bir ömrün ardından bu aletlerin neredeyse yok olma aşamasına gelmesine üzülmemiyim, bilmiyorum zira bu makineleri barındıran mekânlar da -en azından Türkiye’de- hiç de hoş yerler olmamıştır. Ne var ki bu mekânlarda birçok güzel oyun keşfettik ve Gauntlet de bunlardan bir tanesiydi.

Magicka’nın yaratıcılarından, Arrowhead Game Studios’dan çıkacak olan Gauntlet, bu eski aksiyon oyununun yenilenmiş, yeni nesle uygun hale getirilmiş hâli. “Aksiyon oyunu” diyorum ama biraz zorlarsanız Diablo benzeri bir RPG de yapabiliriz türü zira oynanış, Diablo’yla neredeyse birebir aynı.

Toplamda dört farklı karakter seçmemize izin veriliyor ama bu isimleri duyduğunuzda burun kıvrmayın;

unutmayın ki bu çok eski bir oyundu. Seçebileceğimiz karakterler Warrior, Elf, Valkyrie ve Wizard. Hepsinin bazı yönlerden üstünlüğü var, bazı yönlerden de eksik kalıyorlar. Warrior yakın dövüşte iyi, Elf hızlı hareket ediyor, Valkyrie’nin zirhi var ve Wizard da büyük gücüyle büyük top-

lulukları ortadan kaldırılabiliyor. Tabii ki nedir, Wizard dayanıksızdır, Elf hızlıdır ama güçlü vuruşlar yapamaz vesaire. Gauntlet’te bu durum özellikle ayarlanmış ki bir karakter tüm oyunu tek başına alıp götürmesini, götürmeye çalışacaksa da sağlam bir mücadele vermesi gereksin.

Kuşbakışına yakın bir görüntüden oynanan oyun, birbirine bağlı mekânlara ekranlara getiriyor ve bizi labirent gibi haritalarda düşman peşinde koşturuyor. Haritalarda birçok gizli mekân da bulunuyor ve bunları bulmak

“Haritalarda birçok gizli mekân da bulunuyor ve bunları bulmak bazen oyunun gidişatında şart koşuluyor, bazen de çeşitli güzelliklere ev sahipliği yapıyor”

bazen oyunun gidişatında şart koşuluyor, bazen de çeşitli güzelliklere ev sahipliği yapıyor. Örneğin, oyunun devam etmesi için bir kapıya geliyor ama kapının tam dört tane anahtar gerektirdiğini görüyorsunuz. (Nasıl bir kapıysa...) Cebinizde de bir bakıyorsunuz ki

sadece iki tane anahtarınız var. Şimdi geriye kalan iki anahtarı bulmak için geri dönmelisiniz ve patlatmayı es geçtiğiniz bir varil havaya uçurup gizli geçidin açılmasını sağlamalısınız belki de... Gizli odalardan anahtarların yanında bolca para da çıkabiliyor, bolca düşman da. Oyun sizi bu şekilde de bolca yanıltacak, şimdiden kendinizi hazırlayın.

Oyun boyunca karakterlerinize farklı güçlendirmeler de bulabileceksiniz. “Relic” adı verilen bu güçlerden iki tanesini yanınızda taşımanıza izin veriliyor ve bu güçler size etrafı dondurma, bir

süreliğine daha hızlı hareket etme gibi özellikler sağlıyor. Relic’ler kullandıkça kaybolmuyor ama yeniden kullanabilmek için bir süre beklemeniz gerekebilir.

Topladığınız altınlar da grubun birbirine girmemesi adına eşit bir şekilde bölüştürülüyor. Bir kişinin her türlü altını ele geçirmesinin de önüne geçilmiş oluyor böylece. Buna karşın bölümün sonunda oyunda kimin, nasıl bir performans sergilediğinin ekrana getirileceği açıklandı. Kim daha çok yaratık öldürmüş, kim daha fazla altın toplamış, kim en az hasar almış... En başarılı olan oyuncuya herhangi bir ödül veriliyor verilmeyeceği belli değil ama bunun yapılacağı söyleniyor.

Karakterlerin oyuna girmeden önce modifiye edilmesine de izin verilen oyun dört kişiyle birlikte, multiplayer olarak da oynanabilecek. Şu an için sadece PC’ye çıkması beklenen oyun konsollarda da çok iyi bir performans sergileyebilecek bize sorarsanız. Oyun ilginizi çektiyse bu yılın üçüncü çeyreğini beklemeye başlayabilirsiniz. (Bu oyun için değil, o kadar da değil...) ■





SON DAKİKA!

Activision, Guitar Hero ve DJ Hero oyunları için şu ana kadar çıkmış olan tüm DLC'lerin fişini çekti. Sahip olduğunuz DLC'lere bir zarar gelmeyecek ve online oyun için sunulan ağlar da servis vermeye devam edecek.

God of War'un yapımcısı Sony Santa Monica'dan bir seri işten çıkarma olduğu açıklandı. Bunun nedeni de firmanın hazırlamakta olduğu yeni oyunun iptal edilmesi olarak gösteriliyor.

Diablo III'ün tartışma yaratan Auction House'u kapandı. İçinde yer alan ürünler temizlenene kadar, sadece o eşyalar için hizmet vermeye devam edecek.

SimCity'nin çıkışının üzerinden bir yıl geçti ve nihayet oyunu internete bağlanmadan da oynatabilme özelliğine kavuştuk!

The Witcher'in yaratıcısı CD Projekt, mobil platformlar için yeni bir oyun geliştirdiğini ve oyunu bu sene içerisinde piyasaya süreceğini açıkladı. Oyunun yeni bir The Witcher olacağı, yepyeni ve başka bir isim olacağı da belirtiliyor.

Microsoft'un aynı Sony gibi bir sanal gerçeklik gözlüğü üzerinde çalıştığı söyleniyor.

Yu Suzuki'nin Kickstarter araştırmasına girdiği söyleniyor. Hangi oyun için mi? Shenmue 3...

Epic Games'den gelen bir açıklamaya göre, ufukta yeni bir Unreal Tournament oyunu yok. Oysaki ne kadar güzel olurdu yeni nesil için bir Unreal...

Ubisoft, Watch_Dogs'un Sony konsollarına özel olan versiyonunda bir saat kadar süren, dört görev bulunacağını belirtti. Buna ek olarak hack işlerini kolaylaştırmaya yarayan ekstradan bir pil ve ekstra bir kıyafet de oyunun PS3 ve PS4 versiyonlarında yer alacak.

Microsoft, DirectX 12'yi tanıttı ve bu teknolojinin Xbox One'a da geleceğini açıkladı.

The Last of Us'un bir filme dönüştüğü açıklandı. Oyuncular henüz belirli değil ama Ellen Page, Ellie olsa iyi ederdi...

Bu yıl piyasada olmasını beklediğimi The Witcher 3: Wild Hunt, yapımcı CD Projekt tarafından 2015'in Şubat ayına ertelendi. Yani neredeyse bir yıl sonrasına...

Facebook, 2 milyar dolar karşılığında Oculus VR'ı satın aldı ve bu işlem üzerine Markus "notch" Persson, Minecraft'ın Oculus versiyonunu iptal etti.



Daha süper, daha acayip!

Meksika esanslı **Guacamelee**, konsollara geliyor

PS Vita'nın en iyi oyunlarından biri olan ve bir kez oynamaya başladıktan sonra kolayına elinizden bırakmadığınız Guacamelee'nin ekstra özelliklerle donatılmış versiyonu PS4, Xbox 360, Xbox One ve Wii U için hazırlanıyor. Hatırlarsanız ilk Guacamelee, PS3'te de oynanabiliyordu ve daha sonra PC için de tasarlandı. "Gold Edition" takısıyla gelen oyunda tüm DLC'ler de yer alıyordu; hatta bu versiyon Mac ve Linux için Steam'den de satışa

sunulmuştu. Guacamelee: Super Turbo Championship Edition, bu Gold Edition'da yer alan tüm özelliklerin yanında yeni yetenekler, yeni boss'lar ve yeni bölümler ile birlikte gelecek. Orijinal versiyona göre yaklaşık %20 ila %25 arası daha fazla içeriğe sahip olması beklenen oyunun şu an için fiyatı veya çıkış tarihi belirlenmiş değil. Bize göre yaz aylarında piyasada olacaktır; eğer Guacamelee'yi daha önce oynamadıysanız, oyun listenize yazın. ■

Yeni isim...

Ultra Street Fighter IV'ün en son kahramanı açıklandı

Yaz aylarında piyasada olması beklenen nihai Street Fighter IV oyununda var olmayan SF karakteri kalmadı diye düşünüyorduk ama açıklanmayan ve "yeni" olarak adlandırılan ismi es geçmişiz. Capcom, geçtiğimiz ay bu son kahramanın da tanıtımını yaptı ama söylediklerinin aksine, pek de "baştan tasarlanmış" bir karakter olarak karşımıza çıkmadı. "Decapre" adındaki dişi karakter, M. Bison'ın kişisel, "oyuncak bebek" koruyucusu ve İngiliz gizli servisi için çalışan Cammy'nin de bir kopyası. Oynanışta Cammy'nin birçok hareketini barındırdığını gözlemlediğimiz Decapre, hızlı hareketleriyle bir hayli can sıkıcağa benziyor. Cammy'den gelen Cannon Drill gibi hareketlere sahip olan

karakter, bir yandan da Vega'nın hareketlerini yapmak için kullandığımız tuş komutlarını barındırıyor. Cammy'nin sahip olmadığı bir hareket, düşmanın önüne veya arkasına ışınlanma hareketi de Decapre'ye özel olacak. Daha önce açıklanan dört karakter; Rolento'ya, Hugo'ya, Poison'a ve Elena'ya iyi bir arkadaş mı geldi, yoksa kimse bu karakterle oynamayacak mı, yakında göreceğiz... ■



Engin denizlerden, buz tutmuş dağlara...

Yoksa Far Cry 4'te Vaas'ı mı kontrol edeceğiz?

Ubisoft ani bir açıklama yaptı geçen ay ve Far Cry 4'ü duyurdu. İlk oyunu bir harika olan Far Cry serisinin ikinci oyunu maalesef pek bir şeye benzemiyordu ve bu yüzden üçüncü oyundan da kimse pek umutlu değildi. Ne var ki Far Cry 3 herkesi ters köşeye yatırdı, son derece iyi bir performansla da herkesin gönlünü -ve paralarını- çaldı. Far Cry 3'ün bu başarısından sonra da dördüncü oyunu beklememek olmazdı ama yine de Ubisoft'un bir anda böyle bir bomba patlatacağını düşünmüyorduk.

Hakkında pek az bilgi açıklanan oyunun hangi konsollara geleceği belirsiz ama PC ve yeni nesil konsollar cepte, onu bilirsiniz. PS3'te ve Xbox 360'ta da oyunu görmezsek çok üzülmeziz zira bence bu konsollar miadını doldurdu.

Açıklananlara göre Far Cry 4, 2015'in ilk yarısında ve muhtemelen Mart ayından önce bir tarihte -yani yaklaşık bir yıl sonra- piyasada olacak. Bu defa tropik bir adada veya Afrika'nın çöllerinde değil, Himalayalar'ın tepesinde olacağız. Karlarla kaplı dağlarda, karların içine saklanıp sinsice ilerleyeceğiz kesin ama sanmayın ki tüm oyun karlar içinde geçecek. Ubisoft bizi dağların eteklerine de davet ediyor ve daha ılıman iklimlerde de

savaşabileceğimizi öngörüyor. Oyunda bulunması beklenen bir başka ilginç özellik de fillere binebilecek olmamız. Bir file binip tam olarak ne yapacağız, bunu henüz bilemiyoruz ama file binme düşüncesi yeterince heyecan verici. (Ong Bak geldi aklıma.) Far Cry 3'ün oynanışına bir

hayli benzeyeceği söylenen Far Cry 4, yine açık dünya temasını içeriğinde barındıracak ve bizi bir dizi mücadeleyle buluşturacak. Daha fazla bilgiyi önümüzdeki aylarda almazsak muhtemelen Haziran ayındaki E3'te göreceğiz. Ve evet... Bir söylentiye göre de oyunda Vaas'ı kontrol edeceğiz. (Yaşasın dedikodu!) ■



Sessiz bir hikâye

PS4'ün en garip oyunlarından bir tanesi Rime olacak

Devir, belirli türlere sıradan oyunlar yapma devri değil ve PlayStation sistemleri de ilginç projeleri görmenin en iyi adreslerinden bir tanesi olmuştur. PS4 için hazırlanmakta olan Rime da bu oyunlardan bir tanesi. Tequila Works tarafından geliştirilen Rime'in ne zaman çıkacağı belli değil, bunu kabul edelim öncelikle. Ardından da şu gerçeği bilmeliyiz: Yapımcılar bizim yalnız ve yardıma muhtaç hissetmemizi istiyorlar! Evet, Rime'da yapayalnız bir insanı kontrol ediyoruz. Öyle ki dünyada hiç kimse kalmamış ve herkesin nereye gittiğini, medeniyete ne olduğunu bilmiyoruz.

Rime'in yer aldığı dünyada yalnız hissettirmemizin ötesinde, küçük de hissettirmek isteniyoruz. Dağlar kocaman olacak, kayalar bizi tehdit edecek, uzaklıklar moralimizi bozacak. Adada doğanın galibiyeti gözümüzü sokulurken, arada insan boyutlarında insan heykelleri göreceğiz ve bunların ne olduğunu anlamaya çalışırken bir kez daha yalnız hissedeceğiz. Oyunun yapımcıları bu heykelleri oyuna ekleyerek oyuncunun kendisine, "Ne oldu? Bu insanlar kim? Neden hepsi aynı noktaya bakıyor?" sorularını sormalarını sağlamak istiyorlar. Ben sordum bile; aynı noktaya mı bakıyorlarmış?

Oyunun görsellerinden de anlayabileceğiniz üzere, Rime son derece pastel renklere sahip bir oyun. Mavi, sarı, turuncu ve beyaz renklerin hâkimiyetinde olan oyunda bu renklerin kullanımının da bir nedeni var. Daha doğrusu renk kullanımının bir önemi bulunuyor zira insanlardan ve medeniyetten arınmış bu dünyadaki bazı noktaları hatırlamak için renkleri aklımızda tutmamız gerekecek. Ayrıca bazı bulmacaları çözmek için renkleri birbirleriyle ilişkilendirmemiz gerekecek ve bu renkler aklımızda kaldıkça sonuca ulaşmamız da kolaylaşacak. Journey gibi farklı oyunlara meraklı bünyelerin Rime'ı da kaçırmayacağından eminiz. ■

KEZBAN RAPORU

Cem Şancı

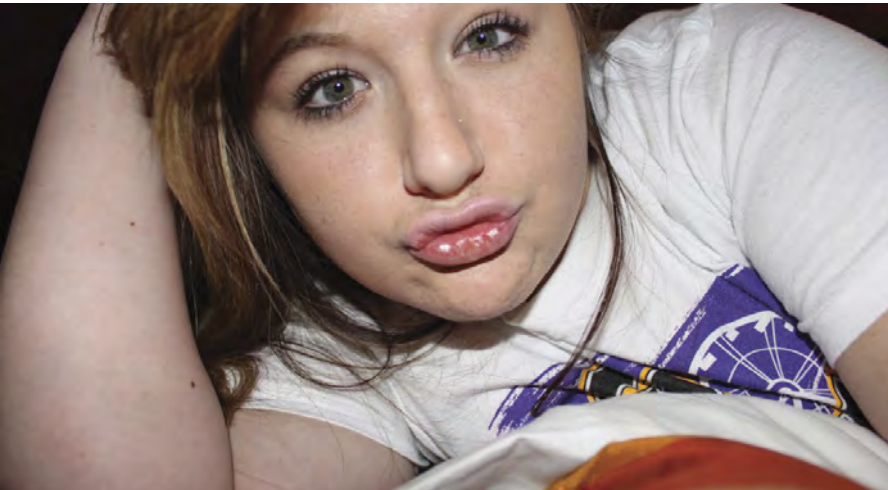


Kezbansız bir dünya nasıl olurdu?

Çoğu zaman hayatımızdaki güzel şeylerin değerini bilmediğimizi onları kaybettiğimizde anlıyoruz ya, çok güzel olduklarını söyleyemesek de kezban kızlarımızın yokluğu da aslında bizi bugünden daha mutlu edecek bir dünyanın var olmasına neden olmayacak; hatta kezbanların var olduğu bir dünyada daha mutlu olduğumuzu düşünüyorum zira bu hanım kızlarımızın tavrı ve hareketleri bir yandan bizleri güldürürken, diğer yandan ibret belgesi olarak yanlış bir yaşam yorumunun nasıl olacağını bizlere öğretmiyor mu? Yani aslında her kezban aynı zamanda bir

hocadır ve bize nasıl yaşamamız gerektiğini öğretir. Daha önce kezbaniyete bu açıdan bakmadığınızı düşünüyorum. Şimdi elimizi vicdanımıza koyalım ve şöyle düşünelim. Facebook'ta, banyodaki aynanın önüne geçip elindeki iPhone ile aynadaki yansımasını çeken ve üstelik bu sırada dudaklarını ördek gibi büzerek fotoğraf çeken milyonlarca genç kız olmasaydı, "duck face'li ayna fotoğrafı çeken kız" diye bir kavram ortaya çıkar mıydı ve bizler de insanların aynadan kendi fotoğraflarını çekip çekip sağa sola koymalarının ne kadar itici, egoist, narsist bir davranış

olduğunu fark edebilir miydik? Ederdik tabii ki ama daha zor yollardan öğrenirdik. Kezbanların da kendilerince seksi buldukları kıyafetlerle çektiikleri fotoğrafları flört sitelerine basıp, "Aradığım erkekteki özellikler; parası olsun, kibar olsun, ayı olmasın, hediye almayı sevsin, beni şımartmalı ve annesini benden çok sevmemeli, ayrıca adam gibi adam olsun, bir de beni taşıyabilmeli! Ben insana önce sözlü, sonra yazılı yapar, adam olana önce notunu, sonra diplomasını veririm ama adam olmayanın notunu kırarım, kaydını silerim! Önce insan olacaksın. Adam olan insan önce insan olur!" benzeri yorumlar yazdıklarını okuduğumuzda, aslında çevremizde ve hayatımızda bulunmasını istemediğimiz kadınların net bir tanımını çıkarmamız mümkün olmadı mı? Bu örneklerle şahit olan pek çok kızın, kezbaniyete yaklaşan bazı hareketlerinin farkına varıp kendilerine çeki düzen verdiklerini görmedik mi? Örneğin, kezbanlılığın tanımının toplum içinde genel kabul görmesinden beri genç kızlarda "zengin koca araklama" hevesinin eskisi kadar yüksek sesli ve çirkince dile gelmediğine de şahit oluyorum. Yani aslında kezbanlar ister istemez topluma bir ders verdiler, hocalarımız oldular ve çirkince yorumladıkları hayatları sayesinde bizlere hayatın güzel yorumlarını keşfetme imkânı sağladılar. Ayrıca şimdi haklarını yemeyelim, kezbanlarda çok vurucu, şairane bir lafbazlık yeteneği



“Eşyalara fiyat, insanlara değer biçilir. Fiyatı olmayan eşyaya ‘çöp’, değeri olmayan insana giderken ‘kapıyı ört’ denir!”
- Bir kezban atasözü

olduğunu da kabul etmeliyiz. Hangi sıradan insanoğlu, “Çayın arası kalabalıkla iyiymiş, kahvenin yalnızlıkla... Gelirsen çay demlerim, gelmezsen kahve yaparım. Su kaynadı, haberin olsun!” gibi bir deyiş ortaya çıkarabilir. Ya da mesela şuna bakın: “Değer verdim yeteri kadar, artık herkes ederi kadar!” Vay vay vay vay! Bu lafları hangi sıradan insanoğlu edebilir? Buna bakın mesela: “Duygularıyla oynarsan hayallerinle dans ederim!”, “Sahne senin, hadi devam et, ama sıra bana gelmesin, dua et!” Bu şairane ayarlatör laf ebeliği yetisi, daha önce minibüs ve kamyon şoförlerinin direksiyon başı yalnızlığına çare arayışının haykırıları olarak karşımıza çıkmıştı. Bugün de kezbanların sosyal medya profillerindeki paylaşımlarında görüyoruz. Şahsen ben kezbanların uyaktaki ve kafiyedeki başarısını kabul ediyorum ve saygı duyuyorum. Eğer kezbanlar olmasaydı, bu değerli özdeyişlerin hiçbiri kültürümüzde yer almayacaktı. Her biri, bir genç kızın duygularını en net ve en vurucu şekilde anlatan birer



durumu, her sorunu, her iletişim seçeneğini bir kezban deyişle kotarmanız mümkündür. Ayrıca sosyal hayatımızın kezbaniyet olgusu sayesinde zenginleştiğini de unutmayalım. Şarkıcı bir kız, evleneceği çocuğun taktığı

gişe rekorları kıran filmlerde karakterler kezban muhabbeti çeviriyor ve biz de bunları seyredip eğlenmiyor muyuz? Kezbaniyetin eğlence hayatımızda önemli bir yer tuttuğunu kabul edelim. Dolayısıyla kezbanlar olmasa, dünyamız

“Kezbaniyetin eğlence hayatımızda önemli bir yer tuttuğunu kabul edelim. Dolayısıyla kezbanlar olmasa, dünyamız bugün olduğu kadar eğlenceli, neşeli, renkli bir dünya olmayacaktı”

küçük tokat gibi yüzümüze çarpan bu kezban sözlerinin başlı başına bir literatür oluşturduğunun farkında mısınız? Onları küçümsüyoruz ama dünyada böylesine bir dil zenginliğine sahip başka alt kültürü zor bulursunuz. Bu bile kezbaniyetin nasıl önemli bir değer olduğunu ispatlıyor. Bugün sokağa çıkın, neredeyse her

nişan yüzüğünü gazetecilere gösterince, köşe yazarları “KEZBAN” diye başlık atıyor. Başka bir köşe yazarı, bir diğer köşe yazarına sataşacakken “KEZBAN” diye lafı koyuyor. Medyada tartışmalar kezban kavramı üzerinden uzayıp gidiyor, magazin figürleri sevmedikleri rakiplerine kezban yakıştırmaları yapıyor,

bugün olduğu kadar eğlenceli, neşeli, renkli bir dünya olmayacaktı. Bütün kadınların koyu renkli ağır abla tayyörleriyle, plazadaki iş toplantısı modunda etrafta dolaştığını düşünün, bana hak vereceksiniz. Kezbaniyet hayatımızın güzel bir parçası... Onların yok olmasına izin vermeyelim. ■

PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!

30 GİZLİ YÖNTEMLE WEB'DE KONTROLÜ ELE GEÇİRİN

NASIL YAPILIR? • İnternet radyosu kurun • Resimlerin içine dosya gizleyin • Yıldızları izleyin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Nisan 2014 Sayı 199 Fiyat 7,90 TL



NE KADAR HIZ YETERLİ?

En gelişmiş bilgisayar donanımlarına servet harcamayın. Temel bileşenlerin genel performansı ne kadar etkilediğini gözler önüne seriyoruz.

DAHA FAZLA ALAN
Bilgisayar, tablet ve akıllı telefonunuzda yer açın

AKTİVİST HACKER'LAR

ANONYMOUS

TEHLİKELİLER, AKILLILAR, EĞLENCİLER VE HER YERDELER... DÜNYANIN EN BÜYÜK HACKTİVİST GRUBUNUN EYLEMLERİNİ VE MOTİVASYON KAYNAKLARINI İNCELEDİK.

ANIM

KRAN TEKNOLOJİLERİ

K ÇÖZÜNÜRLÜK, OLED, KAVİSLİ EKРАНLAR VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK NE VADEDİYOR?

YAZILIM

PHOTOSHOP ALTERNATİFLERİ

BEDAVA FOTOĞRAF DÜZENLEME, ÇİZİM VE TASARIM ARAÇLARINI DENEYİN.



DVD HEDİYELİ

AYIN DOSYA KONULARI TAM 67 SAYFA



ANALİZ KORSANLIK RAPORU

+ Korsan film, müzik ve yazılımla savaş ne durumda?



DONANIM PC'DE GÜÇ TÜKETİMİ

+ Ne kadar elektrik harcadığımızı hesaplayın.



ANALİZ XP'NİN GELECEĞİ

+ Windows XP desteği bu ay bitiyor. Şimdi ne olacak?

HER SAYIDA

+ YENİ ÜRÜNLER + YAZILIMLAR + MOBİL UYGULAMALAR + WEB SİTELERİ



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

İLK BAKIŞ



Batman: Arkham Knight

Kara Şövalye'nin artık Batmobil'i de olacak!

Sayfa 36



Murdered: Soul Suspect

Ölür ölmez nasıl öldüğünü bilmek, katilini aramak isteyenlere geliyor

Sayfa 34



The Division

Massive Entertainment'in iddialı yapımından son bilgiler, son detaylar

Sayfa 38



The Order: 1886

Londra'da geçen alternatif bir tarih hikâyesi, sadece PS4 sahiplerine...

Sayfa 41



Yapım **Airtight Games** Dağıtım **Square Enix** Tür **Macera**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **Haziran 2014** Web **www.murdered.com**

Murdered: Soul Suspect

Beni kim öldürdü?

Normalde bir oyunda, öldükten sonra görebileceğimiz ibareler bellidir. "Game Over" en klasiği olmak üzere, "En yakın kayıt noktasından yüklemek ister misiniz?" gibi sorularla karşılaşırsınız, eğer sinir olduysak da oyunu orada bırakır, başka bir aktiviteye dalarız. Murdered: Soul Suspect'te ise oyun tam bu noktada başlıyor: Öldü-

rülüyoruz ve bizi kimin öldürdüğünü ortaya çıkarmak için bir hayalet olarak dönüş yapıyoruz. Bundan sonrası tam bir muamma... Acaba katilimizi bulabilecek miyiz? Acaba nasıl bir yol izlememiz lazım? Acaba bu oyun bir şeye benzeyecek mi? Hepsini ve daha fazlası için Haziran ayını bekliyoruz... ■ **Tuna Şentuna**



Seçebiliyorsanız, o ortada yatan ve çevresi sarı polis şeridiyle çevrili kişi bizi. Birisi bize birkaç el ateş ediyor, yetmiyor ve pencereden uçup katilimizle birlikte yere iniyoruz. O zarar almıyor ve kaçıyor ama biz son nefesimizi verirken ancak onun arkasından bakabiliyoruz. Zavallı biz...



Eskiden bir polistik. Adımız da Ronan O'Connor'dı. Hala Ronan'ız belki ama bize bu isimle seslenecek kimse kalmadı çevremizde. Tabii ki bir polis olarak cinayete nasıl yaklaşacağımızı da biliyoruz. En azından bilmemiz gerekiyor zira bulacağımız her ipucu bizi katilimize götürecektir.



3
Bir hayalet olduğumuz için "öbür taraf"ta yer alan yaratıklarla da öyle ya da böyle karşılaşacağımızı tahmin ediyoruz. Tabii ki bu bir macera oyunu olduğu için düşmanlarımızla savaşmak, onlardan kaçıp saklanmak gibi olaylar yer almayacak.



4
Oyunda çoğunlukla araştırma yapacağımız söyleniyor, hatta oyunun ilk bir buçuk saatinde dümdüz bir ilerleyiş söz konusu olacak. Yolumuzdan sapmadan, oyunu öğrenmek adına geçireceğimiz bu bir buçuk saatin ardından daha özgür bir oynanışın söz konusu olacağı belirtiliyor.



5
Her tarafın ipuçları ve işaretler ile dolu olacağı oyunda hayalet güçlerimizi de kullanabileceğiz. Nasıl mı? Örneğin, insanları bir süreliğine ele geçirerek. Onları bir süreliğine yöneterek hem akıllarından geçeneri okuyabilecek, hem de onları ipuçlarına yönlendirip o ipucuyla ilgili bildiklerini söyleteceğiz.



6
İnsanın kendi cesedine bakması bayağı korkunç bir durum... Neyse ki oyunun başından sonra onu bir daha görmeyeceğiz. Ya da görecek miyiz? Gelen açıklamalara göre oyunun bir kısmından sonra ziyaret ettiğimiz bölgelere geri dönmemiz ve farklı ipuçlarına ulaşmamız mümkün olacak.



7
Oyunun demosunu test edenlerden gelen bazı eleştirilere göre oyun çok kolay. Yaptığımız seçimler, verdiğimiz yanlış cevaplar, kaçırdığımız ipuçları hiçbir şekilde oynanışı etkilemiyor ancak bir skor mücadelesindeki gibi düşük bir başarıyla listeleniyoruz.



8
Airtight Games'in oyunu bu şekilde devam ettirmesi halinde Murdered: Soul Suspect'in çok da iyi bir oyun olmayacağı söyleniyor. Hâlihazırda oyunu bitirmemişken eleştirilere kulak assalar da oyun bir şeye benze-se. Yine de umudumuz kırılmasın; belki de iyi bir şeyler ortaya çıkar...

Yapım **Rocksteady Studios** Dağıtım **Warner Bros. Interactive** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **14 Ekim 2014** Web www.batmanarkhamknight.com

Multiplayer

Rocksteady'den gelen açıklama-ya göre, oyunda herhangi bir multiplayer modu olmayacak. Bunun için zamanlarının olmadığını belirten firma, tüm zamanlarını tek kişilik oyunu en iyi seviyeye çekmek için kullandıklarını söylüyor. Zaten kim Arkham Origins'deki multiplayer'ı hala oynuyor ki?

Batman: Arkham Knight

Son perde

Evvel zaman içinde, karanlıkların ininde... Hırsız Garrett ile Batman karşılaşmış arkadaşlar. Yani neymiş, iki ay üst üste karanlık temalı yazı yazınca konular iç içe geçiyormuş. Oysaki Thief nere, Batman nere? Girişi değiştiriyorum.

Batman geri dönüyor! Klişe olabilir ama gerçekten dönüyor. Yani şöyle, herhangi bir kahramanının yeni oyununun çıkacağına bu denli sevindiğimi hatırlamadığım için Batman'in dönüş haberi bende bir bayram havası yarattı. (Örneğin, Spider-Man de yeni oyunuyla Mayıs ayında geliyor ama umurumda değil.) Arkham Asylum'un ve Arkham City'nin yapımcısı Rocksteady tarafından hazırlanması vesilesiyle de büyük önem arz eden Arkham Knight'in Arkham Origins ile bir alakası yok ve konu olarak da bu oyunla herhangi bir bağı bulunmayacak.

Konu Arkham City'de olanlardan tam 10 yıl sonrası anlatılacak. Arkham City'yi oynarsınız diye spoiler

vermek istemiyorum ama Arkham City'nin sonunda olanlardan ötürü artık Gotham'da suç seviyesi düşmüş, suçlu sayısı azalmış ama suçlular da daha organize çalışmaya başlamış. Bence bir atom bombasıyla yok edilip tekrar inşa edilmesi gereken bu şehirde Scarecrow bir kez daha şehri tehlikeye atacak büyük bir plan hazırlıyor ve şehrin dört bir yanını, yeni bir korku formülü içeren bombalarla donatıyor. Gotham City Polis Departmanı, Batman'in yardımına başvuruyor ve Batman olayı araştırmaya başlayınca yepyeni ve daha büyük bir gücün olayların arkasında olduğunu anlıyor.

DC Comics'in ve Rocksteady'nin ortak çalışmasıyla üretilen yepyeni bir karanlık güç söz konusu oyunda. Adı, cinsiyeti bilinmeyen bu kişi bir şekilde Batman'in görüntüsünü andırıyor ve herhangi bir özel güce sahip mi, bu konuda da bir bilgi verilmiyor. Batman'e gerçek anlamda kafa tutabilecek bir düşman yaratma amacıyla yola çıktıklarını açıklayan yapımcılar, bakalım gerçekten akıldaki kalıcı bir karakter yaratabilecek mi?

Daha büyük, daha çok

Önceki oyunlar gibi yine açık dünya temalı bir oyun olacak Arkham Knight. Açıklananlara göre Gotham City üç adaya bölünecek ve şehrin toplam büyüklüğü, Arkham City'nin beş katı kadar olacak. Yapımcılar, "Dünyadaki en büyük açık dünya temalı oyunu yaratmaya çalışmıyoruz." diyor ve ekliyorlar: "İçerikli, yaşayan bir şehir yaratmak birincil amacımız." Bu kocaman şehirde hiçbir şekilde yüklem olmayacak olması da inFamous: Second Son'ı hatırlattı. Saniyorum ki yeni nesil konsollarda yer alan açık dünya temalı oyunlarda yüklem olayını bir daha hiç görmeyeceğiz...





Bu bağlamda da oyundaki karakterler de daha detaylı bir hale geliyor. Kaplamalar daha yüksek çözünürlükte, poligon sayıları da daha fazla. Bir karakterin toplam poligon sayısının Arkham City'nin genelinden daha fazla olduğunu söylüyor yapımcılar. Zaten oyunu yeni nesil için yapıyorsun, zaten uyarladığın platformların standardı bu. Neyin havasını atıyorsun Rocksteady kardeş? (Aniden gerildim.) Karakterlerin grafiksel yapısının yanında hareketleri ve davranışları da önceki oyunlara göre daha gerçekçi ve daha fazla çeşitte olacak. Örneğin, Second Son'da yolda yürüyen adam telefonunu kaldırıp flaşla benim fotoğrafımı çektiğinde çok şaşırmıştım. Bunun gibi manzaraları Arkham Knight'ta da göreceğimizi düşünüyorum. Bu gerçekçi görünüme ve hareketlere sahip suçluların şehirdeki toplam sayısı da Arkham City'ye kıyasla dört kat daha fazla olacak. Aynı anda da 50'şer kişilik gruplar görebileceğiz. (Umarım hepsiyle aynı anda dövüşmeyiz; ellerimiz kopar!)

Pelerin deyip geçme, tanı

Kuşkusuz ki Batman'in yeni kıyafeti sizin de hemen dikkatinizi çekmiştir. Rocksteady bu konuda iki önemli bilgi veriyor. Yeni kostüm, oyuna başladığımız anda bize verilmiyor ve yine bu kostüm, sadece kozmetik bir görüntüden fazlasını barındırıyor. Batman'in yeni oyuncaklarına ve yeteneklerine ev sahipliği yapan kostümün üzerinde yer alan pelerin de değişimden geçmiş. Yeni pelerin Apex kumaş fiziğiyle güçlendirilmiş ve bu görseelliğin yanında, oyun içerisinde şekil değiştirerek Batman'e yardımcı olacak şekilde ayarlanmış. Aniden sertleşerek bir kanat görevi görmesi ve bunun gibi farklı işlere yaraması, pelerinimizin birtakım özelliklere sahip olacağını habercisi. Dövüşler kısmında da Rocksteady radikal bir değişikliğe gitmiyor. Batman artık daha hızlı hareket edecek, binalardan atlayıp daha etkili bir biçimde ve daha hızlı süzülecek, bir yerlere kanca attığında daha esnek bir şekilde hareket edebilecek. Eski den havadayken yere inmeye yakın sadece bir düşmanın üzerine çullanabilirken artık havada

daha da farklı hareketler yapabileceğiz. Batarang'ler atabilecek, eğer bunlar düşmanlarımızı etkisiz hale getirmeye yetmezse inmeye yakın tekme de kafalarına basabileceğiz. Düşmanların silahlarını alıp bu silahları onlara karşı kullanabilmek, düşmanlarımızı çevredeki bölgelere çarpıp etkisiz hale getirebilmek de Batman'in yeni hareketleri arasında yer alacak. Kontrataklarda tutup atma hareketleri daha baskın bir yol oynayacak ve bunu yaptığımızda düşmanlarımız daha da fazla hasar alacak.

Korku öğesinin de etkin bir rol oynayacağı açıklananlar arasında. Bir düşmanı, o sizi görmeden indirirseniz ama başka bir düşman bunu fark ederse zaman yavaşlayacak ve kaçmaya fırsat olacak.

Ve Batmobil... Oyundaki en büyük yenilik belki de Batman'in bu efsanevi aracının oyuna eklenmiş olması. Görsel olarak büyük bir çalışmanın sonucunda tasarımına karar verilen araç, oyunda birçok farklı şekilde kullanılabilir. Elbette ki uzak mesafeleri kısa yoldan almanın etkin yolu olacak öncelikle fakat aracı bir savaş makinesi olarak kullanmak da mümkün olacak. Sahip olduğu araç kilitleme silahıyla başka araçları etkisiz hale getirebilen Batmobil, kurşun geçirmediği için de silahlı düşmanları yıkıp geçebilecek bir tank görevi görecek. Ayrıca ne kadar kalabalık olurlarsa olsunlar, düşmanlarımız Batmobil'i gördüğünde taşı tarağı toplayıp kaçacak. Yapımcılar Batmobil'i her zaman yanınızda bulunan bir yardımcı olarak tasarlamış. Yani sadece tek bir tuşa basarak onu çağırarak mümkün olacak, "Arabayı nereye park etmiştik ya?" diye sormamıza gerek kalmayacak. Arkham Asylum'da ve Arkham City'de Batman'i seslendiren Kevin Conroy'un geri dönüş yaptığı oyunda, Nolan North da Penguen'i canlandıracak. Wally Wingert, Riddler'in koltuğunda olacak, Tara Strong Charley ise Harley Quinn'in ve Troy Baker da Two-Face'in rolünü üstlenecek.

Direkt olarak yeni nesil konsollar için üretilmesiyle de umut veren oyun, büyük ihtimalle çok iyi bir oyun olacak ve Batman efsanesinin bu son adımı, hatırlarımızda hep övgülerle kalacak. Dramatiğim, dramatiksin, dramatik... ■ Tuna Şentuna





Yapım Massive Entertainment Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon, Macera
Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 2014 Web tomclancy-thedivision.ubi.com

Tom Clancy

Tom Clancy's The Division, 1 Ekim 2013'te kaybettiğimiz Tom Clancy'nin adını taşıyan son seri olacak. Rainbow Six, Ghost Recon, Splinter Cell, EndWar ve H.A.W.X. serilerin kurgusunun arkasındaki isim olan Tom Clancy'ye oyun severlere sundukları için teşekkürü bir borç biliyoruz.

Tom Clancy's The Division

Geride kalanları kurtarmak

Tom Clancy'nin adını taşıyan her oyun gibi, The Division da gerçekte iç içe geçmiş mantıklı bir kurgudan güç alıyor. 2001 yılındaki "Kara Kış Operasyonu" diye adlandırılan biyolojik bir saldırı simülasyonu sonrası ABD hükümeti, "Directive 51" isimli yönergeyi sunarak böyle bir salgın durumunda alınacak önlemleri belirler. The Division'ın senaryosuna göre, alınan önlemlerden biri de 2007 yılında kurulan Strategic Homeland Division, kısacası Division ekibidir. "ÇOK GİZLİ" etiketiyle kurulan bu ekip, bir felaket sonrasında ülkeyi bir arada tutmak için eğitilmiş binlerce askerden oluşmaktadır. Ekibin her bir üyesi kimliğini gizli tutmakla görevlendirilmiştir ve üyeler sıradan işlerde çalışmaya başlamışlardır. Beklenen felaket, yeni yıl alışverişinin başlangıcında ölümcül bir virüs bulaşmış paralarla gelir. Temasla bulaşan bu virüs, daha doktorlar kendisini teşhis edemeden medeniyeti yok etmeyi başarmıştır. Karantina bölgeleri oluşturulmuştur, yiyecek ve içecekler karneye bağlanmıştır ve sokaklar yağmacılardan geçilmez olmuştur. Felaketin 15. gününde son çare olarak Division ekibi aktif göreve çağırılmıştır. Biz oyunculara felaketin 22. gününde ekibe dâhil oluyoruz. Oyunun yapımcıları, oyunu "multiplayer açık dünya taktiksel rol yapma oyunu" olarak tanımlıyorlar. İstenilirse tek kişilik de oynanabilen The Division, aslında multiplayer temeller üzerine kurulmuş. Her oyuncu, verdiği kararlarla içinde bulunduğu dünyayı şekillendirebilecek. Dahası The Division'ın multiplayer sistemine göre oyun, farklı sunucularda aynı bölgede bulunan oyuncuları devasa New York haritasında hiçbir önyükleme olmaksızın ve rastlantısal bir şekilde karşı karşıya getirebilecek. Bu karşılaşmalar herkesin kendi yoluna gitmesi ya da silahların çekilmesiyle sonuçlanacak. Tanımadığımız oyunculara silah çekerken iki kere düşünmekte fayda var zira çatışmalarda ölen karakterler, üzerlerinde bulunan bütün eşyalarını kaybedecekler. Oyunun hem açık dünya oynanışını içermesi, hem de felaket sonrası bir senaryoya sahip olması eşya yağmacılığını çok önemli bir konuma getiriyor. Oyunun başında 72 saatlik suyu ve yiyeceği bulunan karakterlerimizin hayatta kalabilmeleri için daha fazlasını bulmamız gerekiyor. Ayrıca suyu ve yiyecekleri ihtiyacımız olan başka malzemelerle takas edebileceğiz. Bu malzemeleri yeni silahlar üretmek ya da var olan silahlarımızı geliştirmek

için kullanabileceğiz. Oyunun tanımında yer alan "taktiksel" kavramıysa tamamıyla Tom Clancy oyunlarından aşına olduğumuz bir oynanışı bizlere sunuyor. Her hareketin önceden hesaplaması gerektiği bu oyun yapısında takım oyunu ve doğru zamanda doğru yerde bulunmak büyük önem taşıyor. Bu sayede oyuna yeni başlayan oyuncu da, oyunu uzun süredir oynayan oyuncu da hiçbir sıkıntı çekmeden beraberce oyunu oynayabilecek. Verdiğimiz kararların oyunu etkilemesinin dışında, karakter yaratma ve özelleştirme, farklı karakter sınıfları ve sınıflara özgü yetenek ağaçları da oyunun tanımındaki "rol yapma" kavramının altını dolduruyor. Yeni neslin gözdesi olan ikinci ekran desteği de verecek olan The Division'da akıllı telefon ya da tablet üzerinden insansız bir hava aracıyla oyuna dâhil olabileceğiz. İnsansız hava aracıyla dâhil olacağımız oyunda dost birimleri iyileştirerek, düşman birimlerin yerlerini tespit ederek ve güçlü saldırılar yaparak ekibimize destek olabileceğiz. Yeni nesil için yazılan SnowDrop oyun motorunu kullanan yapımcılar, gerçeğe yakın grafikler ve animasyon çeşitliliği ile gözlerimize bayram ettirmeyi amaçlıyorlar. Çıkış tarihi 2014 olarak belirtilen ama hakkında ertelenme söylentileri çıkan The Division için "geç olsun ama güç olmasın" diyoruz. ■ Ahmet Ridvan Potur





Röportaj

Oyunda kullanılan SnowDrop motoru üzerine...

SnowDrop'un arkasındaki düşüncüyü bize açıklayabilir misiniz?

SnowDrop, Massive'in stüdyolarında yaratıldı ve yaratılma sebebi de tek, özel bir konu yüzündendi; büyük işler yapmak değil, işleri daha iyi hale getirebilmek.

AAA, yani yüksek kalitede, yüksek bütçeli oyun projeleri aşamalı olarak büyümekte ve biz de akıllı olup "bodoslama" hareket etmemeyi seçtik. Bizim ofisteki çalışma şeklimize ayak uydurabilecek, yaratıcılığa ve deneme özgürlüğüne olanak tanıyacak bir oyun motoruna ihtiyacımız vardı. Bu düşüncenin sonucunda da içerik yaratmayı son derece kolaylaştıran ve buna güç veren, özgürlüğü de beraberinde getirip mükemmel oyunlar yapmamızı sağlayan bir oyun motoru ortaya çıktı.

SnowDrop'u yapım ekibinin bir araç olarak kullanmasının getirileri neler?

Olayın özünde SnowDrop motoru, nokta tabanlı bir sistem gibi çalışıyor ve bu da motorun en önemli özelliklerinden biri. Bir kalp olarak düşünebileceğiniz bu sistem, motorun tüm geriye kalan sistemlerini etkiliyor; render, yapay zekâ, görev komutları ve arayüz hep tek bir noktadan komut alıyor.

SnowDrop, dinamik ve ağ üstünde birbirine bağlı

noktalardan oluşan, son derece esnek bir sistem. Yapımcılar yaratmak istedikleri öğeleri hızlıca ve daha önce yapılmamış bir şekilde, onlarla iletişime geçerek tasarlayabiliyorlar. Oyun ve oyun editörü birbirine bağlı ve motordaki her şey gerçek zamanlı olarak ekrana geliyor; yani yürütülmekte olan proje her zaman oynanabilir oluyor. Tahmin edeceğimiz gibi, bu inanılmaz kullanışlı bir sistem. Yeni fikirleri ve yaratılan öğeleri anında görmek mümkün oluyor ve oyun dünyasındaki tutarlılığa etkilerini de yine gerçek zamanlı olarak görebiliyoruz. Oyun motorunu kurmak ve kullanmak da çok kolay ve böylece içerik yaratıcıları farklı yönlere sapacak zamanı ve özgürlüğü de bulabiliyorlar. Oyun motoruyla uğraşmak, bir bulmacayı çözmeye benziyor çünkü olay, farklı öğeleri birbirine nasıl kombine edeceğinizi keşfetmekten ibaret.

SnowDrop, ekibe günbegün nasıl bir kolaylık sağlıyor ve içerik yaratıcılarına ne gibi yenilikler sunuyor?

SnowDrop'un sunduğu araçlar sayesinde az eforla çok iş halledebiliyoruz. Motor, mekânların yaratılmasında şöyle bir usul takip ediyor: Az sayıda blokla, son derece detaylı ve devasa dünyalar üretebiliyoruz. Ayrıca inanılmaz gerçekçi bir ışıklandırmayı, gerçek zamanlı aydınlatmalarla sağlamamız da mümkün oluyor.

Teknolojimizin gücü sayesinde sanatçılarımız, daha önce video oyunlarında görülmeyen bir kaliteyi yakalayabiliyorlar. Araçların kullanışlı olmasından ötürü ekibimiz, yetenekli oldukları alanda daha da ileriye gidebiliyor. Bunun sonucunda da inanılmaz grafiklere ve tahminimizden daha ötede olan yeni özelliklere ve başka yeniliklere ulaşabildik.

Tom Clancy's The Division'da, SnowDrop videosunda gördüğümüz gibi ormanlar, sinekler ve taretler bulunacak mı?

Gördüğünüz bu öğeler The Division'ın birer parçası değil. Videoyu teknik bir demo olarak hazırladık ve SnowDrop'un yeni nesil bir oyun motoru olarak neler başarabildiğini göstermek istedik. SnowDrop, devasa evrenleri kolaylıkla ve aşamalı olarak, büyük bir detay seviyesinde yaratmanıza olanak tanıyan bir oyun motoru. ■



ÜCRETSİZ VE İNTERAKTİF TEKNOLOJİ DERGİSİ



15
GÜNDE
BİR
TÜM SAYILAR
BEDAVA

HER AYIN 1 VE 15'İNDE ÇIKAN
TEKNOLOJİ DERGİSİ **NEXXT**'İ
İPHONE, İPAD VE ANDROID
CİHAZLARINIZDA OKUYABİLİRSİNİZ.

**APP STORE'DAN VEYA GOOGLE PLAY'DEN
HEMEN İNDİRİN**





Yapım Ready at Dawn Dağıtım Sony Tür Aksiyon, Macera Platform PS4
Çıkış Tarihi 2014 Web www.readyatdawn.com

The Order: 1886

Yaşasın Sanayi Devrimi!

The Order: 1886, Ready at Dawn tarafından PS4'e özel olarak geliştirilen, Sony tarafından da The Last of Us ve Uncharted serisiyle kıyaslanan yeni bir fikri mülk. Alternatif bir gerçeklikte geçen oyun hem görselliği, hem de oyun dünyasına katacakları ile "yeni nesil" konusunda biz oyun severleri heyecanlandırmayı başarıyor. Bu alternatif gerçeklik, 600'lü yıllarda bazı insanların sebebi bilinmedik bir şekilde genetik olarak farklılıklar göstermesi ve hayvani özellikler kazanması ile gerçekliğimizden ayrılır. İnsan nüfusunun yanında -sayıları az olmasına rağmen- zamanla bu yeni ırktan daha çok korkulmaya başlanır. Bunun sonucunda insanlar ve melezler arasında yüzyıllar boyu sürecek büyük bir savaş başlar. Çok geçmeden "Arthur" isimli bir savaşçı, insanlığı bu umutsuz savaştan kurtarmak için "Order" adında bir tarikat kurar. Bu tarikatın melezlere karşı en büyük kozu da "kara su" isimli bir karışımdır. Bu karışım sayesinde şövalyeler neredeyse hiç yaşlanmaz ve çabuk iyileşme yeteneği kazanırlar. Bu doğaüstü karışıma rağmen şövalyeler hala birer ölümlüdürler ama tarikat bu gerçeği yeni yetişen her şövalyeye yerine geçeceği şövalyenin adını vererek saklamaktadır. Yine de bu doğaüstü karışım ve şövalyelerin ölümsüz olduğu söylentisi, savaşın ibresini insanların tarafına çevirmeyi başaramamıştır. 1000 yıl kadar süren bu savaş ortamı, teknolojiyi de etkilemiş ve Sanayi Devrimi sonucunda dünya çok farklı bir yer haline gelmiştir. The Order: 1886'nın geçtiği şehir olan Londra da bu alternatif Sanayi Devrimi sonrası "steampunk" bir havaya bürünmüştür. 19. Yüzyıl Londra'sından farklı olarak Londra'da gökyüzünü dolduran gökdenler, buharlı zeplinler ve tarihi Londra Metrosu'nun farklı bir yorumu da bulunmaktadır. Teknolojinin şövalyeleri ilgilendiren kısmını ise düşmanları etkisiz

hale getirmek ya da doğrudan öldürmek için kullanılabilen Combo Gun, Nikola Tesla esintileri taşıyan yüksek voltajlı mermiler ateşleyebilen Arc Gun ve alüminyum mermilerle her türlü metali eritebilen Thermite Rifle oluşturuyor. The Order: 1886'da, bu tür silahlarla donatılmış dört şövalyelik bir ekipten Sir Galahad etrafında dönen bir hikâyeye odaklanacağız. Asıl adı Grayson olan bu şövalye, Sir Galahad ismini taşıyan üçüncü şövalyedir. Yüzyıllardır taşımakta olduğu bu isim altında birçok savaş gören Grayson, sevdiğinin hastalıklardan ve yaşlılıktan öldüğüne de tanık olmuştur. Bu ölümler de Grayson'ın hayatının amacını ve tarikatı sorgulamasına neden olmuştur. Grayson'ın en yakın dostu, akıl hocası ve tarikatın en yaşlı şövalyesi olan Sir Percival da bu ekibin içerisinde. Dahası, tarikatın yasalarına göre aşkına hiçbir zaman somut bir karşılık veremeyecek olan güzeller güzeli Lady Igraine ve henüz çıraklık süresi dolmadığı için bir şövalyenin ismini almamış olan Marquis de Lafayettete bu ekibin birer üyesidir. Ekibin başarılı bir şekilde kurgulanmış karakterlerinin aksine ünlü Fransız aristokrat Marquis de Lafayette gibi tarihi birçok şahsiyetin de oyunda bulunacağı söyleniyor. Ayrıca The Order: 1886, 1920x800 piksel gibi alışılmadık bir çözünürlükle oyun severlerin karşısına çıkmaya hazırlanıyor. Filmlerden alışık olduğumuz bu 2.40:1'lik oran, yapımcı ekibin film tadında bir oyun yapmak istemesinden kaynaklanıyormuş. Gerçeğe yakın bir şekilde etkileşime girilebilir çevresi, sinematikleri oynanıştan ayırmayan yapısı, oyuncuya bırakılan kararları, filmlerde kullanılan çekim teknikleri, yüksek poligonlu karakterleri ve dört kat kenar yumuşatma ile gelecek olan The Order: 1886, yeni neslin standartlarını yükseltecek bir yapım görüntüsü veriyor. ■ Ahmet Ridvan Potur

Sayılar

Oyundaki ana karakterler 100.000'den fazla poligon kullanılarak oluşturulmuş. Bu sayı PS4'e özel bir başka oyun olan Killzone: Shadow Fall'da 50.000 civarındaydı. Dahası, oyunun Londra'sı farklı tarihlerden 38.000'nin üzerinde Londra resmi kullanılarak yaratılmış.



TEST
ETTİK!Yapım RedLynx Dağıtım Ubisoft Tür Yarış Platform PC, PS3, Xbox 360, Xbox One
Çıkış Tarihi 17 Nisan 2014 Web trials.ubi.com

Özelleştirme

Oyunda motosikletimizin üstünde maymun olan arkadaşları istediğimiz gibi giydirebiliyor ve daha da maymun edebiliyoruz.

Parkurlardan kazanılan paralar sayesinde yeni kıyafetler almanın mümkün olduğu bir dükkân var oyunda.

Trials Fusion

Sinir harbine devam

Sinir bozucu oyunlara ait ayrı bir kategori olmalı bence. Bu kategoriye hangi oyunlar girer? Pat diye aklıma gelmedi şimdi ama bu tip birçok oyun var; bizi delirten, zaman zaman klavye yumruklatan, gamepad fırlattıran. İşte Trials serisi de bu kategorinin önemli isimlerinden biri bana sorarsanız. Bir dönem PC'de, ardından Xbox 360'ta takip ettiğim seriye gamepad'imin can güvenliği sebebiyle ara vermiştim. (Yalan... Yeni bölümleri açacak kadar madalya toplayamadığım için oyunu bırakmak zorunda kalmıştım.)

Trials Evolution, serinin en büyük sıçramayı yaptığı oyun olmuştu çünkü oyunun içerisinde bir editör vardı, bu sayede oyuncular kendi bölümlerini tasarlayıp paylaşabiliyorlardı. Hal böyle olunca da içeriği her gün yenilenen, zenginleşen bir oyuna dönüşmüştü Trials Evolution. Aradan geçen iki yılın ardından seriye dönmemizi sağlayacak olan Trials Fusion, yine benzer bir içerik yaratma sistemine sahip olacak ama oyunun dikkat çeken tek yanı bu değil. Artık motosikletimizle geleceğe yol almışız, parkurları süratle tamamlamaya çalışırken üstümüzden bir drone ya da jet geçebiliyor, her yer en son teknolojiyle donatılmış bir şekilde dikkatimizi dağıtmak için hazır bekliyor. Eh, zaten bir anlık konsantrasyon eksikliğinde başımıza neler geldiği malum...

Yeni oyunda neler var, bir bakalım. Oyunun gelecek temasından bahsettim, bu cepte. Grafikler ciddi anlamda geliştirilmiş, bu da cepte. (Betayı oynarken gözlerimi arka plandan alamadım vallahi ve sonucu tahmin edersiniz.) Önceki oyunlardaki multiplayer desteği, Skill Games içeriği ve liderlik tablosu gibi detaylar da aynen korunuyor ama başımıza bir de dinamik liderlik tablosu turnuvaları belası geliyor.

Gelelim Trials Fusion'un asıl olayına, daha doğrusu seriye kattığı ana parçaya: FMX. Kısaltması bir şey ifade etmedi, değil mi? Benim için de etmedi, hemen

açılıma baktım, Freestyle Motocross imiş. Mutlaka televizyonda ya da internette görmüşsünüzdür, motosikletiyle havada uçan ve bu sırada artistik hareketler yapan adamlar var. İşte FMX başlığı altında oyuna eklenen şey de tam olarak bu. Artık puan toplamanın yeni bir yolu daha var bizim için ve zaten kusursuz bir şekilde ilerlemek adına hayvanlar gibi ter dökerken, bir de puan almak için havada özel hareketler yapmaya çalışacağız. Bu oyun bizi kesin deli edecek, benden söylemesi.

Oyunun betası boyunca görselliğe hayran kaldığım kadar oyunun alışlagelen rahat kontrol mekaniklerine de bir kez daha hayran kaldım. Oyun o kadar rahat oynanıyor ve kendinizi oyuna, motosiklet üzerinde kurduğunuz hâkimiyete öyle kaptırıyorsunuz ki her başarı sonrası müthiş bir tatmin yaşıyor insan. Zaman zaman süreyi ya da puanlamayı unutup parkurların çeşitli noktalarında kendi kendime eğlenmedim de değil. Ne var ki kapalı betada bölümler ve özelleştirme seçenekleri sınırlı olunca kalverdim ekran karşısında. Bu durumda yapılması gerekense Nisan ayının ortasını beklemek... ■ Şefik Akkoç





Yapım **Edmund McMillen**, Nicalis Dağıtım **Belli Değil Tür Aksiyon, Macera**
Platform **PC, PS4, PS Vita, Mac** Çıkış Tarihi **2014** Web **www.edmundm.com**



The Binding of Isaac: Rebirth

Isaac yeniden doğuyor!

Geçen ayki köşe yazımı okudunuz mu? Hani şu yeni keşfettiğim ve deli gibi sardığım ama bir türlü de bitiremediğim oyundan, The Binding of Isaac'ten bahsetmişim geniş geniş. Ne yalan söyleyeyim, hala da bitiremedim oyunu ama aldığım yorumlara göre pek bir sonuna gelmişim, finalin kapısından dönmüşüm. Kimileri de "İyi de abi, oyunun sonu yok ki." diyerek beni pek üzdüler ama inançlıyım, oyunun -eğer varsa- sonunu göreceğim. Ne kadarınız bu oyuna daha önce bulaştı peki? Bulaşmış ya da bulaşmamış herkese söyleyeyim; oyunun yenilenmiş ve geliştirilmiş bir versiyonu yolda!

Oyunun yapımcısı olan ve Indie Game: The Movie'de oyun yapımcılığı macerasını yakından takip ettiğimiz Edmund McMillen, bir süredir The Binding of Isaac: Rebirth üzerinde çalışıyor ve çalışmalarını hakkında da sık sık paylaşımlarda bulunuyor. Öncelikle şunu söylemek gerekiyor ki Rebirth, orijinal oyunun sadece görsel olarak yenilenmiş bir halinden çok içeriği de zenginleştirilmiş bir hali. Şimdi sırayla açıklayayım.

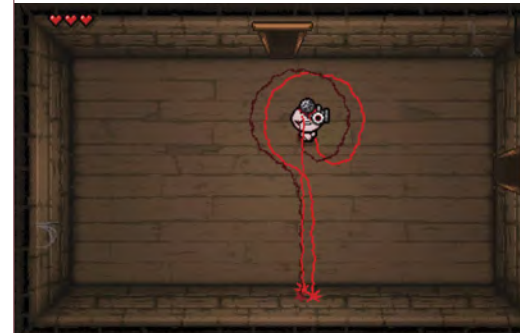
Orijinal oyun, tamamen Flash tabanlı hazırlanmıştı ve bu altyapıya sahip bir oyunun nasıl da bağımlılık yapıcı olduğuna bir kez daha tanık olmuştuk. Ne var ki oyunu geliştirmeyi, zenginleştirmeyi isteyen Edmund, istediklerinin Flash ile mümkün olmadığına kanaat getirip Flash'ı terk etme kararı aldı. Üstelik bunu yaparken oyuncuların geri dönüşlerini alabilmek için bir ankette düzenledi. En nihayetinde retro bir oynanışa sahip olan oyun, yine retro bir görsellikle, pikseli olarak karşımıza çıkacak. Yeni bir motorla geliştirilen Rebirth, bu sayede daha fazla içerik üretme imkânı sunuyor yapımcılara. Menüde neler mi var? İlk olarak düşmanların ve eşyaların

dengelerinde düzenlemeye gidiliyor, tabii ki oyuna yeni eşyalar ve düşmanlar ekleniyor. Öte yandan oyuna yeni bir "son bölüm" de ekleniyor ki yeni içerik miktarının, orijinal oyunun Wrath of the Lamb genişleme paketindeki kadar olacağını söylüyor Edmund. Tam bu noktada, Rebirth'ün içinde hem orijinal oyundaki, Wrath of the Lamb'deki tüm içeriğin de aynen yer alacağını belirteyim.

Edmund'un yılın ilk haftalarında hazırladığı notlara bakmak gerekirse Rebirth'ün, oynanış açısından orijinal oyundan hiçbir farkı olmayacağını anlıyoruz. Yani Flash'ın terki, oyunun oynanışına olumsuz yönde hiçbir etki etmeyecek. Öte yandan eski görseelliği sevenler hayal kırıklığına uğrayabilirler çünkü oyunda sadece yeni görsel yapı mevcut olacak. Oyunun alışılan müzikleri de mazi oluyor ve Rebirth için yepyeni müzikler hazırlanıyor. Çok önemli bir konu daha var ki Rebirth, lokal olarak multiplayer desteği sunacak ama bu konuda en ufak bir detay vermiyor Edmund. Yeni karakter isteyenlere de müjde; Rebirth'te en az üç adet yeni karakter olacak. Son bir rakam da eşyalar konusunda vereyim; Rebirth'te 150'nin üzerinden yeni eşya bulup kullanabileceğiz.

Şu notu da vermek isterim: Rebirth, Edmund tarafından tasarlanmakla beraber Cave Story ve NightSky gibi oyunların altında imzası bulunan Nicalis tarafından geliştiriliyor. Bu ortaklığın zavallı Isaac'i nerelere getireceğini ise yıl içinde göreceğiz. (Tarih de veriyor Edmund!) Şimdi ben oynama dönemim ve Isaac'i bir kez daha kurtarmaya çalışayım. (İsrarla oyunun sonunun ne olduğuna veya olmadığına dair hiçbir kaynağı araştırmadığımı fark etmişsinizdir. Bu ne sabır arkadaş!)

■ Şefik Akkoç



BANG!

ROCK VE METAL DERGİSİ

ARTIK



BAĞIMSIZ!

66 SAYFA

50

POSTER



HERKESE CD HEDİYE

Sayı 2014 / 02
Mart-Nisan
Fiyatı: ₺ 7.50
Kırs. İy. 6.9.25

POP UP

METAL SÖZLÜĞÜ
Metal hakkında
her şey 1. Bölüm

Metal ile
görsel
derdim

Efsane
grupun
zirve
formülleri

SIMONE
Versus'ta
Floor
Jansen'e karşı

Dream
Theater
Petrucci ile özel röportaj

BEHEMOTH IN SOLITUDE KORN
I KILLED THE PROM QUEEN / SYSTEM OF A DOWN

Timmy
Kilmister

66 SAYFA 50 POSTER

BANG!

ME
ALL STA
30 taban
bilgi be

Iron
Maiden
sözlüğü

METALLIC
James
Hetfield'dan
ilham
verici
açıklamalar

MUSE AVENGED SEVENFOLD DIO
KULÜPLERDEN STADYUMLARA. KARIYERİNİN ZİRVESİNDEKİ KALIFORNİYALİ GRUBU
MERCER ALTINA ALDIK, TÜM ALBÜMLERİNİ TEK TEK İNCELEDİK İKON MÜZESİ'NDE
RAMMSTEIN MOTLEY CRUE IRON MAIDEN VOLBEAT BLS

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

Diablo III: Reaper of Souls

Hayal kırıklığı yaratan Diablo III'ü kurtarabilecek mi?

Sayfa 46



inFamous: Second Son

Cole'den sonra iyilik ve kötülük arasında tercih yapma sırası Delsin'in

Sayfa 52



Titanfall

Call of Duty'nin yaratıcılarından, sürati seven oyunculara adrenalin takviyesi

Sayfa 64



Dark Soul II

Dark Souls'u zor bulanlar, sıkı durun; yapımcılardan bir yumruk daha geldi!

Sayfa 70

Ekran
Görüntüleri İçin
**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr



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

DIABLO®

REAPER OF SOULS™

RUHLARI TOPLAMAYA BİZZAT GELDİ...

Dablo'nun oyun sektörüne etkisi şüphesiz çok büyük. Hem tarzı, hem de tavrıyla çıktığı günden bu zamana kadar geçen sürede, "7'den 70'e" her türlü oyuncunun gönlünü çalmış bir yapımdı. O, aynı zamanda özellikle üçüncü oyunundan itibaren geçmiş ve geleceği, iki farklı nesil tek potada eritebilen bir yapımdı olma şerefine ulaştı. Bizler ve bir üst nesil kendi dönemindeki hatıralarıyla dalarken bu yeni oyuna, yeni nesil de bir yandan geçmişte olanları dinleyerek, diğer yandan kaçırdıklarını telafi etmeye çalışarak geçiyor zamanını. İşte böyle büyük bir buluşmayı da ancak Diablo gibi büyük bir isim yapabiliirdi... Pek tabii ki 2012 yılında karşımıza çıkan Diablo III çok büyük heyecan yarattı ve tüm dünyada resmen büyük şenliklerle kutlandı. Ülkemizde de Taksim Meydanı'nın ortasında kurulan alanda gece satışı yapıldı. Peki ya sonra? Sonrasını zaten biliyorsunuz... Uzun yıllardır oyunu bekleyen sürüyle oyuncu, bir türlü Diablo III'e ısınamadı ve her bir yandan olumsuz eleştiriler geldi efsane isim için fakat diğer taraftan en az onu sevmeyenler kadar bağına basanlar da oldu. Blizzard ise durumun kısa sürede farkına vardı ve zaman içerisinde oyuna yaptığı yamalarla düzenli olarak ilgiyi yüksek tutmaya çalıştı. Son olarak Paragon sistemi sayesinde bir grup oyuncusunu geri kazanmayı başardıysa da halen hesaplanandan çok eksikliği bulunuyordu. Reaper of Souls'un duyurulmasından bu yana geçen sürede herkesi yeniden bir heyecan

sardı. Özellikle oyundan önce karşımıza çıkan 2.0.1 yamasıyla ne gibi değişikliklerin oyuna ekleneceğini alelade ortaya koyan Blizzard, kaybettiği oyuncuların büyük kısmını çabucak geri kazanmayı başardı. Kulağa şaka gibi gelen bir gelişmeden söz ediyoruz bir noktada, farkındayım ama birçoklarının da durumu ifade ederken belirttiği gibi, "Sanki Diablo III bir beta testi ve şimdi esas oyunu piyasaya sürdüler." Reaper of Souls, resmen orijinal oyunda bulunan tüm hataları ortadan kaldırmayı başarmış, farklı ve dinamik bir oyun. Yapımcı ekip o kadar çok farklı nokta üzerinde durmuş ve o kadar farklı konu hakkında radikal kararlar almış ki sanki milyonlarca insanla tek tek anket yapılmış da herkesin istediğinin Reaper of Souls olduğuna karar verilmiş. Tamam, çok şişirdim belki ama işte insan hayret ediyor azizim.

Genel değişiklikler

Şimdi size kalkıp da "En büyük değişiklik şudur!" diyemeyeceğim ama genel olarak önemli olduğunu düşündüklerimi sıralamaya çalışayım. Efendim, Diablo III "mağdurlarının" en büyük problemlerinden bir tanesi loot sistemiydi. Öldürülen yaratıklardan ya da etraftaki sandık ve benzeri yerlerden milyar tane eşya düşüyordu. Düşen eşyaların geneli de beyaz, mavi ve sarı idi ki bir noktada sarıya bile şükredecek hale gelmiştik. Legendary ya da Set eşya düşmesi durumunda hiç sevinemiyorduk. Malum, düşen eşyanın sınıfımıza göre olması ihtimali bir yana,

ne derece işimize yarayacağı bizi hep ürperti-yordu. Kendi deneyimlerime baktığımda, hep alakasız eşyalarla karşılaştım ve dünyanın genel sorunlarından birisiydi bu. Hele bir de bolca sarı eşyayı toplayıp satmak için sürekli köye teleport olanlar vardı ki artık kim yaratık kesiyor, kim ticaret yapıyor, belli değildi. Tıpkı anlatımında olduğu gibi, arapsaçına dönmüş bir durum söz konusuydu. Nitekim yeni oyunla birlikte aramıza katılan Loot 2.0 sistemi sayesinde bu ibretlik durumdan eser kalmadı. Artık düşen eşyalar, benim hesaplarıma göre %80 gibi bir ihtimalle oynadığımız sınıfa özel olarak düşüyor. Yani Wizard oynayan ben, Intelligence vermeyen çok az silahla karşılaştım. Yine de %100 işimize yarayacak eşyalar da çıkmadığını belirtiyim. Her düşen silah süper stat'ler sağlamıyor ama en azından bizim için düşüklerini bilmek insanın içini rahatlatıyor. Buradaki en sevindirici kısım, Legendary ve Set eşyaların yüksek ihtimalle sınıfımız için düşüyor olması. Az düşen bu özel eşya tipinden bir şeylerle yola devam etmek inanılmaz ki çok farklı. Ayrıca artık düşen eşyaların alım satımını yapamıyoruz. Legendary ve Set eşyalarsa Bound, yani hesaba bağlı eşyalara dönüşmüş durumda. Oyun içerisinde yapabildiğimiz tek alışveriş, eşya düşüğü anda partimizde bulunan oyunculardan birisiyle gerçekleştirilebiliyor ki bu işlemi iki saat içerisinde yapmamız gerekiyor. Zaten eşyanın üzerinde kalan zamanı görmemiz mümkün kılınmış. Bu zamana kadar etrafta bulunan sunaklar >



Zorluk Seviyesi

Yeni oyunla birlikte birbirinden farklı zorluk seviyesine sahibiz artık. Tabii ki bu durum çok keyifli olduğu gibi, bir o kadar da kafa karıştırıcı çünkü eski karakterimizin yeni oyunda hangi seviyeye tekabül ettiğini anlamak bir hayli zor. Bunun farkında olan ekip, oyun içerisinde zorluk düşürme imkânını sunmuş bize ama arttıramıyormak bir garip doğrusu.

> sayesinde sadece sağlığını doldurabiliyorduk ve burada da büyük, hatta herkesin peşinden koştuğu bir değişiklik söz konusu: "Pools of Reflection" Kendisi sarı bir havuz, haritamızda da sarı sarı gözükmekte... Onu bu kadar önemli kılan durum, alındığı anda civarında bulunan tüm oyunculara bonus tecrübe puanı sağlaması. Üst üste 10 tane alabildiğimiz sunak sayesinde kısa yoldan seviye atlayabiliyoruz. Özellikle Paragon seviyesindeki oyuncular için muazzam bir yenilik bu. Tek bir tanesi, ilgili seviyenin %50'sine gelinceye kadar bonus tecrübe puanı almamıza vesile oluyor. İşin kötü tarafıysa öldüğümüz anda silinip gitmesi. Bu yüzden çok ama çok dikkatli olmak lazım ki bir işe yarasın. Malum, böyle önemli bir bonus'a sahip olan sunaktan etrafta pek de görmediğimize değinmekte fayda var. Treasure Goblin kadar az değil belki ama hayat sunakları kadar fazla da gözükmediği kesin. Reflection aynı zamanda düşük seviye karakterlerin de karşısına çıkan bir sunak. Sakın yazdıklarım sadece 70. seviyeyle sınırlı gibi anlaşılmasın, bakın buradan söylüyorum. Adamlar tüm oyunu değiştirdiler! Bak şimdi, içeceklerden bahsetmişken bir de aklıma yine az miktarda gözükten Nephalem Glory geldi. Bu da tıpkı, Diablo III'teki düşmanlardan arada sırada düşen ve üzerinden geçildiği anda içilen Health Globe'lara benziyor ama onun da rengi kırmızı yerine sarı! (Adamlar bizi mi takip ediyorlar, nedir? Vallahi Fenerbahçeliler oynamayacaklar!) Glory'yi içtiğimiz anda çevredeki tüm karakterlerin yürüme hızı ve verdiği hasar gözle görülür derecede artıyor. Kendisinin üzerimizdeki etkisi çok da uzun sürmüyor ama doğru yerde denk geldiği anda açık ara fark yaratıyor. Üç defa stack'lenmesi çok hoş ama ben şahsen ortalama savaşlarda ancak tek bir tanesinin düştüğünü gördüm. Unutmadan, Health Globe topladığımızda kısa da olsa buff'ın süresini arttırılabilmek mümkün. Hani iki tanesi bile yan yana gelmedi ya olsun, belki de ilerisi için bir mekaniktir, ben

bilmem, Blizzard bilir. Şimdi burada sağlık ve tecrübe puanı falan diyoruz ya, bunlar yeni oyunla gelen güzel şeyler ama benim gibi birçok oyuncunun sevdiği bir özellik de çıkarıldı oyundan ki o da hepimizin sırtını dayadığı Life Steal özelliği. Oyunu açtığınız zaman hiç öyle boş gözlerle bakmayın zira bıraktığınız o muhteşem, hayat çalan karakter yerine HP iksirinin cooldown'unun dolmasını beklerken yaratıklardan kaçan karakter gelecek. Hiç de şaka yapmıyorum! E malum, sonuçta en üst seviye 70'e çıktı. Önceki mekanikler olduğu gibi çalışıyordu, kimse bizi durduramazdı, değil mi azizim? Sonra kim ne yapsın yeni eşyaları, yeni oyun modlarını; hemen sallardık oyunu ama Blizzard bu, bizi kendisine bağlayacak bir şeyler bulacak mutlaka.

Bağlanıyorum...

Diablo III'e sağlam bir bağımlı olmama. Ortalama oyunculardan çok daha fazla oynadım ama delirmiş adamlar kadar kendimi kaptırmadım. Bunun birçok sebebi vardı ve en sevdiğim okur, sen de sebepleri zaten biliyorsun. Ben naçizane, hem yaşlanmış Diablo ve Diablo II oyuncularının, hem de Diablo çıktığında parkta kumdan kale yapan neslin ortak sorununa değinmek istiyorum. Neden mi? Çünkü harika bir çözüm bulunmuş da ondan. Diablo III'te Normal, Nightmare, Hell ve Inferno olmak üzere dört tane seviye vardı ki Normal, zaten oyuna başladığımız halimizdi. Her seferinden baştan, daha zor bir oyun moduna başlayarak aynı senaryoyu, benzeri şekilde bitirmek kimsenin işine gelmemişti. İşte Blizzard buradaki bağlantı sorununu çözmüş ve bize harika bir fiber optik bağlantı döşemiş! Artık bu eski model zorluk seviyelerine takılmamıza gerek yok çünkü Normal, Hard, Expert, Master ve Torment şeklinde sıralanan yeni zorluklarımız var. Her birisinin kendisine özel getirileri bulunuyor ve genelde bolca ama bolca bonus tecrübe puanı kazanmamıza imkân tanıyor. Torment



^ Rift Guardian dediğin işte böyle, ekran kadar olur; ne vuruyor, ne vuruyor, öfl!

zorluk seviyesi en yüksek gibi düşünmeyin; fiber optik diyorum, öyle dört seviyede bırakılır mı? Bırakılmaz! Torment zorluk seviyesi de kendi içerisinde altı farklı zorluğa sahip. Düşünün ki en zorunda oynadığınız zaman %1600 bonus tecrübe puanı ve en üst ihtimal düzeyinde Legendary eşya bulma olasılığına kavuşuyorsunuz. Tüm bunlara karşılık, şöyle en azından tüm resistance'ları 1000'li rakamlara çıkarmak gerekiyor. E o kadar da olsun be azizim. Bağlantıda halen sorun yaşıyorsanız, modeminizi hiç kurcalamayın; şimdi daha da etkileyici ve önemli detaylardan birisine geçiyorum: Paragon sistemi. Onu zaten çok iyi biliyorsunuz, eskiden 60. seviyeye geldiğimiz zaman üstüne 100 tane Paragon seviyesi çıkabiliyorduk. Karakterimiz normalde olduğu gibi, otomatik şekilde seviye atlıyor, %3 altın ve özel eşya bulma ihtimali kazanıyordu. Yeni Paragon mekaniğiyle bir hayli farklı. Artık tıpkı Diablo oyuncularının istediği gibi, atladığımız seviyelerdeki yetenekleri kendimiz dağıtıyoruz. Core, Offense, Defense ve Utility şeklide dört paçaya bölünmüş olan Paragon yetenek başlıkları, kendi içlerinde de dörde ayrılıyor. Yani toplamda 16 farklı yetenek geliştirebiliyoruz ama tüm tecrübe puanımızı tek bir yere yığmıyoruz. Her yeni Paragon, Core'dan başlamak üzere sırasıyla Offense, Defense ve Utility'e birer puan sağlıyor. Öyle tek bir yere 100 puanı harcamak diye bir şey söz konusu değil. Zaten o tarz bir durumda tüm dengeler altüst olabilirdi. Düşünsenize, şimdiden 400'lü (Kim bilir daha fazlası da vardır eminim...) Paragon'larda adamlar var. Ha bu arada Paragon'nun üst limiti 9999 oldu. Bir anlamda sonsuz gibi bir şey ama yakında çıkar bir Çin vatandaşı, "Sorun değil, çözüm üretiyoruz." Der, görürüz 9999'u da. Siz bunları okurken mantığının da size "E şimdi üst seviye 70 oldu, ilk başta seviye atlıyoruz, değil mi?" şeklindeki sorularını duyar gibiyim ve cevap veriyorum: Evet! Reaper of Souls diyarına girdiğimiz anda, bildiğimiz mavi Paragon barı kayboluyor ve onun yerine altın sansı seviye atlama barı geliyor. 70. seviye olduğumuz zaman işler eski haline >

BİZİ HİÇ SEVMİYÖRLAR

Farklı düşman modellerinin dönüştükleri Elite yaratıklar da artık çok daha zorlayıcı. Diablo III'ten farklı olarak Frozen Pulse, Orbiter, Poison Enchanted, Thunderstorm ve Wormhole olmak üzere beş adet yeni Elite düşman gücü söz konusu. Frozen Pulse, bildiğiniz bir buz kütesi ve atıldığı yerin belirli bir alanına Cold Damage veriyor. Orbiter, dar alanların korkulu rüyalarından ve merkezde bir adet büyük elektrik küresi ile etrafından dolaşan birçok ufak küreden oluşuyor, çarptığı yerde gül bahçesi yaratıyor. Poison Enchanted, yine dar alanlarda karşılaşmak istemeyeceğiniz model güçlerden; başlayacağı ve ilerleyeceği yeri atıldığında belli eden büyü, merkezden birçok noktaya doğru Poison dolu hatlar çekiyo. Thunderstorm, belirli mesafedeki karakterlere rastgele şimşegi veriyor, düştüğü yerde ufak çapta elektrik yayıyor ki genelde az sağlığı kalan karakterlerin hazırlıksız yakalandığı bir güç bu ve çok can verdim şahsen. Wormhole ise en sinir bozucu güç; adı üstünde, solucan deliği ve atıldığı yerdeki karaktere bolca zarar verdikten sonra kendisini savaşın bir diğer köşesine ışınıyor. Tüm bunlar baş etmemiz gereken yeni düşman özellikleri ama hâlihazırda olanlarda da ufak tefek değişiklikler oldu. Misal, Mortar ki en çok can alan düşman özelliklerinden birisiydi, artık esas zarar düştüğü noktaya veriyor. Yayıdığı ateş animasyonu, merkezdekiyle aynı etkiye sahip değil. Eskisi kadar korkmamıza gerek kalmadı.



Dev Gem'ler!

Diablo III oyuncuların çok iyi bilecekleri üzere, üst seviye gem'ler üretmek için resmen delirirdik, tüm paramızı gem'lere yatırırđık. Sonuçlar genelde yüzümüzü güldürürdü ama yine de yapana kadar çok canımız sıkılırdı ama durum değışti. Artık 20 milyonluk Marquise ve hatta bir ileri model olan Imperial gem'ler düşmanlardan düşüyor.

> geri dönüyor; tabii ki karakterimizin eski halinden geriye pek de bir şey kalmamış olarak.

Yeni dünyaya hoş geldiniz

Reaper of Souls ile karşımıza çıkan ilk yerleşim The Survivor's Enclave. Burası yeni evimiz ve oyunun ilk dakikalarında buraya ulaşmak için çabalıyoruz. Biraz dayaktan, biraz kan, biraz da aksiyondan sonra etrafımıza bakacak vakti bulabiliyoruz. Yeni campaign'imizin adı The Fall of Westmarch ve içerisinde 10 adet bölge barındırıyor. Problem yaratan Malthael abimize ulaşmaya kadar Pandemonium Fortress'in etrafında resmen İZ TV gibi geziniyoruz. Yapılması gereken birçok görev, gezilmesi gereken bolca alan var... Reaper of Souls'un yarattığı dünya -tıpkı oyunun demosunda olduğu gibi- tamamen karanlık teması üzerinde kurulu; hatta abartmayayım, bir anlığına bile aydınlık görmeyeceksiniz ve gördüyseniz de o, ölüm adındaki "gel, gel" diyen sesin yarattığı aydınlıktır. Karanlık tamam ama bu karanlık sadece renk patentleriyle de sınırlı değil. Kötülük ve uğursuzluk, oyunun her bir karesine yayılmayı başarmış. Bir oyuncu olarak bu duyguyu bana en çok, bir an var olan ve ardından ruhlarını kaptıran askerler yaşattı. Tam benimle konuşacaklar, hop, gitti adamlar! Düşman birlikleri genelde ölü ekipten oluşuyor gibi duruyorlar, yani iskelet savaşçılar ve zombiler ama durumum çok daha detaylı olduğunu kısa süre sonra anlıyoruz. Reaper of Souls ile oyuna birbirinden farklı düşman birimi eklenmiş. Her birisinin kendisine özel saldırı olduğu gibi, çok yaratıcı büyüler ve büyü etkileri de söz konusu. Yani nasıl desem, düşmanlar sadece ebatları büyük olduğu için farklı saldırılarda bulunmuyorlar, aksine her an her türlü düşmandan fantastik bir saldırılar gelebiliyor. Alışana kadar biraz vakit geçecek, bu bir gerçek. Bazı düşmanların da bizi resmen kilitliyor olmaları can sıkıcı olduğu kadar, oyuna katılan harika bir zorluk detayı olmuş. Mutlaka "vur, kır, parçala" yapıyoruz ki sonuçta Diablo'nun türü bu ama tüm bu hız içerisinde dikkat edilecek farklı saldırıların ortaya çıkması benden tam not almayı başardı.

Ve geçiyorum herkesin beklediği o özel şahsa, Crusader'! Kendisi bir adet Haçlı. Pek tabii ki Diablo senaryosundaki durumu biraz daha farklı. O bir Zakarum askeri ve henüz 16 yaşında ustasını kaybetmiş. Aile mi? Belki bazı hatıralar var aklında. Şimdiyse tek dileği, kötülüğe karşı ayakta durmak ve bu sonu gelmez şeytanlığı yerle bir etmek.

YENİ MESLEK

Yeni mesleğimizin adı Enchant, bu mesleğin erbabi ablamızın adı da Myriam Jahzia. Kendisini -tıpkı Jeweler abimizi bulduğumuz gibi- oyun içerisinde buluyoruz. (Act V yoksa Enchant da yok!) Kendisinin iki adet süper özelliği bulunuyor. Bunlardan ilki Enchanting. Dilediğimiz bir zırh ya da silah parçasını Enchant menüsüne koyduğumuz zaman, silah üzerinde ne kadar özellikler varsa yanlarında bir adet soru işareti çıkıyor. Bildiğiniz üzere, yeni oyunla birlikte silah ve zırh özellikleri, birincil ve ikincil olmak üzere ikiye ayrıldı. Burada da değiştirmek istediğimiz ikincil özelliğin soru işaretine bastığımızda, onun kategorisinde özellikler çıkıyor karşımıza. Birincil özellik grubunda da durum aynı... Menüde, Enchant'ımızın seviyesine göre değişik ihtimalde özellikler beliyor. Bu da demek oluyor ki gereken miktar parayı ve materyali verdiğimizde, yanda gözükken yeni özelliklerden birisi çıkacak karşımıza. İş şansa kaldığı için Blizzard da durumu biraz dengelemiş ve ihtimali üçe çıkarmış. Anlayacağınız, bir özelliği değiştirmek istediğimizde karşımızda rastgele beliren üç şıktan birisini seçebiliyoruz. Tabii ki böyle muhteşem bir özelliğin sonuna kadar kullanılacağını fark eden ekip, herhangi bir özellik değiştirildiği zaman bir sonraki değişikliği de sadece onun üzerinde yapma sınırı getirmiş. Myriam ablamızın sunduğu ikinci özellikse Transmogrification. Uzun ve kuvvetli bir kelime, değil mi? Aslında özelliği de bir bakıma öyle. Bu özellikle oyunda bir defa çantamıza aldığımız herhangi bir silah ya da zırh görüntüsünü, o an elimizde kullandığımız eşyaya nakledebiliyor ve eşyaların dilediğimiz gibi gözükmesini sağlayabiliyoruz. Özellikle abuk sabuk gözükken görüntülerin ortadan kaldırılması için çok doğru bir hamle olduğu gibi, bir noktadan sonra da kimin çantasına ne olduğunu reklam yapması için biçilmiş kaftan.

Onun bildiği kanunlara karşı gelen her türlü zebanın tek bir sonu var, o da yok olmak. Nasıl? Güzel anlattım, değil mi? Yani adam delil! Tüm dünyaya iyilik gelsin, her yer çiçek böcek olsun, hep adalet olsun, iyilik hep kazansın kafasında bir arkadaş bu. Sonu iyi değil ya neyse. Beni adamın neyi temsil ettiği değil, oyun içerisinde neler yapabildiği ilgilendiriyordu ve öyle görülüyor ki onun tek bir mekanı var, o da ölmek. Gerçekten de Crusader sınıfıyla oyunu Master seviyesinde deneyim ettiğim süre içerisinde ne öldüm, ne de ölüme yanaşım. Kimilerini Paragon farkından dolayı böyle bir şey yaşadığını düşünemiyorlar ama o yetenekleri aktif etmeden oynadım nasıl oluyormuş diye ve size garanti veriyorum ki bir - iki düzgün drop, bir de her seviye aralığında açılan craft'ları yaptığınız zaman, siz de öl(meyeceksiniz. Buradaki farkı yaratan durum, oyuna Diablo III'ten başlamanızın getirdiği artı. Aksi halde her eşyayı yok ederek hammaddede elde etmekle uğraşmanız gerekecek (Bu arada artık hammaddeler yaratıklardan da düşüyor ama yeterli miktarda değil.) Yine de ölmekten daha iyidir ama değil mi? Siz beni dinleyin, birazcık eşya alın üzerine, gerisini Crusader yapıyor zaten. Ona güç veren inancın haricinde, bir elinde Flail ve diğer elinde kalkan kullanması da ayrı bir güç sağlıyor kendisine. Flail dediğim, oyun tabiriyle 1.40 saldırı hızında, kabul edilebilir bir silah ama yetenekle-



rinin birçoğunun savunma amaçlı olması, onu resmen ölümsüz hale getirmiş. Önce daha temelden başlayalım. Crusader abimiz Wrath gücüyle çalışıyor. Oyunun hemen başında sahip olduğu birincil yetenek grubundaki Punish, Slash, Justice ve Scourge gibi yeteneklerin hepsi, saldırı başına ona beş Wrath kazandırıyor. Anlayacağınız, hızlı saldırılarla harcayacak bol miktarda Wrath'e sahip olmaz işten bile değil. Aynı zamanda bu güç çok yavaş da olsa kendi kendisini yenileyebiliyor. Birincil yeteneklerin arasında menzilli saldırı olmasıysa beni benden alan özelliklerden birisi oldu. Adam zaten kapı gibi, bir de düşman gelmeden hem saldırı yapıyor, hem de bu saldırıyla Wrath kazanıyor. Pehl!

Crusader ilk defa gözüktüğü zaman hemen herkes onu Diablo II'nin Paladin karakterine benzetmişti. Doğrusu hepimiz de haklıymışız. Ne yalan söyleyeyim, Paladin gibi gözükmemesinin haricinde, yeteneklerinin de birçoğu benzer şekilde karşıma çıktı. Misal, Blessed Hammer! Etrafımızda çekiçler dönmesini sağlayan efsane yetenek hemen kendisine yer bulmuş oyunda. Ha bir de Crusader'ı Captain America'ya çeviren, Blessed Shield adlı kalkanı atma yeteneği var. Atılan haricinde bir tane daha düşman birimine sekebiliyor. Seri olarak atıldığı zaman da bayağı kombo oluyor. Ben yine de herkesin en çok Steed Charge'dan etkileneceğine eminim. Üç saniyelğine bir at üzerinde, kullandığımız rune'a göre değişen şekilde düşmana zarar verebiliyoruz. Özellikle ikinci rune olan Nightmare çok tutacak, eminim. Gelelim Law kısmına. Crusader, tıpkı Paladin gibi tam bir takım oyuncusu ve bunu en çok sahip olduğu üç farklı Law'dan birisini seçerek belirtiyor ki aynı anda bu sekmeden sadece bir Law seçebiliyoruz. Valor, Justice ve Hope üçlüsünden birisini seçerek hem kendimize, hem de partimize bolca bonus sağlıyoruz. Değineceğim son yetenek de Akarat's Champion olacak. Tıpkı Archon form gibi karakterimizin değişim geçirmesini sağlayan bu yetenek sayesinde, bir süreliğine saldırı hızımız ve Wrath'imizin dolma hızı büyük ölçüde artıyor. Bu formun esas özelliği ise karakterimiz öldüğünde yeniden canlanıyor olması. Şimdi pasif yeteneklerden de bahsederdim de artık anlayın yani ne kadar ölmeyeceğini bu adamın! Genele baktığımdaysa hem eşyalan, hem de yetenekleri ile mükemmel bir insan görüyorum karşımda. Yani Crusader resmen olmuş. Ben elimdeki bütün puanları verdim kendisine, atsin cebine, gitsin lastik top alsın. Tek sorunum dörsün Crusader bir arada oynamak! Oyun yeni çıktı diye de böyle işkence yapılmaz ki arkadaş! Şimdi de sırada Reaper of Souls'un bence en önemli

kısımında. "Adventure Mode" olarak yaratılmış olan bu yeni mod, bildiğimiz ve sevdiğimiz haritaları amaçsızca oynamak yerine, belirli görevleri yapmak üzerine kurulu. Oyunda bulunan her Act'in haritalarına ulaşmamız mümkün ve her Act içerisinde toplam beş adet Bounty, yani ödül bulunuyor. Bounty yapmanın başlıca amacı, bolca tecrübe puanı. Tabii ki oyuna yeni eklenen Blood Shard'ları da unutmamak lazım. Tamamlanan her Bounty'den kazandığımız Blood Shard'larla farklı silah ve zırhlar satın alabiliyor ama onları seçemiyoruz. Şöyle ki bu iş birazcık kumara benziyor. Misal, 1-H Mystery Weapon ya da Mystery Orb gibi birçok parça bulunuyor. Bu cihazları "Kadala" isimli NPC'den satın alabiliyoruz. Alıyoruz da işte her şey şansa bağlı. Genelde sarı, bazen mavi ve az da olsa Legendary eşya çıkması mümkün. Bounty'ler bunlarla da sınırlı değil. Yaptığımız görevler esnasında, Rift Stonekey Fragment kazanabiliyoruz. Toplamda beş adet Fragment ile de bir adet Nephalem Rift açabiliyoruz. İçerisine girdiğimiz anda, haritamızın altında öldürmemiz gereken düşman miktarını işaret eden ve doldukça kırmızılaşan bir bar çıkıyor. Gerekli miktardaki düşman sayısına ulaştığımızda Rift'in koruyucusu olan Rift Guardian ile karşılaşırız. Bu kapıların en güzel kısmı, şüphesiz her katında rastgele harita yaratılıyor olması. 10 farklı katı barındıran Rift'lerin içerisindeki düşmanların farklı kombinasyonlarla karşıma çıkması da cabası. Yani anlayacağın sevgili okur insan modeli, Reaper of Souls çok harika olmuş, çok da süper olmuş. Hiç aması maması yok bu işin, hatta o kadar iyi olmuş ki orijinal oyun bayağı çocuk oyunu gibi kalmış yanında. Ben de daha iyi bir yapıım olacağını düşünüyordum ama bu kadar detaylı hareket edebileceklerini beklemiyordum. Diablo III'e sırt çevirenlerin oyuna dönüşü için muhteşem bir fırsat bence; hele bir de altın ve eşya alım satımı ortadan kalkmış, vakti zamanında alınmış olan eşyaların çöpe gittiğini düşünürsek. Reaper of Souls'un herkese kucak açtığını gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz. ■ Ertuğrul Süngü

DIABLO III: REAPER OF SOULS

- + Her şeyin yenilenmesi
- + Crusader sınıfı
- + Yeni senaryo
- + Bounty ve Rift modları
- + Müzikler
- Kısa senaryo

9,2

Alternatif Path of Exile

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



Yapım **Sucker Punch**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS4**
Web www.suckerpunch.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**



inFamous: Second Son ★

Savaş alanı, Seattle

Düşünüyorum da normal bir insan olsaydı... mutant olmayı katbekat tercih ederdim. Bakın kaç yaşına geldim, düşüncelerim hala değişmedi. Bence insanlar aciz varlıklar. Hayvanlara bakın; hepsinin üstün bir özelliği var. Ya atıklar, ya güçlüler, ya zehirliyorlar, ya zehirli... Gidin bakalım bir ormana, üstünüzde sıfır kıyafetle, kaç gün yaşayabiliyorsunuz. Oysaki şöyle bazı yeteneklerimiz olsaydı... Yükseklere zıplayabilseydik, elastik olsaydık, uçabilseydik, alevlerle oynayabilseydik... Güzel olurdu ya. Tabii ki bu güçlere sahip olmayanlar otomatik olarak bizden nefret ederlerdi. Onlar sadece nefret ederdi belki ama milyar dolarlık şirketler de muhtemelen peşimize düşüp bizi bir deney malzemesi yapardı. Bu arada devlet de kesinlikle bizi kendi yararına kullanmak için yollar arardı, "toplum huzurunu bozma" suçuyla önce içeri alır, ardından da istediği gibi kullanırdı. İşte bu yüzden de uyduruk bir güce sahip olmamalıyız. Mesela elektriği bir güç olarak kullanabilmek çok güzel olurdu. Böylesine bir gücün nasıl işlere yaradığını da inFamous'ta, Cole sayesinde öğrenmiştik geçtiğimiz yıllarda. Diyelim ki elektrik değil de dumana kontrol edebiliyoruz... Kendimizi bir süreliğine dumana çevirip ortadan kayboluyor, dumana maddeleştirerek bir bomba gibi kullanabiliyor, kurşunlardan az etkileniyor, havalandırma deliklerinde seyahat edebiliyoruz. Yani bana tam

şu an, "Böyle bir güç ister misin? Hayatın eskisi gibi olmayacak, bunu da unutma." deseler, "Eski hayatım mı? Onu unuttum bile!" derdim. Bence mutant olmak harika bir şey olurdu. Dünya çok daha eğlenceli bir hale gelirdi, kafayı taktığımız o ufak, saçma sapan şeylerin hiçbirini de mevzu bahis olmazdı. Ben mutant olmaya gidiyorum; hazır Conduit potansiyelim de inFamous Paper Trail sitesinde %85 çıkmışken. Görüşürüz!

Kökünüzü kazıyacağız!

Neydi kadının adı; Augustine... Aslında ev hanımı olacakken özel güçlere sahip olmuş bu hanımefendi ve bizi pek sevmiyor. Kendisi Department of Unified Protection'ın başında ve kısaca "D.U.P." olarak bilinen bu askeri güç, ülkede yer alan tüm Conduit geni taşıyanları "Bio-Terrorist" olarak sınıflandırıyor, hepsinin barlar arkasında durmasını istiyor. Hikâyenin hemen başında, kahramanımız Delsin Rowe'u normal bir genç olarak görüyor ve o şekilde de bir süre kontrol ediyoruz. ABD'nin eski kabilelerinden bir tanesinin üyesi olan Rowe, bu Kızılderili soyundan geldiğini düşündüğüm kabilenin şımarık oğlu gibi bir tavırda. Bu şımarıklığı, suçlu olduğu düşünülen bir Conduit ile karşılaşmasıyla bir ölçüde azalıyor. Hızla hareket edebilen, bir görünüşü bir kaybolabilen bu adama yaklaşıp ona dokunan Rowe, bir anda adamın güçlerinin kendine aşılandığını fark ediyor. Bir

"Hikâyenin hemen başında, kahramanımız Delsin Rowe'u normal bir genç olarak görüyor ve o şekilde de bir süre kontrol ediyoruz"

süre bocaladıktan sonra güçlerini kullanmayı öğrenen kahramanımız, güçlerinin yürüttüğü adamın anılarına da sahip olduğunu fark ediyor.

Tüm bunlar olduktan sonra da sahneye D.U.P.'nin başı Augustine adım atıyor. Rowe'un özel güçlere sahip olduğunu anlayamadığı için onun gitmesine izin veren Augustine, bunu yaptıktan hemen sonra Rowe'un mahallesindeki birçok insana zarar veriyor ve ölümlerine bir geri sayım başlatıyor. Şöyle ki Augustine de bir Conduit ve taşlarla ilgili bir güce sahip. Rowe'un kabilesindekilerin de kemiklerini taşıştıran ve bunu geri almazsa onların ölümünü sağlayacak olan Augustine, kendi üssüne geri dönüyor ve verdiği zararı geri döndürmek için biz de peşine düşüyoruz. Amacımız ona bir kez dokunmak ve güçlerine sahip olup dostlarımızı kurtarmak.

Bu olaylar silsilesinde bize yardımcı olan biri daha var ve o da abimizden başkası değil. Önceki inFamous oyunlarında Cole'un sahip olduğu yakın arkadaşı gibi, burada da abimiz bize bazı yerlerde yardımcı oluyor ve daha sonra, yine önceki oyunlarda olduğu gibi başka Conduit'ler de yardımımıza koşuyor.

Gizli kamera kayıtları

İçinde bulunduğumuz şehir, aynı önceki oyunlarda olduğu gibi çeşitli parçalara ayrılmış durumda. Bu bölgelerde D.U.P. kontrolü bulunuyor ve biz de her bölgeyi tek tek D.U.P.'nin elinden almaya çalışıyoruz.

Bu sırada da arka planda bir hikâye ilerliyor; Brooke Augustine'i kovaladığımız büyük macera...

Bir bölgeyi ele geçirmeye çalışmak, hikâyenin önüne geçen bir aktivite zira D.U.P. kontrolündeki alanlar tek bir hamleyle özgür bırakmıyor, bir seri iş yapıyoruz bunun için.

Öncelikle bölgede kurulmuş olan Command Center'ı ortadan kaldırıyoruz ki şöyle yüzdeyi sağlam bir biçimde düşürelim. (Bölgedeki D.U.P. kontrolü yüzdeyle ölçülüyor

ve hareketleriniz sonucunda bu oran düşüyor.) Command Center'ları yok etmek için öncelikle çevresindeki askerleri temizliyoruz ve ardından tekerlekli aracın sekiz tane kapağından beş tanesini patlatıp enerji bölgesinin aracın üzerinde belirmesini sağlıyoruz. Gamepad'in dokunmatik kısmında parmağınızı yukarı itip R2 tuşuna bastıkça da enerji kaynağına zarar veriyor ve nihayetinde aracı havaya uçuruyorsunuz. Düşen dört tane "shard" da ganimet olarak yanınıza kalıyor. (Shard konusuna geleceğiz.)

Command Center'ları patlatmanın yanında bir dizi başka iş de yapmanız gerekiyor. Örneğin, gizli ajansı bulma görevi. Görev noktasına gittiğinizde bir adamın resmi size gösteriliyor ve belirtilen alan içerisinde onu bulup etkisiz hale getirmeye çalışıyorsunuz. Özel



Yak ışıkları

Toplamda dört farklı güce sahip olduğumuz oyunda duman gücünden hemen sonra kazandığımız Neon, bize hiçbir oyunda görmediğimiz birtakım yetenekler sağlıyor. Aslında lazer veya plazma özellikleri taşıyor neon ama hangi oyunda lazer gücümüzü yenilemek için neon bir tabelanın enerjisini emdik? Duman gücünden bir hayli farklı olarak hızla dayalı bir oynanış sağlayan neon, hızla koşmamızı sağlıyor ve bir tetikçi gibi tek vuruşta ölümler yapabilmemize olanak tanıyor. Eğer bu güçte yoğunlaşacaksanız, size tavsiyem neon bombalarının sayılarını arttırmanız, koşma gücünü limitsiz kullanıma getirmeniz ve neon tabelaların enerjisini daha hızlı çekebilmeyle sağlamanız.

Güçlü düşmanlara karşı biraz kullanışsız olan neon gücü, daha çok olayları sessizce hallederken veya az düşmana karşıyken işe yarıyor. Takip görevindeyseniz de duman gücüne göre çok daha kullanışlı oluyor neon zira hızlı koşabilmek ve binaları, bina cephelerinde koşarak aşabilmek işleri bir hayli kolaylaştırıyor. Neon gücünün görseelliğine de diyecek söz yok. Görsel efektler o kadar güzel hazırlanmış ki ekrandan gözlerinizi almak zor oluyor. Ben yine de duman gücünü ön planda tuttum oynarken ama neon gücüne de bahsettiğim kısımlardan puan yatırmayı da ihmal etmedim.

Abisiyle sürekli kavga halinde olan Delsin, bir ergen olduğunu belli ediyor.





güçlerle donatılmış bu ajan sizden kaçmak istiyor ama Cinder Missile'a karşı yapabileceği pek bir şey yok. (Gizli tavsiye.)

Gizli kameraları bulma görevi de yine D.U.P. kontrolünü zayıflatan bir başka iş. Bunu yaparken de görev alanı içerisinde yer alan bir kamerayı yok etmemiz isteniyor ve kameranın görüş açısını oyun içindeki telefonumuzla görüntüleyebiliriz. Kameranın baktığı yönü tayin edip yerini tahmin ettikten sonra da iş kamerayı bulmaya kalıyor. Kamera pek küçük olduğu için zor görülüyor ve bazı yerlerde bulması gerçekten güç olabiliyor.

İlginç bir çalışma olan grafiti görevleri de aslında çok sıkıcı bir iş yapmamızı istiyor ama sonucunda çıkan sanat eserleri o kadar iyi ki hepsini görmek istiyor-sunuz. Graffiti noktalarına gittiğinizde -ki bunlara "Stencil Art" deniliyor- gamepad'i yana çevirmeniz ve çalkalamanız isteniyor. Bunu yaptığınızda gamepad'in hoparlöründen bir çalkalama sesi geliyor (Bayağı gerçekçi bir efekt oluyor.), ardından da R2 tuşuna basarak, sanki elinizde bir kutu sprey boya varmış gibi duvarı boyamaya başlıyorsunuz. Bittiğinde ortaya çıkan beğendikten sonra da mekânı terk ediyorsunuz.

Ses kaydı avı da başka bir yan görev. Bunu yapmak için işaretli bölgeye gidiyor ve telefonumuzun sinyaliyle, belirtilen metre ötedeki ses kaydını bulmaya çalışıyoruz. Kayıt bazen binanın tepesinde oluyor, bazen de sıkışık bir alanın arkasında.

Güvenlik kameralarını yok etmek de D.U.P. hâkimiyetini azaltırken, uçan drone'ları indirip shard'ları toplamak da bu alanda katkı sağlıyor. Shard'ları toplamanın tabii ki bir başka getirisi daha var ki o da özel yeteneklerimizi güçlendirmesi. Bir çeşit "seviye atladıktan sonra verilen yetenek puanı" görevi gören shard'lar, yeteneklerimizi güçlendirmede veya yeni bir yetenek satın almada işe yarıyor. Ve yine önceki oyunlarda olduğu gibi, işi gücü bırakıp bu mavi taş parçalarının peşinden tüm şehri doluyoruz. Peki, bu "bölgeleri özgür bırakma" durumu size tanıdık geldi mi? Prototipe'ı hatırlayın; hatta "base

commander" vardı bu bölgelerde, onu öldürünce işler çözülmüyordu. Saints Row IV'teki uzaylı bölgelerini de bu formüle katınca karşımıza müthiş "orijinal olmayan" bir durum çıkıyor. Ve ne yalan söyleyeyim, bu formül çok sıkı. Tamam, açık dünya konseptinde önümüze görevler sunmanın ötesinde bir şeyler yapmak biraz zor ama en azından farklı bölgelerde, farklı işler yapsaydık, olmaz mıydı? Mesela Seattle'in doğu kısmı farklı bir komutanın emrinde olsa, o komutanın özelliklerine, bölgenin karakterine göre görevler farklılık gösterse? Second Son'da istisnasız, her bölgede aynı işleri yapıyoruz. Her bölgede bir gizli ajan var, hepsinde boyanması gereken duvarlar bulunuyor ve her ne hikmetse tüm ses kayıtları, bölgelere eşit sayıda dağılmış durumda. Şahsım adına konuşmam gerekirse hâlihazırda MMO oyunlarındaki "beş tane şundan kes" görevlerini art arda yapıp sıkılmayan biri olarak, burada da her şeyi yapmayı görev bildim ama ben bile bir noktada sıkıldım. Sucker Punch bu konuda keşke biraz daha farklılık yaratmak isteseydi; o zaman oyun gerçek bir klasik olabilirdi.

Önce duman, sonra neon

Bir bölgedeki yan görevleri yaparken, D.U.P. kontrolü %30'un altına düştüğünde "District Showdown" adında bir görev açılıyor. Bu, bölgeyi tamamiyle temizlemek için yapmamız gereken son bir hamle. District Showdown görevine başladığımızda, bir grup güçlü D.U.P. askeri üzerimize salınıyor. Bunların arasında helikopterler de bulunabiliyor hatta. Askerleri temizledikten sonra o bölgeye bir hızlı ulaşım noktası ekleniyor ve karakterimiz de yeni bir cekete kavuşuyor.

Bu konu da canımı sıkmadı değil aslında. Neden sadece bir ceket? Bu kadar güzel grafikler var, karakterler bu >



► kadar iyi modellenmiş, detaylara bu kadar çok dikkat edilmiş, ara sahnelerde de oyun içi grafikleri kullanılıyor; ne olurdu Delsin'imizi farklı kıyafetlerle donatabilsydik? İlla Lightning Returns'deki kıyafet çeşitliliğine de gerek yoktu. Farklı iki ceket, iki pantolon, iki bere kurtarırdı. Tembelsin Sucker Punch!

Gelelim Delsin'in sahip olduğu yeteneklere, nasıl dövüştüğüne. Başlarda bir DmC hassasiyeti, bir Capcom aksiyon oyunu, God of War oynanışı göremeyince hayal kırıklığına uğradım ama sonra olanlara alıştım. Şöyle ki Delsin, bir Kratos'tan, bir Dante'den farklı olarak biraz daha "hafif" vuruşlar yapıyor. Mesela Dante kılıcı bir gömerdi, yarattığı deşip geçtiğini anlardınız. Veya Kratos bir yerde tutunurdu, bir yere atlardı, duvardan sekerdi ve bu sırada onun ağırlığını hissederdik. Delsin sanki biraz uçuyormuş gibi hareket ediyor ve saldırıları da düşmana tam oturmuyor da onları yalayıp geçiyor gibi bir efektte. Neyse ki oyun boyunca yakın dövüşe çok fazla girmiyoruz da bu konu çok rahatsız etmiyor. Delsin'in asıl oyuncakları menzilli saldırıları ama bunlar enerji barından götürdüğü için zaman zaman yakın dövüşe de giriyorsunuz.

Delsin öncelikli olarak duman gücüne sahip oluyor. Bu aslında Cole'un sahip olduğu elektrik gücünden pek de farklı değil. Cole da süzülürdü, Delsin de süzülüyor; Cole elektrik topları atardı, Delsin duman topları atıyor; Cole elektrik bombaları üretirdi, Delsin de sülfür bombalarına sahip... Bu benzerliklerle birlikte duman gücünün en kullanışlı güç olduğunu da söyleyebilirim. Diğer

güçler her ne kadar şehri gezmek için daha kullanışlı olsa da iş savaşmaya gelince duman gücü, hatta duman gücü de değil, tek bir yetenek işleri çok kolaylaştırıyor. Duman gücünün getirdiği Cinder Missile'lar, birer roket görevi görüyor ve bir seferde beş tanesine sahip olabiliyorsunuz. En güçlü düşmanlara karşı bile çok iyi işleyen Cinder Missile, tozu dumana katmak istediğinizde çok iyi iş görüyor. Duman gücünün getirdiği diğer saldırılar arasında düşmanların oldukları yerde öksürmesine neden olan sülfür bombaları ve yine güçlü bir saldırı olan Cinder Blast bulunuyor. Cinder Blast de bir çeşit pompalı tüfek etkisine sahip ama şarj edilmeden kullanılmadığı için biraz yavaş işliyor.

Gezmek veya kaçmak anlamında, duman gücü sadece Nightcrawler gibi yok olup az ötede belirmenize izin veriyor. Bir binanın alt kısmındaki havalandırma deliğinden girip bacadan çıkmaksa çok kullanışlı; özellikle D.U.P. askerlerinden kaçarken. Bir çeşit yetenek emici olan Delsin'in ikinci olarak ele geçirdiği neon gücünün detaylarını bu sayfalardaki bir kutuda verdim zaten. Üçüncü ve dördüncü yetenekle ilgiliyse bilgi vermektense özellikle kaçınıyorum ki son derece sıradan bir ilerleyiş olan oyunun biraz sürprizi olsun. Şu kadarını söyleyeyim ama: Üçüncü gücünüzde bir görünmezlik durumu söz konusu ve dördüncü gücünüzde de oyun boyunca zaten yüzünüze "çarplıyor".

Güçleriniz arasında geçiş yapmaksa hiç kolay değil. Delsin aynı anda sadece tek bir güce sahip olabiliyor ve diğer güce geçmek için o gücü yenileyebildiği noktalardan enerji emmesi gerekiyor. Örneğin, duman gücündenken neon yeteneğinize geçmek isterseniz, neon ışıklara sahip bir tabelaya, işarete gidip enerji çekmelisiniz. Bu mekaniğe oyunu biraz daha zor hale getirmek için mi başvurulmuş, yoksa başka bir nedeni mi var, bilmiyorum ama Delsin güçleri arasında tek bir tuşla geçiş yapsaydı gerçekten çok güçlü olurmuş.

Kahraman mı, öcü mü?

Oyunun hemen başlarında, ilk seçimi yapmamız iste-



✓ Onların taş gücü varsa bizim de renkli ışığımız var!



Delsin'in Ghost Rider'dan arakladığı zincir...



niyor. Brooke Augustine çok sevdiğimiz bir teyzeyi rehlin alıp bize bir soru soruyor ve ekrana kırmızı ve mavi renklerde iki seçim geliyor: Ya doğruyu söyleyecek ve kendimizi ele vereceğiz ya da hiçbir şey söylemeyip Augustine'in teyzeye istediğini yapmasına izin vereceğiz. inFamous oyunlarının büyük bir özelliği olan "karma" sisteminin ilk adımını bu şekilde atıyor ve bir yola sapıyoruz.

Ben serinin tüm oyunlarında kötü tarafı seçtiğim için bu oyunda da "infamous" olma yolunda ilerledim. Bu olay kötü sonu görmek için atılan bir adımdan da öte, aslında oyunu kolaylaştırıyor. Şöyle ki eğer kötü yolu seçerseniz, yapacaklarınızda tamamıyla serbest kalıyorsunuz. Düşmanlarınıza kafa göz girişmek, onları asla affetmemek, geri adım atmak, sürekli düşünerek hareket etmekten çok daha kolay. Her taraf D.U.P. askeri kaynakken, sivil falan dinlemeden Cinder Missile'ı bir atıyorsunuz, tehlike tamamıyla yok oluyor. Eğer iyi tarafı seçerseniz, bu tip davranışlardan kaçınmanız gerekiyor ve nihayetinde de her durumu, "düşmanları etkisiz hale getirecek" şekilde çözümleniyor.

Önceki oyunlardan farklı olarak burada infamous yoluna saparsanız, renginiz benzinin atıyor, yine aynı görüntüde kalıyorsunuz. Halk sizden korkuyor elbette ki ama size domates, taş fırlatıp da tepki göstermiyor. Eğer tüm şehrin sizden korkup kaçmasını istemiyorsanız, bu yolu tercih etmeyin derim. Yapacağınız bu seçimin oyuna asıl etkisi de kuşkusuz ki yeteneklerindeki farklılıklarda. Yetenek ağacında bazı yeteneklerin ancak bazı taraflara sağlandığını göreceksiniz. İki tarafın da sahip olduğu özel yetenekler bir diğerinden güçlü olmadığı için istediğiniz seçimi yapabilirsiniz, bu konuda endişeniz olmasın.

Şehir manzarası

Oyunun grafiksel kalitesi çok acayip bir seviyede; oyunu 46 veya daha büyük inç bir televizyonda oynarsanız gözleriniz kamaşabilir. Sucker Punch, PS4'ün nimetlerini çok iyi kullanmış. (Bana sorarsanız Rockstar da bir bomba patlatıp GTA V'i bir süre sonra yeni nesil konsollar için piyasaya sürebilir.

Hele ki geliştirme aşamasında bunu yapmayı göz önünde bulundurdularsa PS3'tekini ve Xbox 360'ta-kini ikiye katlayacak kadar şahane bir görsellikte oyunu oynayabiliriz.) Sahip olduğumuz özel güçlerin görselliği de çok iyi, kaplamalar da, modellemeler de... Ara sahnelerdeki yüz detayları PS4'ün çıkış oyunu sayılabilecek bir oyunda bu kadar iyise ileride neler olabilir, siz düşünün.

Görsellik iyi, oynanış iyi ama nedir, oyun orijinal değil. Özel güçlerdeki farklılık arayışına, grafitilerdeki sanatsal çalışmaya şapka çıkarıyorum fakat yıl olmuş 2014, piyasaya şimdiye kadar milyon tane açık dünya temalı oyun çıkmış, artık insan bir farklılık bekliyor. Oyunda farklılık olmadığı gibi, müthiş bir monotonluk da söz konusu... PS4'ün grafiksel gücüne aldanıp aval aval ekrana bakıyoruz tabii ki ama bu oyun bir PS3 oyunu olsaydı, emin olun herkes yerden yere vururdu. Bir PS4 sahibiyse ve inFamous oyunlarını hiç oynamadıysanız, bu oyunu almanızı tavsiye ederim ama oyunun fiyatının düşmesini beklerseniz de hiçbir şey kaybetmezsiniz. Hele ki bir GTA V maratonundan çıktysanız, yakın zamanda Saints Row IV'ü oynadıysanız, Second Son'dan çok daha az verim alırsınız. Sadece ufak ayarlarla bir klasik olabilecek olan oyun, şu halde sıradan bir "süper kahramanlı, açık dünya temalı" oyun olmuş. Third Son'da belki çok daha iyisini görürüz... ■ Tuna Şentuna

inFamous: Second Son

- ⊕ Görsellik çok iyi
- ⊕ Farklı temadaki güçler
- ⊖ Görevler birbirinin kopyası
- ⊖ Orijinallik yok
- ⊖ Hikâye zayıf

7,8

|| Alternatif Assassin's Creed IV: Black Flag



İpucu

Harita belki sensuz değil ama dar alanda çok fazla ev ve iş yeri mevcut. Size tavsiyem, girebildiğiniz her yere tek tek girmeniz. Zaten kapısı kilitli olan mekânlara, yan görevleri yaptığımız sürece erişebiliyoruz. Yani "girmek" derken, mekânlarda karıştırabildiğiniz tüm dolaplara ve kutulara bakın demek istiyorum.

South Park: The Stick of Truth ★

Adaletin sopası, yanlış ellere geçerse!

Böyle inanılmaz bir televizyon serisinin oyununun çıkacağını duyduğum zaman hem sevindim, hem de endişelendim. Malum, çok ama çok sevdiğim bir seri oyun olmak üzereydi ama ne şekilde bir yapımla karşılaşacağımı bilmiyordum. Hani böyle bazı şeyleri ilk gördüğünüz haliyle sevmek istersiniz ya, hani hiç değişmemesini; işte öyle bir histi benimkisi. Akabinde ilk olarak gördüğüm oyun içi görüntülerle derin bir nefes aldığımı hatırlıyorum. Üzerimden büyük bir yük kalkmıştı. Aradan geçen zaman içerisindeyse sonunda oyuna kavuştum ve gördüğüm her bir kareye, her bir konuşma satırına hayran kalarak, kısa süre içerisinde bitirdim kendisini. Şimdi sıra, benim ne gördüğüm ve sizlerin bu oyunda ne bulacağınız kısmına geldi. Gelin size doyusu South Park: The Stick of Truth anlatayım...

Önce South Park

Yani bizim yaşadığımız gündelik hayatta yaşayıp da South Park duymamış ya da duyup izlememiş olan varsa kendilerine Prof. Dr. İlber Ortaylı caps'lerinden birisini hediye ediyorum. Daha da açık konuşmam! Ben yine de birazdan karşılaşacaklarınızı ve kıyasla-

ma yaparken nasıl bir yapımdan bahsedeceğimizi de düşünerek, seri hakkında kısa bir bilgi vermek istiyorum... South Park, Trey Parker ve Matt Stone isimli iki dahi tarafından, ABD'nin Comedy Central televizyon kanalında yayınlanan, yetişkin içerikli bir çizgi film. İlk olarak 1997 yılında gösterime giren efsane yapım, bugün halen devam etmekte. Stan Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman ve Kenny McCormick isimli dört ana karakterin, Colorado kasabasında başlarından geçen olayları anlatan yapım, en çok yetişkin içeriğiyle ön plana çıktığı gibi, aynı zamanda dünya tarihine ve günlük politikaya karşı kabul edilmesi zor bir dil kullanıyor. Cinsiyetçilikten, ırkçılığa kadar her konuda tepki çeken ama eninde sonunda herhangi bir olayı eleştirmek için bu tarz yolları seçtiği ortaya çıkan South Park, kimi zaman güldürdüğünden çok düşündürülen bir yapım. Şimdi, bunları neden mi anlattım? Çünkü The Stick of Truth'un da çizgi filminden aşağı kalır yanı yok da ondan. Demem o ki bu oyun 18 yaş ve altının -benim dünya görüşüme göre- kesinlikle uzak durması ve mümkünse olanlara anlam



Yapım **Obsidian Entertainment**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **southpark.ubi.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

vermeye başladığı zaman deneyim etmesi gereken bir yapım. Bunu sadece yetişkin içerik yüzünden söylemiyorum; benim esas takıldığım nokta, oyun içerisindeki muhteşem politik eleştiriler ve tüm bunları anlamadan deneyim etmenin boşuna olacağını düşünmemden kaynaklı. Tabii ki keyif sizin...

Şimdi de oyun olan South Park

The Stick of Truth, bildiğimiz ve sevdiğimiz South Park kasabasında geçiyor. Her şey televizyonda gördüğümüzün bir kopyası ama bu sefer biz de oyuna dâhil oluyoruz. Şehre yeni taşınan ve "New Kid" lakabıyla başladığımız yapımın henüz başında, yine seriden tanıdığımız Eric Cartman ve ekibi ile tanışıyoruz. Kyle Broflovski, Stan Marsh ve Kenny McCormick de kısa süre sonra gördüğümüz ve etkileşime geçtiğimiz karakterler arasında yer alıyor. Oyunun genel yapısı RPG, bunu rahatlıkla söyleyebilirim ama aynı zamanda içerisinde taktik de barındırıyor. Nasıl desem, Heroes III (Ne yapayım, en iyisi bu olduğu için eski bile olsa üçüncü oyunu örnek gösteriyorum hep.) gibi savaşıyoruz ama dışarı dünyada RPG yaparak ilerliyoruz; hatta taktik kısmında biraz daha RPG ağırlığı olduğunu söyleyebilirim. Oyuna başladığımız anda, ilk olarak bir karakter yaratmamız gerekiyor. Dediğim gibi, karakterimiz "New Kid" olarak biliniyor ve ne yazık ki bu durum Cartman'ın bize koyduğu "Douchebag" lakabını alana kadar devam ediyor. İşin

daha da komik kısmı, bu lakap önüne farklı sıfatlar olarak oyunun sonuna kadar bizimle geliyor. (Misal, "Sir Douchebag" gibi.) Bu arada belirtmek isterim ki karakterimize koyduğumuz ismin hiçbir önemi yok. Eninde sonunda Cartman'ın koyduğu ismi alıyoruz. Buradaki en önemli faktörlerden birisi de oyunun hemen başında kendisini gösteriyor: Televizyon programına sadık kalınmış olması. Lafı çok uzatmak istemiyorum ama The Stick of Truth içerisinde göreceğimiz her karakter, televizyonda gördüklerimizin bir benzeri. Konuya parmak basmamdaki sebepse eğer diziyi izleyen birisiyseniz, özellikle vereceğiniz kararlarda kimin ne şekilde yalan söylediğini rahatlıkla anlayabileceğiniz olmanız. Tıpkı Cartman'ın isim koyma hadisesinde olduğu gibi, son söz Cartman'ın! Karakter yaratma kısmına geçtim, sonra toparlayamadım, ne yapayım. Bazı sahneleri yazarken aklıma geliyor, böyle kıs kıs gülüyorum. Ehem, tamam toparlandım. Karakter yaratma menüsünde kendimize özel, afacan bir South Park bünyesi yaratıyoruz. Farklı ten renkleri, yüz ifadeleri, saç tarzı ve rengi gibi kendimizi diğer çocuklardan açık ara ayırmamıza yetecek kadar seçenek bulunmakta. Yine de bu menüyü çok dert etmeyin zira oyun içerisinde ilerledikçe ve özellikle gizli saklı yerlerdeki çantalara ulaştıkça yeni tarz ifade, saç ya da yüz boyası bulabileceğiz; hatta bunlardan bazıları normal şartlarda >





Perk'ler

Facebook ile daha nasıl dalga geçilebildirdi, bilmiyorum ama The Stick of Truth bu işi iyi yapıyor. Toplamda arkadaş olabileceğimiz 100 kişi var ama her biriyle arkadaş olmak biraz zor. Belirli miktarda arkadaşımız olduğu zaman bir adet perk puanı alıyoruz. Toplamda 20 adet perk'ten en fazla 10'unu seçebiliyoruz ama 10 tanesi zaten yetiyor. Önemli olan, yeterli arkadaş edinebilmek!

karakter yaratma menüsünde gözükmeyen cinste. Evet, doğru anladınız, oyun esnasında karakterimizin görünüşünü her şekilde değiştirmemiz mümkün ve bunu yapmak gerçekten çok ama çok eğlenceli! Karakter yaratımından sonra gelen menüye baktığımızda dört farklı sınıf görüyoruz: Fighter, Mage, Thief ve Jew! (Yani bu adamlar nasıl sokakta linç edilmiyor 17 yıldır, anlamış değilim!) Sıralanan sınıflardan birisini seçerek yolumuza devam ediyoruz. Tabii ki buradaki "Jew" sınıfı bir hayli ırkçılık barındırdığı gibi, South Park'ı takip edenlerin gördüğü zaman çok da şaşırmadığı bir seçenek olduğunu düşünüyorum zira Yahudi konsepti ve dizideki Cartman karakterinin kendilerine karşı olan tutumu zaten bilinmekte. Her ne kadar dışarıdan bakıldığında "aşırı" ırkçılık gibi gözüksün de oyunu deneyim ettikçe olayların biraz daha yumuşadığını görüyoruz. İşte yine de bir sorun var yani, ne kadar kıvrısam da olmuyor pek sevdiğim okur. O yüzden baştaki uyarıyı tekrarlıyorum; erken yaşta gaza gelmeye gerek yok... Sınıflar arasındaki en büyük fark, kullanabildikleri özellikler. Benim ilk tercihim Mage olmuştum; Cartman'ın de dediği gibi, bir Wizard değil ama idare ettim işte. Her sınıfın kendisine özel, çok güçlü hareketleri ya da büyülerini var. Haricinde, bulduğumuz eşyaların geneli, sınıfımızla alakalı parçalar olduğu gibi, bir noktadan sonra çok daha alakasız eşyalara ulaşıyoruz. Fakat merak etmeyin, eşyanın alakasız olması, kullanamayacağımız anlamına gelmiyor; hatta bir Wizard olarak bulduğum herhangi bir yakın



dövüş silahını, en az Fighter kadar iyi kullanabildim. Anlayacağınız, silahın üzerinde yazan vuruş gücü neyse olduğu gibi rakibe nakledebiliyoruz. Tabii ki bunu yapmak için oyunun savaş sistemindeki denklemi çözmemiz gerekiyor.

Savaşlar

Önce normal vuruşlardan başlayalım. Oyunda her sınıfın yapabildiği iki farklı yakın vuruş şekli var; bunlarda birisi ufak, diğeri büyük saldırı. Sıra hangi karaktere geldiyse üzerinde daire şeklinde bir menü beliriyor. Buradan iksirlere, yakın, menzilli ve büyü saldırılarına ve de özel saldırılara ulaşabiliyoruz. Özetle bu daire fikri çok basit ve kullanışlı. Seçim yaptıktan sonra, saldıracağımız düşmanı işaretlememiz gerekiyor. Saldırmak için düşmanın yanına giden karakterimizin silahı, belirli bir noktadan sonra parlıyor. İşte tam bu anda sol ya da sağ tık aracılığıyla saldırımızı yapıyoruz. Sağ tık büyük saldırı demek ve genelde tek seferde bolca darbe indirmemize olanak sunuyor. Sol tık ufak saldırı anlamına geliyor ve ufak saldırının esprisi, ardi ardına vuruş yapmamız ve özellikle kalkanlı rakiplerin üstlerindeki yumuşatmamız. Menzilli saldırı da aynı şekilde, silahın parlamasını gördüğümüz anda yapılabilir. Durum

Butters'ın Gazabı



Butters, en güçlü özelliğine biraz geç kavuşuyor ama kavuştuğu zamanda içindeki canavar ortaya çıkıyor!



Devasa bir adama dönüşen Butters'ın aynı zamanda çizim tekniğinin de değişiyor olması bir hayli eğlenceli.



Saldırı yapmaya başladığı zaman karşımıza hızlıca dönen bir kart çıkıyor ve denk getirdiğimiz tarzda bir saldırı yapıyor.

✓ Evsizler en büyük düşmanlarımız! OMG!



zaman, menünün hemen sağ alt tarafında "Modify" seçeneği kendisini gösteriyor, tıkladığımız zaman da uygulayabileceğimiz tüm yamalar karşımıza çıkıyor. İlk seviyelerde inanılmaz fark yaratmıyor, kabul ediyorum ama şöyle bir 11. ya da 12. seviyede gelenler, karakterimize büyük bonus sağlıyor. Özellikle iki slot gövdede, iki slot da silahta olduğu zaman gerçekten farklı bir karakter mekaniği yaratmak mümkün. Savaş kısmına ani bir U dönüşü yapıyorum. (Bu arada U dönüşü yazmak çok garip. U'nun ters olması gerekmiyor mu? Böyle geri geri hatalı dönüşmüşüm gibi oldu.) Geçiyorum büyü kısmına. Efendiler, büyü kısmı bence oyundaki en önemli

Magic

Büyüler, The Stick of Truth'un merkezinde bulunuyor. Her ne kadar savaşlarda etkili saldırılar yapmamıza imkân sunuyor olsa da daha çok savaş dışında iş yapıyor büyüler. Sadece popumuzun gücüyle, yani "osuruk" ile çalışan büyülerimizi, "mantık" kullanarak etrafta bulunan duvarları yıkmakta ya da gizli noktaları açmakta sıklıkla kullanıyoruz. Dragonshout, Cup-a-spell, Sneaky Squeaker ve Nagasaki olarak karşımıza çıkıyor büyüler ve en son açılan Nagasaki, osurulan yeri gül bahçesine çeviriyor.

büyüler için de, özel saldırılar için de, yani oyundaki her türlü saldırı şeklinde geçerli. Meseleye zamanlama. Eğer doğru zamanda saldırı yaparsak, oyun terimiyle buna "Perfect Attack" diyoruz. Silahlarımız ve birazdan anlatacağım silahlara yaptığımız yamalarımızın (patch) perfect attack esnasında devreye giren farklı özellikleri bulunuyor. Aksi durumlardaysa "Too Late" konumuna düşüyoruz ki geç kaldığımız zaman rakibe neredeyse hiçbir hasar veremiyoruz. Olayın tersine çeviriyorum ve savunma kısmına geçiyorum. Aslında bir farklılık yok sevgili okur; rakip saldırısını yaptığı anda sağ tıkla savunmaya geçebiliyoruz. Buradaki esas sorun, rakibin ufak mı, yoksa büyük mü saldırdığını anlamak. Ardı ardına beş defalık kombo yapan rakibe karşı tam zamanında tuşa basarak, her saldırıda korunmak bazen zor olabiliyor. Ha, bir de eğer doğru savunma yaparsak, rakip kaçmadan onun poposuna bir

"Sınıflar arasındaki en büyük fark, kullanabildikleri özellikler. Benim ilk tercihim Mage olmuştu; Cartman'ın de dediği gibi, bir Wizard değil ama idare ettim işte"

tekme basabiliyoruz; hatta sırf bu esnada verdiğimiz zarar arttırmak için farklı yamalar da bulunuyor. Hazır değinmişken, konuyu bu yama diye nitelediğim, ufak ama etkili geliştirmelerle devam ettireyim. The Stick of Truth içerisinde birbirinden farklı şekilde bonuslar tanıyan bu yamalar, genelde etraftan buluyor ya da bazıları direkt satın alabiliyoruz. Tıpkı kullandığımız diğer eşyalar gibi, farklı seviyelerde kullanılabilen farklı modelleri bulunmakta. Kullanılma şekilleri ise bir hayli basit. Her eşya üzerinde bir ya da iki adet yama bölgesi var. Bazı silahların da hiç slot'u olmadığını da belirteyim. İşte bu slot'u olan eşyalara bastığımız

bölüm ve Mage karakteri açık ara en şampiyon. Sahip olduğu büyülerle hem tek, hem de birden fazla düşman birimine zarar verebiliyor. Daha da önemlisi, normalde farklı saldırılar gerektiren farklı savunma stillerinin hepsi için bir çözüm var. Durun, daha bitmedi! Kullandığı Power Point'i kısa sürede kısır döngüye bağlatarak, savaşın sonuna kadar büyü yaparak ilerlemesi de mümkün ki ben tam da bu şekilde bir karakter açtım. Zaten elindeki silahın tüm darbesini de herhangi bir eksi bonus almadan verdiğini düşününce daha ne olsun yani... Fakat büyülerini de "perfect" modelinde yapmanın önemi >



Ekran
Görüntüleri İçin
**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr



> büyük. Yine doğru zamanda, doğru şekilde büyümümü yapmamız gerekiyor. Farklı büyü şekilleri olduğu için de başlangıçta tam olarak zamanlamayı ayarlamak zorlayıcı oluyor. Size tavsiyem, açılan yeni büyülerin zamanlamasını keşfetmek için yol üzerinde karşınıza çıkan Elf'lere saldırmanız olacaktır. The Stick of Truth, savaş mekaniklerinde düşmanların çift sıra olduğunu da belirtmek isterim. Kimi büyülerimiz genel geçer şekilde tüm birimlere zarar veriyorken, kimileri de tek bir sıra hizasındaki düşmanları etkileyebiliyor. Bu önemli çünkü arka sırada genelde şifacı ya da okçu birimler oluyor ki belirli bir seviyeden sonra karakterimizle kendilerine çok fazla zarar verebiliyoruz. Yani anlayacağınız, arka sıraya topluca yapılan ağır hasarlar, savaşları kısa yoldan kazanmamızı sağlıyor.

Oyuna girdiğiniz anda genelde günlerle alakalı bilgiler alacaksınız ki ben buradan hemen yardımcı olayım: Oyun toplamda üç güne yayılmış durumda ve her günün sonunda zaten hava kararıyor ve "Evine git artık!" diye görev geliyor. Yatağımıza yattığımız zaman tüm gün olanlardan alakasız, çok daha gerçek bir dünyaya ışınlanıyoruz. O bildiğiniz klasik pijamasıyla yatağına, gün içinde sanki bir dolu adamı pataklayan o deşilmiş gibi yatan çocuk oluveriyoruz. Biz masum moda geçiyoruz belki ama işte oyun bir türlü geçemiyor. Gece vakti, gündüzleri oyun şeklinde oynadığımız fantastik dünyadan çok daha ilginç olaylara tanıklık ediyoruz. (Spoiler kısmına hoş geldiniz...) İlk gece gözlerimizi kapadığımızda, uzaylılar tarafından kaçırılıyor. Pek tabii ki kaçırılan

sadece biz değiliz. Mahalle halkından birçok insan da bu gemide bulunuyor. Uzay gemisi içerisinde, insanlar üzerinde yapılan deneylerden birisi sayesinde popumuzdan çıkartabildiğimiz Alien Probe cihazına kavuşuyoruz. Gemi içerisinde hem bu yeni cihazı nasıl kullanabileceğimizi öğreniyor, hem de birbirinden farklı bulmacalar çözerek daha farklı bir The Stick of Truth deneyimi yaşıyoruz. İlk gece bölümünün sonunda, uzay gemisi kasabaya düşüyor ve biz de uykudan uyanıyoruz. İşte oyun esas buradan sonra başlıyor... Esasen senaryo akışı, uzay gemisi düştükten sonra şekilleniyor zira gemiden yayılan bir sıvı, değiştiği tüm canlıları Nazi zombisine dönüştürüyor. (Ya galiba muhteşem fikir diye ben buna derim. Hele bir de Almanca konuşmaları!) Dönüşümü ilk yaşayan, "Ginger Kid" isimli afacan bünye oluyor. Konu hakkında yaptığımız bir - iki görevden sonra da kasabanın tamamen yok edileceğini öğreniyoruz. Daha da önemlisi, artık etrafta gezinen Elf rolündeki çocuklar yerine, bolca Nazi zombi askeri görüyor oluşumuz. Giderek kaotik bir hal alan kasabamızda, önce bağlı olduğumuz Cartman ekibi ile Elf kalesi arasındaki sorunları çözmemiz gerekiyor. Oyunun ana senaryosu olan Forging Alliances'ı adım adım ilerletiyor ve oyunun sonuna doğru, beni ziyadesiyle eğlendiren ve dizinin içerisinde de sıkça tartışma konusu olan "kızlar" görevi belirliyor. Eh, artık daha da fazla anlatmaya yahu... Az önce Alien Probe'dan bahsettim. Bu bir köşede dursun çünkü oyun içi yapıya bir hayli hükmediyor. Şimdi ikinci geceye geçelim. İkinci gece, Underpants Gnome'ların bizi uyuyor zannederek odamıza gelmeleri, uyanık olduğumuzu

Direne Direne!



İşte o bilindik polis hareketi, South Park'ta da kendisine yer bulmuş.



Ama "Bu daha başlangıç!" diyerek kısa sürede karşı koymayı başarabiliyoruz.



görünce bizi öldürme kararı almaları ama beceremeyip bir büyüyle bizi kendi boylarına indirgeyerek farklı görevlere atılmamıza ön ayak olan bir bölüm. Burada ebeveynlerimizin arka planda seks yaptıkları bir sahneyi deneyim ediyor, hatta bayağı onların altında son savaşımızı veriyoruz. Oyun için önemli olan kısım sabah uyandıığımız zaman "Gnome Dust" isimli özelliğe kavuşmuş olmamız. Dilediğimiz zaman boyumuzu küçültmemize olanak tanıyan özellik sayesinde birçok farklı noktaya girebiliyoruz. Bu iki çok önemli özellik haricinde, oyunu en başından beri Shoot ve Buddy Command özelliklerine de sahibiz. Shoot ile farklı noktalardaki objeleri yere düşürebiliyoruz, Buddy Command ile yanımızda bulunan ekip arkadaşımızdan farklı isteklerde bulunabiliyoruz ki ancak sınıfıyla alakalı olanları yapabiliyorlar, unutmayın. Alien Probe'un ve Gnome Dust'in kullanılabilecek olduğu yerler, aslında oyuna başladığımız andan itibaren kendini gösteriyor. Eğer siz de benim gibi yan görev hastası bir insansanız, Alien Probe ile teleport olmamıza imkân sunan cihazları beyninize iyice belleyin. Malum, ancak ilk geceden sonra bu bölgeleri kullanabileceksiniz. Aynı durum Gnome Dust için de söz konusu. Ufak ve girilmesi imkânsız gibi gözükten yerleri unutmayın.

Bu adamlara karşı içmek lazım, güçlenmek lazım

The Stick of Truth içerisinde hayatta kalmanın en önemli yolu kesinlikle ve kesinlikle iksirler. Karakterlerimiz üzerinde Health Bar, Power Bar ve Magic Bar bulunuyor. İksirler de aynı isimle karşımıza çıkıyor. Yine de bu üç ana iksirden Magic Potion hariç hiçbirisi, düzgün bir karakter mekanıği yaratıysanız gerekli olmuyor. Bize daha çok bonus veren iksirler gerekemekte. Misal, Strength Potion sayesinde hem saldırı, hem de savunma miktarımızı kayda değer şekilde arttırabiliyoruz, bence oyunun en önemli ikinci iksiri olan Revive Potion ile ölen parti arkadaşımızı kaldırabiliyoruz. Cure Potion, üzerimizdeki negatif etkiyi siliyor, Water Balloon rakibin bonuslarını kaldırıyor, Shit Nugget ise rakibe Gross tipi zarar veriyor. Benim favori iksirim açık ara Speed Potion. Hem ucuz

fiyat etiketine sahip, hem de turda iki defa saldırı yapmamızı sağlıyor; yani çok güçlü çok! Düşman menüsüne baktığımız zaman, her şeyin Elf çocuklarla başladığını görüyoruz. Akabinde en çok karşımıza çıkan düşman modeli Rats grubu oluyor. Hobos, yani evsizler de başlangıçta ziyadesiyle zorlayıcı düşmanlar arasında yer alıyor. Gizli servis ve hükümet ajanlarını da unutmamak lazım! Tabii ki senaryo gereği bir noktadan sonra en çok Nazi zombileriyle karşılaştığımız da bir gerçek. Açıkçası beklediğimden az düşman modeli var oyunda. Ben sanki biraz daha fazla sayıda fantastik düşman birimi görmeyi bekliyordum. Bir de aklımda hep D&D Monsters Manual içerisinde bulunan yaratıklarla dalga geçilmesi vardı. Adamlar olayı çok daha fütüristik bir senaryoya bağlayarak bu ihtimali ortadan kaldırmışlar ama olsun, bu da güzel... The Stick of Truth için kim ne düşünüyor, bilmiyorum ama ben çok sevdim; hatta 2010'ların (Ne zor yazması da, söylemesi de...) en iyi 10 oyunundan birisi olacağını da düşünüyorum. Yapımcı ekip resmen bizleri alıp çizgi filmin içerisine sokmuş. Etkileşimlerden tutun da senaryo gidışatına kadar, hayranlık uyandırıcı bir yapımdan bahsediyorum. Seri içerisinde bulunan tüm karakterleri görebiliyor olmamız zaten apayrı bir keyif. Politik olarak yapılan saldırılar ve espriler o kadar iyi ki yani ancak South Park ekibi böyle bir senaryo yazabilirdi! The Stick of Truth, kendisini sürekli oynatan bir oyun ama ne yazık ki hiçbir şekilde multiplayer desteği olmaması ziyadesiyle üzücü. Belki oyuna eklenecek indirilebilir içerik paketleriyle gittikçe keyiflenen bir hal alacağıysa garanti. Ne diyeyim; bu oyun bir harika dostum! ■ Ertuğrul Süngü

South Park: The Stick of Truth

- ⊕ Harika senaryo
- ⊕ Muhteşem esprî öğeleri
- ⊕ Eleştirel bakış açısı
- ⊕ Gerçekçilik teması
- ⊕ South Park!
- ⊖ Multiplayer desteği yok
- ⊖ Ne olduğunu bilmeyene sıkıcı

9,2

|| Alternatif Family Guy: Back to the Multiverse





TITANFALL

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



Titanfall ★

Dev robotlarla rodeo

Yıllar yıllar önce Doom vardı. Hala da dördüncüsü çıkacak diye heyecanlanıyoruz. Sonra Quake vardı, iyiydi, hoştu. Medal of Honor çıktı konsollara, herkes pek beğendi. O oyun da unutuldu bir noktada, Call of Duty'ye bıraktı meydanı. Bunlar olurken, bir dönemi de Unreal Tournament götürdü fakat Epic Games kendini Gears of War'a adayınca ne heyecanlı maçlar kaldı, ne de gerçek dışı turnuvalar.

Unreal Tournament önemli bir oyundu. Counter-Strike o dönemin en popüler FPS'siydi belki ama Unreal Tournament'ta çok saçma bir heyecan ve aksiyon vardı. Silahlar abartılıydı, içine binilen makineler bir acayıptı ve oyun çok hızlıydı.

Modern Warfare'daki bir maçta en fazla masaya zıplayabiliyorken, Unreal Tournament'ta metrelerce yüksekliğe sahip bir aletten aşağıya atlayıp havada birkaç kişiyi haklamak mümkün olabiliyordu.

İki nokta arasını hoverboard'larla aşmak, yetmezse son hız koşmak, ateş etmek derken bir maç nasıl geçiyor, anlamıyorduk.

Unreal Tournament güzel oyundu ama o devir bitti. Devir, atik olanın, ateş etmeyi bilen devri. Hızlı ve müthiş eğlenceli FPS'lerin çağı, Titanfall ile dönüş yapıyor. Siz de bu kervana katılmaya hazır mısınız?

IMC vs Militia

Zengin ve kaynak buldu mu kaçırmayan, devlet destekli bir kurum olan IMC'ye karşı halkın kurduğu bir direniş hareketi olan Militia'nın savaşı

söz konusu. Bu mücadeleyi de dokuz bölümden oluşan campaign modunda tecrübe ediyoruz. Peki, campaign modu gerçek bir hikayeye sahip mi? Hayır.

Birkaç ay önce dergide yer verdiğimiz Titanfall dosyası konumuza göz attıysanız hatırlarsınız; Respawn Entertainment tek kişilik bir oyun modunu Titanfall için düşünmediklerini söylemişti. Oyunun tam sürümü elimize ulaştığında bu konuda ne kadar dirayetli olduklarını da görmüş olduk, Titanfall'da tek kişilik herhangi bir şeye rastlamak mümkün olmadı.

Campaign modunda IMC tarafıyla oyuna başlayıp dokuz tane bölümde başarılı olmaya çalışıyor ama olmadığımız noktada da oyundan kovulmuyoruz.

Bunun nedeni basit: Campaign modu bir hikâye gömleği giydirilmiş multiplayer maçlarından ötesi değil. Yani aslında sıralı bir multiplayer mücadelesine giriyoruz; hikâye, senaryo adına da pek bir şey anladığımız, anlasak bile de konuyla ilgilendiğimiz olmuyor. Campaign modunu baştan sona oynananın iki tane getirisi var: İki farklı Titan ve bolca tecrübe puanı. Ayrıca oyunun modlarını da size tanıttığı için tüm campaign'i bir tutorial olarak da düşünebilirsiniz.

Campaign'in hem IMC, hem de Militia tarafını tamamlarsanız, multiplayer maçları için Stryder'a ve kendi Titan'ınızı oluştururken kullanabileceğiniz Ogre robotunun iskeletine sahip oluyorsunuz. Bana kalırsa oyunun bu kısmını es geçmeyin ve tüm görevleri yaptıktan sonra serbest dolaşıma geçin.

Titan'ın Kolu, Evin İçinde

Battlefield 4, 64 kişiyi destekliyor olabilir ama hani, nerede 64 kişi? Zaten herkes oyunda olunca da tam bir kaos oluyor, kim kime ateş ediyor, ucu kaçıyor. Buradaysa tertemiz 12 kişilik maçlar söz >

Challenge'lar

Bir silahla 10 kişiyi öldür, şu kadar kilometre koş, bir Titan'ı şu kadar kez çağır gibi ufak mücadeleleri tamamlamak oyunda tecrübe puanı olarak dönüş yapıyor ve bunları tamamladıkça kolayca seviye atlıyorsunuz. Zaten oyunda seviye atlamak çok kolay.



bulunuyor ve bunları karışık olarak oynamak için de ayrı bir seçenek bulunuyor. Her oyun modunun da farklı bir keyfi var ama eminim ki sizin için de bazıları daha ön planda olacaktır.

Silahların ve Ben

Oynanıştan bahsetmenin vakti geldi de geçiyor. Diyelim ki herkesi ve her şeyi vurmamız gereken Attrition modundayız ama bu moda girmeden önce ne yaptık? Bir asker tipi seçtik. O zaman öncelikle bu konuya eğilelim.

Maça başlamadan önce üç farklı sınıftan bir tane-sini seçiyoruz. Rifleman, bildiğiniz asker. Makineli tüfeğiyle klasik bir FPS karakteri. Assassin, tetikçilik yapmaya meraklı kişilerin tercihi olabilir ve elindeki akıllı tabancayla da düşmanlarına kilitleyip onları -takip eden kurşunlarla- vurabiliyor. Close Quarters Battle, yani yakın dövüşte ve pompalı tüfikle savaşmak isteyenler de CQB sınıfına yönelebilir. Şimdi bu üç sınıfı "giriş" sınıfları olarak düşünebilirsiniz zira biraz seviye atlayınca, campaign modu tamamlayınca hemen kendi askerinizi tasarlamak isteyeceksiniz. Toplamda beş farklı asker tipi oluşturabiliyor ve savaşma stilinize göre bu askerleri silahlarla, farklı özelliklerle donatabiliyorsunuz. Özel olarak oluşturabileceğiniz bir askerın ana silahını, tabanca gibi hafif olan ikincil silahını ve Titan-sa-

> konusu. Altı kişi bir taraf, altı kişi diğer taraf, mis gibi dövüşüp duruyorsunuz. 12 kişinin dışında yapay zekâ kontrolündeki arkadaşlarımız ve rakiplerimiz de yok değil ama onlar gerçek birer andon. Organik yapay zekâlar Grunt ismiyle anılıyor, mekanik olanlara Spectre ve yapay zekâ kontrolündeki Titan'lar olarak. Bunlardan en akıllısı Titan'lar aslında ama onları bile kandırmak pek de zor değil. Grunt'lar ve Spectre'ler hem düşük bir ateş gücüne sahip, hem de nişan alıp ateş etmekten aciz varlıklar. Titanfall'u dosya konusu olarak hazırladığımızda, yapay zekâ olarak tasarlanan bu arkadaşların daha iyi bir performans sergileyeceğini düşünüyordum ama olmadı. Bazı oyun modlarında direkt puan sağladıkları, tüm oyun modlarında da tecrübe puanına dönüştükleri için onları avlamadan geçemiyorsunuz fakat olmasalar da ne değiştirdi, emin değilim. (Dikkatimizi dağıtıp diğer oyunculara yem olmamızı sağlamazlardı mesela!) Tamamıyla bir multiplayer mücadelesinden ibaret olan oyunda yer alan oyun modlarını bu sayfalarda uzunca anlattım. Toplamda beş farklı oyun modu

Oyun Modları

Beş tane oyun modu, beş ayrı heyecan. Hep-sinde amaç kazanmak ama acaba hangisi en eğlencelisi? Bana sorarsanız Hardpoint fakat size göre bir başkası da olabilir. Hangi oyun modunda ne oluyor; sizler için derledim, toparladım. Okumazsanız danlırım! (Ve evinize gelip bunu suratınıza söylerim.)



Attrition

Karşı takımında yer alan her şeyi vur ve yok et mantığıyla ilerleyen oyun, Titanfall'a yeni başlayanların ilk olarak adım attıkları oyun modu olma unvanını da elinde bulunduruyor. Karşı takımın oyuncularını, Titan'larını, yapay zekâyaya sahip diğer elemanlarını öldürmek puan olarak geri dönüyor. Mesela bir Spectre-ki yapay zekâ bir robottur kendisi- bir puan kazandırıyor bir oyuncuyu öldürmek dört puanlık bir artış sağlıyor. 250 puana ilk ulaşan takım maçı kazanıyor fakat bazen zaman dilimi içerisinde maç kazanılmıyor; o zaman da süre bittiğinde kim en yüksek puana sahipse o takım galip geliyor. Attrition'da belirli bir stratejiye sahip olmanıza gerek yok fakat yapay zekâ kontrolündeki arkadaşların peşine pek fazla düşmeyin, puan oradan gelmiyor. Zaman zaman bir grup yapay zekânın savaş alanına iniş anına rastlıyorsunuz, o anı iyi değerlendirin zira tek

bombayla, aval aval bakan grubu tek hamlede ortadan kaldırıp birçok puana konabilirsiniz. Karşı takımın oyuncularının yanı sıra Titan'lardan da beş puan geliyor ama Titan yok etmek de pek kolay değil...

Last Titan Standing

Herkesin bir Titan içinde maça başladığı ve oyuna yeniden dönmenin mümkün olmadığı Last Titan Standing, son derece dikkatli olmayı ve stratejik davranmayı gerektiren bir oyun modu. Öyle kendinizi ortaya atmak, birkaç tane Titan'la aynı anda mücadele etmeye çalışmak direkt ölüm getiriyor, hiç denemeyin bile. Dört dakika süren her rauntta iki takıma da yapay zekâ arkadaşlar da eşlik ediyor ama pek bir şey başaramıyorlar elbette ki. Dört raundu kazanan taraf galip olurken üçüncü raunttan sonra iki tarafın respawn noktaları değişim gösteriyor. Takımda kimsenin Titan'ının kalmaması



var olarak kullanılabilecek ağır silahını seçiyoruz ki bu silahlar da yine seviye atladıkça çeşitleniyor. Tactical Ability olarak belirleyebileceğimiz özel yeteneğimizi üç farklı seçenikle belirliyoruz. Beşinci seviyede kazanılan Cloak, bizi neredeyse görünmez kılıyor. Dokuzuncu seviyede gelen Stim, kısa süreliğine daha hızlı hareket etmemizi ve sağlığımızı daha çabuk toparlamamızı sağlarken, 19. seviyede gelen Active Radar Pulse da bir süreliğine duvarların arkasındaki düşmanlarımızı görebilmemize izin veriyor. Ordinance kısmında da dört farklı patlayıcı çeşidi bulunuyor. Bunların yanında iki tane de Kit alıyoruz yanımıza. Kit'ler pasif yeteneklerimiz ve toplamda 12 çeşitten oluşuyor. Diğer özelliklerimiz ve silahlar gibi seviye atladıkça seçilebilir hale gelen Kit'lerin arasında haritada tüm yapay zekâ karakterleri gösterme, öldüğünüzde yerleştirdiğiniz tüm patlayıcıları aktif hale getirme, daha hızlı şarjör değiştirme, özel yeteneğinizi daha hızlı şarj etme gibi birçok işe yarayan özellikler bulunuyor. Karakterimizi düzenlediğimiz gibi, Titan'ımızı da şekillendirebiliyoruz. Bunu yapacağımız kıvama gelmeden önce de her alanda ortalama bir performans sergileyen Assault'u, yavaş ama güçlü olan Tank'ı ve hızlı ama çabuk patlayan Stryder'ı seçebiliyoruz. Titan'ımızı özelleştirebildiğimiz zamansa aynen karakterimizi şekle sokarken geçtiğimiz

aşamalardan geçiyoruz. Titan'ların özel yetenekleri pilotlardan daha farklı elbette ki. Gelen mermilerden kurtulmak için iki tane özel yetenekleri var örneğin. 10. seviyede gelen Vortex Shield, üzerinize gelen mermileri durdurup geri atmanızı sağlıyor, 26. seviyede kazandığınız Particle Wall da önünüzde bir kalkan oluşturuyor ki siz ateş edebiliyorsunuz ama gelen kurşunlar kalkanı aşmıyor; En azından kalkan yok olana dek... Pilotların sahip olduğu patlayıcıların yerine dört farklı füze sistemine sahip olan Titan'ların da aynı pilotlar gibi farklı özellikler getiren Kit'leri var ama bunların sayısı 12 değil, toplamda 10 adet. Kendi özel pilotunuzu yarattınız veya yaratmadınız, Titan'ınızı baştan ürettiniz veya üretmediniz, sonunda savaşa başlıyoruz. Ne demiştik, Attrition modunu seçtik ve karşı takımın yer alan her şey düşmanımız, her şeyi yok etmek bize puan getiriyor. Bu oyunu diğer, benzer FPS'lerden ayıran en büyük özelliği hızlı olması demiştik. Oyuna başladığınız anda etrafta yaldır yaldır koşabildiğinizi görmek zaten yeterince tatmin edici ama normalde tırmanılması mümkün olmayan bir duvarı zıplayarak aşabilmek ve oradan devam edip çatılardan sekebildiğinizi keşfetmek tarifsiz bir keyif veriyor. Pilotlar o kadar atik ki karşı taraftaki bir oyuncuyu zıplarken >

mağlubiyet anlamına geliyor, o yüzden en azından bir kişi Titan'ını korumalı. Ne var ki Titan'ınızdan zamanında çıkış yaparsanız, oyuna devam edebiliyorsunuz ve genellikle rakipleriniz Titan avında olduğu için küçük hedefleri gözden kaçırabiliyorlar. Oyunu Titan'larla oynamayı sevenler için çok iyi bir oyun modu.

Hardpoint

İşte favori oyun modum! Amaç A, B ve C olarak adlandırılan üç noktayı ele geçirip buradan gelen puanlarla 400 puana ulaşip oyunu kazanmak. Daha önce birçok FPS'de gördüğümüz bir oyun modu aslında ama işin içinde Titan'lar da olunca eğlence farklı bir boyutta oluyormuş meğer. Her ne kadar çoğu noktayı robotunuz olmadan ele geçirebilseniz de Titan'lar sayesinde düşmanın asla bırakmadığı noktaları mermi yağmuruna tutabiliyorsunuz.

Karşı taraftan birilerini, Titan'ları öldürmenin puan getirmediği oyunda sürekli birinci çıkmamın tek bir nedeni vardı: Bu saydığım şeyleri yapmamak! Bir noktayı ele geçirmek, o noktayı, noktanın yakınlarında durarak korumak hep puan getirdiği ve ben de sürekli bunu yaptığım için sıralamalarda hep yükseklerdeydim. Millet de orada birbirinin peşinden koşup dursun saçma sapan! Siz sakın böyle yapmayın, ben neredeysem oraya gelin.

Capture the Flag

Nedir, karşı tarafın üssünden bayrağı kapıp kendi üssünüze getiriyorsunuz, oluyor size puan. Aynı şeyi karşı takım da yapmaya çalışıyor ve bayrak taşıyıcısının yeri de net olarak gösterildiği için hızla onun peşine düşebiliyoruz. Eğer bayraklar üslerde değilse bir takım, diğer takımın bayrağını üssüne getirirse bile puan olmuyor. Bekleyeceksiniz ki

o bayrak düşecek...

Herhalde en hızlı ilerleyen oyun modudur Capture the Flag. Titanfall'da değil, her zaman öyledir ama Titanfall'un sahip olduğu hızla olaylar iyice ışık hızına çıkıyor. Çok keyifli olan bu modda Cloak özelliğiyle görünmez olmak özellikle bayrak çalarken çok işe yarıyor.

Pilot Hunter

50 kill yapan kazanır, olay bu kadar net. Klasik bir Deathmatch modu aslında fakat Attrition'dan farklı olarak karşı takımın oyuncu ve Titan'ları dışında bir şeyleri öldürmek puan getiriyor. O yüzden yapay zekâ arkadaşları kendi haline bırakabilirsiniz. Pilot Hunter'da başarılı olmanın yolu internet bağlantınızın hızıyla da doğru orantılı. Mesela benim ping 90'larda gezerken 20 ms'li arkadaşlar hep avlayıp durdular beni, hiç hoşuma gitmedi. 100 Mbit internet bağlatıp geliyorum...

Burn Cards

Multiplayer FPS oyunlarıyla çok alakanız yoksa Titanfall'da yer alan burn kartları size bir hayli yabancı gelebilir. Size yardımcı olmak adına durumu anlatayım. Oyunu oynadıkça, tecrübe puanı kazandıkça çeşitli kartlar elde ediyoruz. Bu kartlara "burn cards" deniliyor ve adlarındaki yanma ifadesi de kartların bir kez kullanıldıktan sonra ortadan kaybolmasından kaynaklanıyor diye düşünüyorum. Yedinci, dokuzuncu ve 11. seviyede kazanacağınız burn kartı yuvalarına toplamda üç tane kart seçip maça giriyorsunuz. Maça bir kez öldükten sonra yeniden oyuna dönerken bu kartlardan birini kullanmak isteyip istemediğiniz soruluyor ve kullanırsanız da o karttaki özel yeteneğe -bir kez daha ölene dek- sahip oluyorsunuz.

Kartlar farklı özelliklere sahip ve üç kategoriye ayrılıyor. Saldırına yönelik olanlar sayesinde çok güçlü bir silaha sahip olabiliyor veya stratejik olanlar sayesinde Titan'ınıza daha erken kavuşabiliyorsunuz. Enteresan özelliklere sahip bazı kartlar da öldükten hemen sonra sizi öldüğünüz yerde hayata döndürebiliyor veya yapay zekâ düşmanların sizi tamamiyle görmezden gelmesini sağlayabiliyor. Bir kartı kullandıktan sonra o kartı tekrar kazanmadan, yeniden kullanmanın imkânı yok. Bu da kartları zar zor kullanmamıza neden oluyor. Ben genellikle maç kritik bir konuma geldiğinde veya kullanacağım kart maçtaki durumumuza gerçekten iyi bir katkı sağlayacaksa kartları kullanmayı seçtim.

Bu da elimin kartlarla dolup taşmasına neden oldu ve 25 karttan sonrasını desteye ekleyemediğimi gördüm. Kart kazanmak zor değil, o yüzden kullanmaktan çok da çekinmenize gerek yok.



> veya duvarlarda koşarken vurmak gerçekten zor. Modern Warfare ve türevi FPS'lerde, bir düşmanla karşılaştığımızda ya yere çömeriz, ya "strateji" yapmaya gayret ederiz ya da zıplayarak saçma bir tavra girmiş oluruz. Buradaysa eğilme tuşunu hiç kullanmayacaksınız bile zira rakibiniz karşınıza çıktığında havada iki kez zıplamak, bir anda görünmez olmak, duvarlardan sekmek ve bir binanın içinde kaybolup gitmek çok daha iyi sonuç veriyor. Oyunun bu denli hızlı olması da kill sayılarının zaman zaman çok az olmasına neden olabiliyor. Hem karşı tarafta sadece altı kişi var, hem de hızlılar... Birini haritada bulmak yeterince zorken bir de o kişi bir anda uçup kaçınca bir maçı en fazla iki kill ile bitirmek bile olası hale geliyor. Respawn süresi çok kısa olduğu için oyuna yeniden dönmek çok kolay ve bir anda, yine ölmek de çok kolay. Oyunda strateji belirlemek de bir hayli güç. Bir yerlere pusu kurmak imkânsızla yakın çünkü pilotların sahip olduğu özel yetenekler yerinizi alenen gösterebiliyor. Ayrıca oyun çok hızlı olduğundan, dışarıda müthiş bir aksiyon dönerken bir binanın bir yerine saklanıp beklemek de çok sıkıcı oluyor. Hardpoint'te olay noktaları korumak olsa bile çoğu zaman o noktayı terk

edip aksiyonun ortasında bulunmak istedim ama kendime mukayyet olup bunu yapmadım, hep de birinci oldum bu sayede. Strateji şu şekilde gerçekleştirilebiliyor. Mesela Capture the Flag oynuyoruz. Bayrağı kaptık, koşuyoruz rüzgâr gibi. Peşimizde de biri, ateş edip duruyor. Basın Stim'i, hızlanın, kolay iyileşin ve bayrağı üsse yetiştirin. Hardpoint'teyiz... C noktasını birisi az önce almış. Oraya elimizi kolumuzu sallayarak girersek yem oluruz. Basın Cloak'u, görünmezliği sağlayın ve sizi bekleyen var mı, yok mu, önce bir kontrol edin... Anladığınız üzere strateji, sahip olduğunuz özel yeteneklerle yakından ilgili. Tabii ki bir düşmanla karşılaşınca kabak gibi ortada durmamak veya düşmanların toplanabileceği noktaları az da olsa tahmin edebilmek de sizi başarıya götürüyor ama konu daha çok yetenekler üzerinde yoğunlaşıyor.

Wrath of the Titans

Ve gelelim Titan'lara... Maça başladıktan bir süre sonra savaş alanına çağırabildiğiniz Titan'ların ne zaman hazır olacağı size uzay gemisindeki bağlantınız sayesinde bildiriliyor. Titan'ınız hazır olduğunda da onu savaş alanına indirebiliyorsunuz. Tabii ki bunu yapmak zorunda da değilsiniz. Eğer pilot olarak takılmak istiyorsanız, Titan'ı istediğiniz bir zaman çağırarak da mümkün oluyor. Titan'ınız yere indiğinde bir koruma alanıyla örtülü oluyor ve bu sayede hasar almıyor. Yakınına gidip ilgili tuşa bastığınızda da kısa sürede kendinizi Titan'ın içinde buluyor ve hemen çevrenizde olan bitene bakıyorsunuz zira Titan'lar hemen kendini belli ettiği için düşmanın tüm ateş gücü bir anda sizin üzerinizde yoğunlaşabiliyor. Titan'ları kontrol ederken dikkat etmeniz gereken en önemli konu, Titan'ların sürekli hedef olacağı. Çok güçlü oldukları ve öldürdüklerinde iyi puan getirdikleri için karşı takım üzerinize çullanacaktır. Siz de Titan'ları savaşta kazanacak bir makine olarak değil, yok olana dek kullanabileceğiniz bir puan toplama aleti olarak düşünebilirsiniz. Titan'lar ağır hareket etse de hızla kaçabilmelerini sağlayan, sınırlı kullanıma sahip bir "dash" hareketine de sahip. Özellikle pilotların roketlerinden kur-



CUSTOM PILOT 1

CUSTOM PILOT 2

CUSTOM PILOT 3

CUSTOM PILOT 4

CUSTOM PILOT 5



BACK

PRIMARY WEAPON



R-101C CARBINE
FULL-AUTO ASSAULT WEAPON



IRON SIGHTS



FACTORY ISSUE

ANTI-TITAN WEAPON



ARCHER HEAVY ROCKET
FIRES A POWERFUL HOMING ROCKET

SIDEARM



HAMMOND P2011
PRECISION SEMI-AUTO PISTOL

TACTICAL ABILITY

**CLOAK**

MOST EFFECTIVE AGAINST TITANS

ORDNANCE

**FRAG GRENADE**

EXPLOSIVE ANTI-PERSONNEL WEAPON

KIT

**EXPLOSIVES PACK**

CARRY EXTRA PILOT ORDNANCE

**DOME-SHIELD BATTERY**

TITANFALL DOME-SHIELD LASTS LONGER

tolmak için bu hareketi kullanmaktan kaçınmayın. Titan'ları yok etmenin bir yolu roketlerle onları patlatmak, bir diğer yolu da pilot olarak üstlerine atlayıp direkt olarak iskelete zarar vermek. Bunu yapmak için yüksek bir noktadan bir Titan'ın üstüne atlamak yetiyor. Bunu yaptıktan sonra elinizdeki silahla bolca ateş ediyorsunuz, bunu yaptıkça da pilotun Titan'ı terk etme olasılığını artırıyorsunuz. Zaten terk etmezse de havaya uçuyor robotla birlikte. "Rodeo" adındaki bu hareketi yaptığınızda dikkat edin de elinizde bir roketatar olmasın; bu silahla ateş ederseniz robot sağ kalıyor ama siz parçalara ayrılıyorsunuz.

Titan'ınızın yok olmaya yüz tuttuğunda da "Eject" komutuyla Titan'ı sağ salim terk etmek mümkün oluyor. Dikkatli rakiplerinizi uçtuğunuz ve yere iniş yaptığınız noktayı kestirebildikleri için havadayken görünmez olmanızı tavsiye ederim. (Bunu otomatik olarak yapan bir Kit'iniz de var.)

Çok şahane grafiklere sahip olmayan oyunun amacı da zaten bu yönde değil ama robotlar, çevre, atmosfer hiç de fena değil. Zaten oyunu oynarken bunlara dikkat edecek pek de zamanınız olmuyor. Oyunun fazla hızlı olmasının getirdiği birtakım eksiklikler de yok değil. Strateji belirleyememek bir süre sonra maçların rastgele bir mücadeleye dönüşmesine neden olabiliyor. Ayrıca karşı takımında altı kişi olmasının, düşmanlarınızı bulmakta zorlanmanıza yol açması da zaman zaman sinir bozabiliyor. (64 fazla, 12 de az sanki.)

Pek fazla reklamı yapılan "duvarlarda koş, oradan oraya atla" şeklindeki parkour heyecanının da şöyle bir eksiği var ki o da bunu ancak kaçarken yapmanızın işe yaraması. Durup dururken etrafta deli danalar gibi koşunca bunu yapamayan arkadaşları hiçbir zaman görmüyorsunuz. Onun yerine yerde ilerlemeyi seçerseniz, karşınıza birçok rakip çıkabiliyor.

Son derece eğlenceli olmasına rağmen biraz derinlik eksikliği olan Titanfall, yavaş oynanan FPS'lerden sıkılanlar ve Unreal Tournament heyecanını tekrar yaşamak isteyenler için iyi bir seçim. Ne zamandır bir oyunda bu kadar çok eğlenmemiştim, size de tavsiye ederim... ■ **Tuna Şentuna**

Titanfall

- ⊕ Hızlı ve eğlenceli
- ⊕ Çok kolay oynanıyor
- ⊖ Pek derinlik yok
- ⊖ Strateji belirlemek zor

8,7

Alternatif Call of Duty: Ghosts





DARK SOULS II

Yapım **From Software**
Dağıtım **Namco Bandai**
Tür **Aksiyon, RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.darksoulsii.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Mekanik

Bu oyunda hayatta kalmanın en önemli yollarından bir tanesi, düşmanların mekaniklerini çözmekten geçiyor. DSII'deki her düşman birimi, bizi öldürmek için şansını deniyor. Bizim yapmamız gerekense düşmanımızı önce uzaktan izleyip sonraki hareketlerine göre tepki vermek. Sizden büyük canavarlara, öyle Call of Duty oynar gibi saldırmayın. Aaa durun, zaten öldünüz...

Dark Souls II ★

Oyunlarda ne kadar iyisiniz?

İlk başta Demon's Souls vardı, sonra aradan zaman geçti, 2011 yılında "Dark Souls" isimli bir oyun belirdi. İsimlerdeki benzerlik sadece bir rastlantıdan ibaret değildi zira From Software'in ellerinden çıkmış, birbirini takip eden iki farklı isimden oluşan oyunun serisiydi bu. Başlangıçta belirli bir zümreye hitap eden seri, özellikle Dark Souls'un çıkışından sonra kendi çapında bir hayran kitlesini kısa sürede yaratmayı başardı. "Lordan" isimli, fantastik bir dünyada geçen oyunda, baştan aşağıya lanetlenmiş bir karakteri canlandırıyor, "undead"lerin akıbetini çözmeye çalışıyorduk. Onu en çok ön plana çıkaran kraterlerin başındaysa sahip olduğu derin mitolojik öğeler ve daha önce -bir anlamda- görülmemiş zorluk seviyesi geliyordu. İkinci oyunun haberi geldiğinden beri kendisini deliller gibi bekleyenler kervanında yer alan bendeniz, dergiye geldiği gibi oyu-

dünyada nefes aldığımızı görüyoruz ve tıpkı yine önceki oyunlarda olduğu gibi baştan aşağıya lanetlenmiş bir karakteri canlandırıyoruz. Oyuna, her yerin ortasındaki bir mekânda uyanarak başlıyoruz ve buradan sonra yapacaklarımız tamamen bizleri ilgilendirmekte. İzin verin açıklayayım...

Dark Souls serisi baştan aşağıya açık dünya konsepti üzerine kurulu bir yapıya sahip. Bir anlamda her yer, her yerde. Esas bir senaryo ilerleyişi yok ve daha ziyade oyuncu yapabildiği sürece ilerleyebiliyor. Haricinde, tıpkı Diablo serisine benzer şekilde bir köşede duran ana senaryo bulunmakta ama yapılacak envaiçesit farklı etkinlik söz konusu. DSII ile karşıma çıkan dünya, eski yapımlara göre açık ara daha büyük ve daha gösterişli. Bir anda devasa yapıların arasındaki o ufaklık nokta konumuna düşebiliyor-

"Haritalar çok farklı gizli noktalara sahip ve oyuncuya bir adım ileriye gitmeden önceki gerekli erzakı ve Soul puanını sunacak şekilde tasarlanmış"

nun karşısına kuruldu. Kuruldum ama ilk oyuna zor diyenlerle biraz daha konuşmak istiyorum; hele şöyle bir gelin, iki dakika oturun. Bak şimdi güzel kardeşim...

Sen ona zor diyordun ama!

Saniyorum ki Dark Souls II (DSII), oynayıp oynayabileceğim herhangi bir şeyden biraz daha zor. Şimdi hemen kancayı zorluk tarafına takmayalım, onun hakkında zaten konuşacağız; önce oyunu genel olarak anlatmaya bir izin ver. Her şeyin başında yine From Software var ve her ne kadar başlangıçta oyunun PC sürümü olmayacağı beyan edildiyse de sonunda aralarında konuşup mantıklı karara varabilmisler ve önümüzdeki ay harika olacağını düşündüğüm bir PC modeli DSII ile karşılaşacağız. Oyuna baktığımız zamansa ilk iki yapımda içerisinde bulunduğumuz "Lordan" isimli

ken, bazen de açık ormanlık alanlarda koştururken bulabiliyoruz kendimizi. Tabii ki bu devasa dünyaya atılmadan önce bir karakter seçmemiz gerekiyor. İrk? İrk zaten belli: İnsan. Bize tek kalan şey sınıfımızı seçmek ve DSII'de Warrior, Knight, Swordsman, Bandit, Cleric, Sorcerer, Explorer ve Deprived olmak üzere sekiz farklı sınıf söz konusu. Aynı zamanda yedi farklı "gift"ten birisini seçerek oyuna başlayabiliyoruz ki hiç delikanlılık etmeyin, hemen bir tanesine yapışın. Bence Healing Wares bayağı kaliteli; oyuna başlarken Cure ve HP iksiri veriyor. Bunların devamında da karakterimizi çok daha detaylı şekilde yaratabiliyoruz.

Zorluk bâki

Şimdi ufaktan dönelim "zorluk" konusuna. Bilenler



biliyorlar, bu oyun zor. Bilmeyenlere de anlatmakta fayda var. Geleneksel TPS ve RPG karışımı oyunlardaki en kolay işlemlerden birisi seviye atlamaktır ama DSII'de seviye atlamak bile ortalamaya göre dert. Misal, seviye atladınız ve karakter ekranında bunu görüyorsunuz ama yeterli değil! Öncelikle Majula bölgesinde bulunan The Far Fire'a gitmeniz, burada bulunan The Emerald Herald'a uğramanız gerekmektedir. Özellikle sağlık barını doldurmamıza yarayan ve eski oyunlarda da kullandığımız Estus Flask'i de yeniden sahnede görmek çok güzel. Yaktığımız Sublime Bone Dust miktarı kadar kendisini geliştirebiliyor ve bu sayede bolca yaşam gücüne sahip olabiliyoruz. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli kısım, seviye atlamak için düşmanlardan elde ettiğimiz "Soul" puanı. Soul'lar bayağı merkezde çünkü dilersek karakterimize seviye atlamak yerine kendileriyle silah, zırh ya da tüketilebilir eşya satın almamız da söz konusu. İşte bu noktada ne yapacağımızı seçmek çok önemli! Karakter özelliğini geliştirmek çok iyi fikir gibi durabilir ama bu oyunda silahlar ve zırhlar kullanıldıkça eskiyor, hatta bir noktadan sonra tamamen kırılabilir. Bu yüzden ne çeşit bir yatırım yapacağımıza iyi karar vermeliyiz. DSII açık bir dünyaya sahip dedim. Açık dünya konsepti her zaman çekici gelmiştir ama iki - üç darbeye öldüğümüz bir yapımdan bahsediyorum! Bu sebepten ne kadar açıldığını dikkat etmeniz gerekmektedir. Haritalar çok farklı gizli noktalara sahip ve oyuncuya bir adım ileriye gitmeden önceki gerekli erzak ve Soul puanını sunacak şekilde tasarlanmış. Bize tek düşense ne olup bittiğini iyi okumak; yoksa benim gibi etiniz budunuz olmadan boss karşısında alırsınız soluğu. Ha, bu da işin güzel yanı... Yazının başında değindiğim gibi, DSII'nin temel aldığı, oyuncunun bir şeyleri ne kadar yapabildiği. Eğer zamanlamaya güveniyor ve uzun dakikalar boyunca aynı şeyi yapmayı göze alıyorsanız, oyunun başında size sağlanan silahlarla ufak boss'lardan birisine dalaabilirsiniz. Yeri gelmişken değineyim: Boss'lar ziyadesiyle zor abilerimiz. Genelde kendilerine has hareketleri bulunmakta ve bu hareketleri ilk defa yediğinizde emin olun ki öleceksiniz. Ha, bir de aklımdayken belirteyim; bu oyunda hep ama hep öleceksiniz. Özellikle de

bir yerlerden düşerek! Şaka yapmıyorum. İşin kötü tarafı, bu düşme mevzusu tüm internet ortamında da dalga konusu. DSII içerisinde herhangi bir sınırlama yok, yani karakterler boşluklara sanki duvar varmış gibi takılmıyor. Hal böyle olunca da hem biz, hem de NPC'ler aşağıya düşebiliyor. Ardı ardına seri vuruş yapan NPC'leri uçuruma doğru çekip hamlelerini yaptıkları anda kenara atlamak suretiyle çok cana kıydım. Bir de tüm Soul puanlarını veriyor olmaları, işin tuzu biberi oldu yani. DSII, seriye yakışır bir yapım olmuş. Nitekim PS3 ve Xbox 360 grafikleri bir hayli yerlerde. PC versiyonunu dört gözle bekliyorum. Haricinde, serinin yabancısı olanların alışmaları çok vakit alacaktır. Hele zorluk konusunda takıntılıysanız ve aynı şeyi onlarca defa yapmak sizi tarzınız değilse ne yazık ki sizlerle DSII oynayamayacağız demektir. ■ **Ertuğrul Süngü**

Dark Souls II

- ⊕ Mitolojik detaylar
- ⊕ Atmosfer
- ⊕ Farklı NPC'ler
- ⊕ Keşfedecek çok fazla şey olması
- ⊖ O kadar zor ki!
- ⊖ Tahammül sınırlarını zorlaması

8,7

|| Alternatif Ghosts 'n Goblins

✓ Birtakım düşmanlar, devasa boyutları!





Lightning Returns: Final Fantasy XIII

Dünyanın yok olmasına birkaç gün kala...

Hızlıca FFXIII serisini bir hatırlayalım. "Final Fantasy XIII" adlı oyunla birlikte Lightning'le, Snow'la tanıştık, yeni nesil grafiklerin PS3'te nasıl bir Final Fantasy'yi karşımıza getirdiğini gördük, yenilenmiş ve hızlanmış savaş sistemiyle de sıra beklemekten usandığımız o anları hızlıca geride bıraktık. Ne var ki senaryo iyi değildi, ne var ki savaşlar, karakter gelişimleri bir RPG oyununa, FF'ye yakışacak kalitede olamamıştı.

Ardından Final Fantasy XIII-2 geldi. Lightning artık yoktu. Onun yerine Serah ve Hope başroldeydi. Farklı bir savaş sistemi yoktu ama bazı değişimler vardı. Paradigm sistemiyle karakterlerin yeteneklerini belirliyorduk ve yakaladığımız yaratıkları savaşta, yanimızda kullanabiliyorduk. Oyun hiç de fena değildi ama insanın kafasını allak bullak eden bir zamanda yolculuk sistemine sahipti. Hele ki oyunu şöyle bir ay oynamayın, geri dönmek neredeyse imkânsız oluyordu. FFXIII-2'yi beğendik beğenmesine de eski FF oyunlarının tadını asla veremedi.

Ve umutlar Lightning Returns'de bir kez daha alevlendi. Lightning geri dönüyordu, Lightning tek başınaydı ve ortada dünyanın yok olmasına günler kala dünyanın içinde bulunduğu o karanlık durumu anlatan bir atmosfer vardı. PS3'ün ve Xbox 360'ın en iyi FF oyunu olacağını düşünmek istiyorduk Lightning Returns'ün ama olmadı, olamadı...

Ölür müsün lütfen...

Senaryoya göre biz bir "kurtarıcı"yız. Dünyanın yok olmasına 13 gün kala, kurtarabildiğimiz kadar çok ruhu kurtarıp insanlığın yok olmasını engelleyeceğiz. Tabii ki halk bizi bir kurtarıcı değil, bir Ölüm Meleği olarak görüyor ve bizden de çekiniyor. (Bir nevi Azrael görevimizde oyunda.) Görevimizi yapmak için şehre geldiğimizde tanıdık yüzlerin, çok farklı hallere geldiğini de gözlemliyoruz. Snow bambaşka bir insan olmuş, Noel kendi başına buyruk bir kanun koruyucusuna dönüşmüş, Vanille ölümlerini duyabilme yetisine kavuşmuş vesaire. Tanıdığımız karakterlerin bu farklı halleriyle oyun boyunca karşılaşılıyor ama onların hiçbirini ekibimize katamıyoruz çünkü bu def yalnızız...

Yalnız başına oynanan bir RPG nasıl olur? Farklı karakterlere sahip olmamızın getirdiği monotonluğu kırmak için oyuna "Schemata" adında bir sistem eklenmiş. Lightning, oyun boyunca birçok farklı Schemata buluyor ve farklı yetenekleri beraberinde getiren bu stillerden üç tanesini savaşlara taşıyabiliyor. Örneğin, bir stil büyü gücünün yüksek olduğu bir oynanışı yanında getiriyor, bir başkası sağlık puanını düzeltmek için gereken yetenekleri içerisindedir barındırıyor... Bir Schemata'ya da gamepad'deki tuşlara denk gelecek şekilde dört farklı yetenek ayarlanabiliyor. Misal, X ve Daire tuşları iki farklı büyü yapmaya yarıyor, Kare'de güçlü bir saldırı bulunuyor, Üçgen ise daha az ATB harcayan ama az da hasar



Yapım **Square Enix**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **RPG**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.lightningreturns.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



veren bir saldırı yapmamızı sağlıyor. Savaşlar tam anlamıyla gerçek zamanlı olarak ilerliyor ve hatta bir FF oyununun en "hack 'n' slash" haline gelmiş versiyonu da bu olabilir. Düşmanlarımız haritada dolanırken onlara yaklaşıp saldırı tuşuyla vurduğumuzda savaş başlıyor. (Arkalarından yaklaşırsak %25 az sağlık puanıyla başlıyorlar.) Bundan sonrasında düşmana ATB, yani aksiyon puanımız yettiğinde, dört farklı tuşa atadığımız saldırı hareketleriyle saldırmak kalıyor. Hatırlarsanız üç tane Schemata'yla birlikte giriyorduk savaşlara. Dolayısıyla bir stildeki ATB puanı bittiğinde hemen diğerine geçmek gerekiyor; bu sırada da ATB'si bitmiş Schemata yeniden kullanılabilir hale gelmek üzere yenileniyor ve hatta bu değişimi bir kombonun ortasında bile yapabiliyorsunuz.

Düşmanlar genellikle sizden çok daha yavaş ve daha az saldırı yapıyor ama saldırıları da sağlam sağlık puanı götürabiliyor. Bunu önlemek veya azaltmak için de bir tuşa "Guard" komutunu atamak gerekiyor. Bir saldırıyı, vuruş tam Lightning'le buluşurken gard alarak önlemek de o saldırıdan çok daha az hasar almamızı sağlıyor.

Lightning'in sahip olduğu bir diğer yeni özellik de "Energy Point" (EP) adındaki özel yetenekler. Mesela bir savaşta yeterince savaştıktan sonra "Overclock" adındaki yeteneğinizi kullanıp zamanı yavaşlatmak için 2 EP'ye ihtiyaç duyuyorsunuz. Saatleriniz bitmesin diye de yine bir başka yeteneğinizi bu EP puanlarıyla harekete geçiriyorsunuz. EP kazanmanın yolu da bolca savaşmak ve galip gelmek.

Başlarda bu savaş sistemi çok güzel işliyor ve büyük keyif alıyorsunuz. Fakat oyunda biraz ilerledikten sonra, bayağı sıradan düşmanların bile inanılmaz yüksek sağlık puanına sahip olması ve onları öldürmek için dakikalarınızı harcamanız çok can sıkıyor. Olayın kötü tarafı da yanınıza sınırlı sayıda sağlık iksiri alabilmeniz ve basit bir görevi yaparken bile çok fazla yaratıkla karşılaşip sürekli ölümle yüz yüze gelmeniz. Eğer bir savaşta ölürseniz, oyun sonlanmıyor ama oyun zamanına bir saat ekleniyor. Bu da çok değerli olan zamanınızın tükenmesine neden olabiliyor... (Zamana eklenip tükenmek nasıl oluyor, şimdi anlatıyorum.)

Saat kaç?

Bu oyunu çok sevme ihtimalim vardı. Nedeni de birçok görevin olması, özgürce istediğimiz görevi yapabiliyor olmamız ve keşfedilecek bir ton gizliliğin bulunması. RPG oyunlarında da en büyük güzellik budur zaten; bazen yan görevleri bile yapmadan

"grinding" adındaki işe girer ve başboş yaratıkları kesip durursunuz. Şehirlerdeki insanların muhabbetlerini dinlersiniz, şehrin gizli yerlerini bulmak için dolaşır da dolaşırsınız... Bu oyundaysa öylesine büyük bir saçmalık var ki beni oyundan direkt soğuttu: Zaman sınırlaması!

Oyuna, dünyanın yok olmasına sadece altı gün varmış gibi başlıyor ve başladığımız andan itibaren ekrandaki saatle muhatap oluyoruz. Her sabah 6'da Hope'un bize direktifler verdiği ve zamanın işlemediği bir üsse dönüyoruz ve bu da demek oluyor ki sabah 6'ya kadar işleri hallettik, hallettik; yoksa bir gün geçmiş demektir. Bu zaman sınırlamasının bize etkisi de şu oluyor: Bir görevi aldıktan sonra koşar adım o görev yerine koşmaya çalışıyor, yarı yolda bir şey görürsek kesinlikle ilgilenmiyor ve işimizin olmadığı hiç kimseye bulaşmıyoruz. Sanki RPG değil de yarış oyunu! İşte, eğer bir savaşta ölürsek de oyundaki zaman bir saat geçmiş oluyor. Yani savaşa 5'te girdiysek ölünce saat otomatik olarak 6 oluyor. Ekstra saatler, günler kazanmanın yolu da görevleri yapmaktan geçiyor. Ne kadar çok ruh kurtarırsak dünyanın sonunu da geciktiriyoruz ama dediğim gibi, oyuna başladığınız anda büyük bir maratonun içine düşüyorsunuz. Saatleriniz, günleriniz bittiğinde de oyun sonlanıyor. Ama şöyle bir özellik getirmişler oyuna; tüm eşyalarınız ve sahip olduğunuz her şey ile birlikte oyuna yeniden başlayabiliyorsunuz. Bunu yapmak istiyor musunuz peki? Hayır...

Oyundan "tecrübe puanı"nın tamamıyla silinmiş olması da bana çok büyük bir eksiklik gibi geldi. Savaşlardan sadece altın ve EP puanı kazanabiliyorsunuz. Lightning'e otomatik olarak sağlanan diğer özelliklerse görevleri tamamlayarak elde ediliyor. Bu yüzden de -zaten zamanla ilgili problemimiz de varken- savaşlardan olabildiğince uzak duruyoruz. Grafikselsel anlamda çok sağlam bir oyun olan Lightning Returns, hayatımda oynadığım en zevksiz FF oyunu olma şerefine ulaşmış bulunuyor. Çok daha iyisi olabilirdi, çok eğlenebilirdik ama olmadı, olmadı... ■ **Tuna Şentuna**

Lightning Returns: Final Fantasy XIII

- ⊕ Görşellik çok iyi
- ⊕ Savaşlar hızlı
- ⊖ Zamana karşı yarışmak her şeyi mahvediyor
- ⊖ Savaşların bir getirisi yok
- ⊖ RPG mantığından uzak bir oyun

6,0

|| Alternatif Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

Stagger

Düşmanların birçoğunun zayıf yönleri bulunuyor. Bunları keşfettiğinizde de o yönden onlara saldırarak Stagger konumuna düşmelerini sağlıyorsunuz. Bir süre saldıran düşmana bu noktadan sonra yapacağınız saldırılar da normalden çok daha fazla hasar veriyor.



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

Büyük İsimler

"Legendary" olarak geçen kartları bulmak zor ve bu kartlar genellikle de fazla kristal istiyor. Yine de stratejinize de uygun olanları destenize koymanızı tavsiye ederim; bazılarının özellikleri direkt olarak savaşı kazandırabiliyor. (Jaraxxus gibi...)

Hearthstone: Heroes of Warcraft ★

Kartlar, kahramanlar, büyük eğlence!

Merhaba sevgili okurlar. Aslında Titanfall oynuyorum şu an. Koşuyorum, duvara zıplıyorum, yüksek bir yer bulayım da altımdan geçen düşman Titan'ının kafasına inebileyim diye ortam arıyorum. Yatıyorum böyle, kalkıyorum böyle... Bir zamanlar hayatım Hearthstone için bu şekilde bir akış gösteriyordu ama artık tüm oklar Titanfall'u gösteriyor. Kendimi oyuna o kadar kaptırmışım ki Hearthstone'un betadan çıktığını bile fark etmemişim. Zaten fark etmiş olsam da çok bir şey değişmeyecektmiş... Oyunu kapalı betadan alıp son haline götüren oyuncular şunu zaten görmüşlerdir ki pek az değişiklik yaşandı oyunda. Görsel açıdan bir değişim olmadı, yeni karakterler eklenmedi, yeni kartlar görmedik, kahramanların güçlerinde bir değişim olmadı vesaire. Bunları neden söylüyorum? Eğer birkaç ay önce dergide yayımlanmış olan geniş Hearthstone ilk bakışına göz attıysanız, oradakinden çok da farklı bir şey anlatmayacağım. Oyuna yeni başlayanlara beni dikkatle dinlesin...

Garrosh'un çekici

Hearthstone bir kart oyunu. Aynı Magic: The Gathering gibi ama ondan farklı olarak çok daha hızlı oynanıyor. Daha doğrusu, dijital bir kart oyunu olarak MtG'den daha hızlı; yoksa karşılıklı oynanan MtG maçlarının da hızlı geçtiğini görebiliriz. Hearthstone hızlı olduğu kadar kolay anlaşılabilir ve çabucak alışılabilir bir oyun. Tüm bunlardan daha güzeli de tamamıyla bedava olması! Evet, oyunu bedavaya tecrübe edip sabrınız yettiğince de oyundaki tüm kartlara yine bedavaya kavuşabiliyorsunuz.

"Hearthstone" isminin yanında bir de "Heroes of Warcraft" eki var. Bu da oyunda göreceğiniz her türlü kahramanın,

yaratığın, büyü öğesinin Warcraft'tan geldiğini gösteriyor. Şayet ki bir World of Warcraft oyuncusuyunuz, oyundaki her türlü öğeye aşina olmanız kaçınılmaz. Oynanışa bir göz atalım. Karşılıklı iki oyuncunun oynadığı oyunda, iki tarafın da toplamda 30 sağlık puanı var ve amaç bu puanı sıfırlamak. Bunu yapmak için birkaç farklı yöntem kullanıyorsunuz. Ya yaratıklar indiriyorsunuz savaş alanına, ya büyülerle saldırıyorsunuz ya da kahramanınıza sağladığınız silahlarla.

Toplamda dokuz farklı kahraman bulunuyor ve bu kahramanların hem kendilerine özel kartları var, hem de özel güçleri. Seçebileceğiniz sınıflar Mage, Shaman, Druid, Priest, Warrior, Hunter, Warlock, Rogue ve Paladin şeklinde sıralanıyor. Mage bir puan hasar veren bir saldırı yapıyor, Shaman rastgele bir Totem çağırıyor savaşa, Druid bir zırh puanı ve bir saldırı puanı sağlayan bir büyü yapıyor, Priest iki puanlık sağlık yenileyebiliyor, Warrior iki puanlık bir zırh yapıyor, Hunter karşı tarafın kahramanına iki puanlık bir saldırı yapıyor, Warlock sağlığından iki puan feragat edip bir kart çekiyor, Rogue bir saldırı puanına sahip ve iki sıra dayanabilen bir silah yapıyor, Paladin de 1/1'lik bir asker çağırıyor. Kahramanların bu güçleri oynanışı baştan aşağı değiştirmiyor veya bir kahramanın, diğer kahramandan daha üstün konuma geçmesini sağlamıyor zira her gücün kendine göre bir avantajı bulunuyor. Kahramanların kendilerine özel kartlarıysa yine biraz sınıf özellikleriyle ilgili. Örneğin, Mage, büyü gücünü yükselten özel kartlara sahipken, Warlock ise Demon'larla olan ilişkisinden dolayı, Demon'lara yönelik özel kartlar getiriyor.

Rexxar'ın yayı

Üç farklı oyun modu bulunuyor şu an için. (İleride farklı





modlar geleceğini geçen ayın haberlerinde bildirmiştiğimiz.) "Play" diyerek ya sıralamalı Ranked modunda oynuyor ya da sıralama olmadan, sıradan bir oyun oynamak için Casual'ı seçiyorsunuz. Arena kısmınaysa 150 altın veya 1.79€ para vererek girilebiliyor. Arenada kendi destenizi kullanamıyorsunuz ve bir "draft" mücadelesine giriyorsunuz. 30 kartlık destenizi, üçer seçeneğe kartlardan birini seçerek oluşturuyor ve hafiften rastgele bir desteyle savaşa çıkıyorsunuz.

Arena dışındaki modlarda kendi destenizi oluşturmak mümkün. Zaten tüm olay da deste oluşturmakta ve biraz da şansa elbette... Diyelim ki Mage sınıfını seçtiniz. Destenize büyüleri mi tükacaksınız, yoksa hızlı açılabilen yaratıkları koyup bir "rush" mantığı mı güdeceksiniz? Warrior olmayı seçtiğinizde yüksek saldırı gücüne sahip yaratıkları mı tercih edeceksiniz, yoksa güçlü silahlara dayalı bir strateji mi yürüteceksiniz? (Bu işlemez.) Başlarda seviye atlamadan sınıflara özel kartlara kavuşmadığınız için şans biraz daha ön planda oluyor ama oyunu bolca oynadıktan sonra, booster paketlerini açtıkça daha çok karta kavuşuyor ve istediğiniz türde bir deste kurabiliyorsunuz.

Kartlar da aynı MtG'de olduğu gibi rastlanma sıklığına göre farklılık gösteriyor. Common kartları bulmak kolay ama Rare'ları, Legendary'leri elde etmek daha zor. Kartları elde etmenin de üç yolu bulunuyor. Ya Arena'ya girip booster paketleri kazanacak, ya bu booster paketlerini 100 altın veya gerçek para vererek satın alacak ya da fazla kartları "disenchant" ederek veya yine Arena'dan kazanabildiğiniz büyüleri tozlarla istediğiniz kartları sıfırdan oluşturacaksınız. Toz biriktirmek meşakkatli bir iş ve iyi kartlar da çok fazla toz istiyor. Yine de azmederseniz, istediğiniz kartları sonunda, bir şekilde oluşturuyorsunuz.



Tuna'nın yolu

Savaş alanına geri dönelim. Kartlarımızı çektik, oyun başladı. Her sırada, bir tane kristal elde ediyorsunuz. Bu kristaller de kartları kullanmanın tek yolu. Mesela elinizde üç kristal isteyen bir kart var. Eğer kristal alanında iki kristal görüyorsanız, o kartı açmak için bir sıranın daha geçmesini beklemeniz lazım. Her sırada bir tane daha fazla kristal kazanıyor ve 10. sırada, 10 tane kristale sahip olarak finale geliyorsunuz. Sıranızın ötesinde kristal kazanmanın tek yolu, Druid sınıfının sahip olduğu gibi "Bu sırada iki tane fazla kristal elde et." gibi özellikler sunan kartlar. Kristalleriniz yettiği kadar kartı oynadıktan sonra sıra karşı tarafa geçiyor. Sıra yine size geçtiğinde, savaş alanına inmiş olan yaratıkları saldırmak için kullanabiliyorsunuz. Eğer karşı tarafta "Taunt" özelliğine sahip yaratık yoksa direkt olarak rakibinize saldırmak mümkün olabiliyor. Yaratıklarınıza çeşitli kartlarla ek özellikler verebildiğiniz gibi, karşı tarafın yaratıklarına da yine hasar veren büyüleri yapabiliyorsunuz. Mage ve Priest gibi sınıflar da direkt rakibe hasar verebilen büyüleri sahip. (Mage'in Pyroblast'ini 10 puan hasar veriyor örneğin.)

Kartları birbirleriyle kombine olarak kullanabilmek, oyunu bolca oynamaktan geçiyor. Başlarda sadece basit yaratıklar açıp basit büyülerle rakibinize karşı koymaya çalışırken, ilerleyen safhalarda kartları birbirlerine uygun olarak kullanıp daha etkili stratejiler geliştirebilirsiniz.

Yamalarla, güçleştirmelerle sürekli şekil değişti-receğinden emin olabileceğinizin Hearthstone, şu an piyasadaki en eğlenceli kart oyunu bile olabilir. Başına bir kez oturduktan sonra kalkmak pek zor. Zaten denemesi de bedava... ■ **Tuna Şentuna**

Hearthstone: Heroes of Warcraft

- Kolay anlaşılıyor, hızla oynanabiliyor
- Çok eğlenceli
- Geliştirmeye çok açık
- Savaş alanlarının grafiklerini beğenmiyorum
- Hala bazı dengesizlikler mevcut

9,0

Alternatif Magic 2014

^ Kiran kırana mücadele; yaşasın Murloc'lar!





Metal Gear Solid V: Ground Zeroes ★

Sessizliğin anlamı

Benim için Metal Gear Solid'in anlamı, PSone demektir. Döneminde PSone'ı özel kılan birçok yapım vardı pek tabii ki ama özellikle MGS'nin yeri bir ayrıydı ve serinin diğer oyunlarında da durum hep benzer şekilde karşımıza çıktı. Zaman geçtikçe resmen efsaneleşen ve her oyunuyla başta oyun dünyası olmak üzere, tüm dünyayı sallamayı başaran ender bir yapıma dönüşen seri, en çok da yapımcısı Hideo Kojima ile anılır. Mobil oyunlarını ve en son geçen yıl karşımıza çıkan, hatta geçen ay da PC versiyonunu sizler için incelediğim Revengeance'ı saymazsak, serinin en son ana oyunu olan Guns of the Patriots, 2008 yılında piyasaya çıkmıştı. Uzun lafın kısısı, bu oyun için çok ama çok bekledik.

Yavaş, yavaş, aman duymasınlar

Resmen altı yıllık bir hasret olduğu için böylesine geniş bir arka plan bilgisi verdim. Serinin yeni oyunu olan MGSV ise iki farklı oyuna bölünmüş durumda: Ground Zeroes ve The Phantom Pain. Senaryo, dördüncü oyun olan Guns of the Patriots'in devamı niteliğinde. Karışıklık olmaması için de ayrıca belirtmek istiyorum: Piyasaya çıkan oyunun adı Ground Zeroes. Kendisi aynı zamanda 2015 içerisinde piyasada olması beklenen The Phantom Pain isimli oyuna giriş niteliği taşıyor. Olaylar Big Boss'un, yani Snake'in Küba içerisindeki Amerikan üssüne saldırısıyla başlıyor. Buranın adı Camp Omega, görevimizse "Chico" ve "Paz" isimli iki karakteri kurtarmak. Öncelikle oyuna grafikler açısından bakmak istiyorum. Ben kendisini Xbox 360 üzerinde deneyim ettim ve ne yalan söyleyeyim, sanıyorum bu konsoldaki en iyi ilk üç grafikten birisinin Ground

Zeroes'da olduğunu gönül rahatlığıyla beyan edebilirim. Kaplamalar tamam, bunu zaten herkes yapıyor ama karakter modellemeleri, rüzgârın kıyafetler üzerindeki etkisi, yağmurun yağış şekli ve yarattığı su havzaları, ışıklandırmalar ve gölgelendirmeler... Siz sorun, ben "Evet, var abi." derim; o derece ince işlenmiş ve sık dokunmuş bir görsel şölen bahsediyorum sevgili okur.

Bildiğiniz üzere MGS serisinin ana yapımları, her zaman gizlilik üzerine kurulu olmuştur. Ground Zeroes ise gizlenme kavramını resmen bir adım daha ileriye taşımış ve yapabileceklerimizi en üst seviyeye çıkarmayı başarmış. Camp Omega tamamen karanlığın hâkim olduğu, geniş bir alan. Parça parça etrafa dağılmış farklı noktalar var ki zaten biz de bölümü tamamlayana kadar buradaki her bir yeri geziyoruz. Oyunu ilk zorlaştıran şeyse grafik kalitesi; şaka değil! Işıklandırma sistemi o kadar iyi çalışıyor ki üzerimize çevrilen en ufak ışıkta tavşan gibi kalveriyoruz. Tabii ki burada devreye düşman yapay zekâsı da giriyor. Kendileri bizim karanlık-



Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Tür Aksiyon
Platform PS3, PS4, X360, XOne
Web www.konami.jp/mgs5
Türkiye Dağıtıcısı Aral



taki durumumuza göre hareket ediyorlar. Öyle saklambaç oynuyormuş gibi, iki saniyelğine bizi görünce deliler gibi bağırp ateş etmiyorlar. Onun yerine -duruma göre- önce bir mekânı kolaçan ediyorlar. Bunu yaparken de telsizden diğer birliklere durumu rapor ediyorlar. Bizi aramaya gelmeleri, özellikle teke tek karşılaşmalarda işimize yarıyor çünkü saklandığımız yerin yanına geldikleri için bize de tek bir tuşa basmaktan başka bir şey kalmıyor. Toplu aramalardaysa genelde büyük sorunlar çıkıyor ve evet, Tom Clancy's Splinter Cell serisindeki gibi öylece yanimızdan yürüyüp gitmiyorlar. Kendilerini bir defa yakın mesafede yakaladığımız anda yapacağımız üç farklı seçenek bulunuyor. En başta boğazına yapıştığımız düşman birimini "konuşturabiliyoruz". Bazen görev noktamızı işaret ediyor ama genelde yardım çağdırmaya çalışıyorlar. Yakındaki birliklerse hemen yardıma geliyorlar. Heh, işte ikinci adamı da yakaladık! İkinci seçenek bayıltmak ve bayılan düşman birimi, başka bir düşman kendisine yardım etmezse uzunca bir süre hareketsiz yatıyor. Üçüncü seçenekse bıçak yardımıyla düşmanımızı öldürmek; baygın ya da ölü olsun, her birimi sırtımızda taşıyıp farklı bir noktaya götürüyoruz.

Öldürme, bayılt

Ground Zeroes biraz, hatta bayağı biraz kısa bir oyun. Onu daha uzun oynayabilmek için bölüm sonunda yüksek bir not almamız gerekiyor. Toplamda 23 tane açılmayı bekleyen görev, silah ve aklınıza gelebilecek oyun içi eşya söz konusu. Bu yüzden bölüm içerisinde bolca efor sarf etmemiz gerekemekte. Bunu yaparken dikkat etmemiz gereken hususların başında adam öldürmemek yer alıyor. Haricinde, düşmanı her alarma geçiřimiz, ölüp bölümü yeniden deneyişimiz ve helikopterimizin düşmesine izin vermemiz eksi puan anlamına geliyorken, kurtarılan her rehine artı puan kazandırıyor. Zaten "Chico" ile birlikte dört rehine var. Paz ise sonradan kurtarılan başlı başına bir NPC. Helikopter durumuna da değinmek lazım... Harita üzerinde farklı "çıkarma" noktaları bulunuyor. Rehinerleri bu noktaya getirmemiz yetmiyor, bir de helikopteri bizim çağdırmamız şart. Eğer civarda peşimize düşmüş düşman birlikleri varsa

helikopterin yok edilmesi işten bile değil. Onun için telsiz konuşmalarını iyi dinlememiz gerekiyor. Düşman birlikleri bir defa bizi gözden kaybettiklerinde haritada en son görüldüğümüz yeri tarıyorlar. Zaten bu bölümü biz de kendi haritamızdan görüyoruz. Akabinde alarm seviyesi düşüyor ve en sonunda tamamen aramayı bırakıyorlar. Seslendirmeler, senaryonun işleniş şekli, genel olarak silahlar ve silahların verdiği hasarlar kelimenin tam anlamıyla harika. Karakterimizi kontrol etmek çok kolay olduğu gibi, farklı şekillerde saklanmasını sağlamak da oynanabilirliği arttırmış. Benim en büyük eleştirim esasen yapay zekâ kısmında olacak. Yani çok fazla saçmalayabiliyor ya da zaten buldukları baygın bir arkadaşları için ikinci kez alarm verebiliyorlar. Tabii ki bir de onlar da çok hızlı kaçıp saklanınca anında izimizi kaybetmeleri var ki yani oyunda resmen hiç ölmedim. Son "aggro" m da oyunun süresine. Yahu "Ne kadar kısa bir oyun yapabiliriz?" diye bizim bilmediğimiz bir yarış mı var sektörde? Bir saatte bitti abi oyun. İşte sonra bölüm sonunda açılan Side Up görevlere geçtim. Onda da git şurayı yok et, git bunu kurtar, aman ses çıkarma gibi görevler vardı ki pek olmadı anlayacağınız. Yine de çok hakkını yemek istemiyorum çünkü bu görevler ziyadesiyle doyurucu; yani esas oyun, ana görevi bitirdikten sonra başlıyor. Ground Zeroes kesinlikle Hideo Kojima gibi bir adamın elinden çıkabilecek kalitede, bu bir gerçek ama oyun süresi ve oyun tarzı, bazı kullanıcıları rahatsız edecek durumda. İşin kötüsü, Kojima beni öyle bir kendisine çekti ki bir - iki saat içerisinde, oyunun devamını heyecanla bekliyorum. Bu yüzden sonuca ne yazsam olmayacak. Oyun süper ama ana hikâye çok kısa, bu seni mutlu ediyorsa al oyna! ■ **Ertuğrul Süngü**

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

- ⊕ Harika grafikler
- ⊕ Sağlam atmosfer
- ⊕ Gizlenme mekanikleri
- ⊕ Tekrar oynanabilirlik
- ⊖ Çok kısa oyun süresi
- ⊖ Yapay zekânın teklemesi

8,2

Alternatif **Splinter Cell: Blacklist**

Ground Zeroes biraz, hatta bayağı biraz kısa bir oyun. Onu daha uzun oynayabilmek için bölüm sonunda yüksek bir not almamız gerekiyor



Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Web www.battlefield.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



^ Kum fırtınasının yarattığı atmosfer inanılmaz.



Battlefield 4: Second Assault ★

Kentsel dönüşüm

Önceki aylarda çıkan betası ve geçen ay çıkan tam sürümü ile birlikte kendimi Titanfall'a kattırdım, Battlefield 4'ü de pek bir ihmal ettim. Yıllar önce Call of Duty'yi terk etmiş ve daha oturaklı, daha "sakin" bir oynanışa sahip olan Battlefield'da geçiş yapmış biri olarak yeniden hıza, aksiyona, adrenaline teslim olmayı ben de beklemiyordum. Bu beklenmedik gelişme sonrası da Second Assault'u çok fazla oynama şansım olmamıştı ama iş incelemeyi yazmaya gelince yeniden eski topraklara, hatta cidden eski topraklara dönüş yapmam gerekti. Second Assult, Battlefield 4'ün ikinci genişleme paketi olarak Şubat ayı ortasında Premium üyelerin, Mart ayı başında da tüm oyuncuların beğenisine sunuldu. Paketin ismine bakınca içeriğini az çok tahmin ediyorsunuz herhalde ve yanılmıyorsunuz; Second Assault, Battlefield 3'te en büyük çatışmaların yaşandığı ve en popüler dört haritayı, Battlefield 4 dâhilindeki Frostbite 3'ün nimetlerinden yararlanarak çok daha gelişmiş bir halde karşımıza çıkarıyor. Hal böyle olunca da haritaların isimlerinin sonuna "2014" takısı getirilmiş. Elimizde hangi haritalar var peki? Caspian Border, Gulf of Oman, Operation Firestorm ve tabii ki Operation Metro. Battlefield 3'ü oynadıysanız, dört haritaya da fazlasıyla hâkimsinizdir zaten ama en başta biraz zorluk çekmeniz muhtemelen, ben de çektim. Nedeniyse haritalara eklenen irili ufaklı detaylar. Öncelikle en az Bad Company 2'deki kadar güçlü bir yıkım motoruna sahip olan Battlefield 4, bu dört haritaya yıkıma yönelik geliştirmeler getiriyor. Artık metroda çökmeler oluyor, çölde kum fırtınaları çıkıyor ve göz gözü görmüyor, ayrıca yine metroya bir asansör eklenmiş ki bu da yürüyen merdivenlerdeki kilitlenmeyi bir nebze olsun çözüyor. Yine de oyunun zaman zaman bu noktada tıkanması kaçınılmaz oluyor ya neyse... Second Assault ile haritaların dışında yeni, aslında

eski bir moda da kavuşuyoruz: Capture the Flag. Açıklamama gerek var mı? Hiçbir fikriniz yoksa incelemeyi an itibarıyla bırakabilir ve sonraki sayfaya geçebilirsiniz. Başka neler var yeni? Yine Battlefield 3'ten hatırlayabileceğiniz AS Val, DAO-12, F2000, M60 ve daha önceki oyunlardan da GOL ekleniyor silah yelpazemize. Son olarak yine Battlefield 3'ten hatırlayabileceğiniz Desert Patrol Vehicle (DPV) ve Skil Loader araçlarının da oyuna geri dönüş yaptığını belirtiyim.

Açıkçası Second Assault sayesinde özlediğimiz haritalara yeniden kavuşmak, hatta bu haritaların çok daha keyifli hale gelmiş hallerinde çatışmalara girmek hoş duygular uyandırdı bende ama açık konuşmak gerekirse de eski haritaların ve eski silahların yeniden önümüze sunulduğu bir paket bu. Eh, hal böyle olunca da değerlendirme yaparken duygularıma teslim olmamam gerekiyor. Haritaların yıkılabilir halleri oldukça renkli, kum fırtınası çıktığında gözün gözü görmemesi müthiş bir his ve Frostbite için ciddi bir gövde gösterisi ama yine de öve öve bitiremeyeceğim, oyuna ciddi miktarda katkı sağlayan bir paket yok elimizde. Ha, Premium'u baştan alanlar için bu saatten sonra fark eden bir şey yok ve sırada üç yeni paket daha var. (Tam da çıkacağı gün PC için ertelenen Naval Strike'ı da inceleyeceğim ama kismet...) Lafı daha fazla dolandırmayıp güncellenerek çok daha eğlenceli hale gelen haritaları mutlaka ziyaret etmenizi tavsiye edeyim. ■ Şefik Akkoç

Battlefield 4: Second Assault

- Sınıf atlayan klasik haritalar
- Haritalara eklenen ince ve güzel detaylar
- En nihayetinde yeni bir şey yok

7,5

|| Alternatif Call of Duty: Ghosts



Plants vs. Zombies: Garden Warfare ★

İşin boyutu değişince

Hiç Plants vs. Zombies oynadınız mı? Ben oynamadım. Vallahi. Çevremde oynayanlar oldu, bitirenler oldu, hala oynayanlar var ama ben bir kez olsun oynamadım, sadece izlemeyi seçtim. Oyunun renkli görselliği, eğlenceli içeriği dikkat çekici olsa da oynamadım işte. Sanırım bu sebeplerle oynamaktan çok izlemek zevk verdi bana. Bırakırlar mı? Adamlar işi biliyorlar, oyuncuyu bir şekilde avuçlarına almayı biliyorlar arkadaş. PopCap Games, Electronic Arts ve Microsoft el ele verdi, Plants vs. Zombies'i hiç oynamamış olan, beklentileri ve oyun alışkanlıkları farklı olan insanlara ulaşmanın bir yolunu buldu, o sevimli oyun bir shooter'a dönüştü, ben de dayanamadım.

Bilmeyenler için kısa bir özet: Plants vs. Zombies, bir eve doğru saldırıya geçen zombiler ve zombileri durdurmak için "köküne kadar" mücadele eden bitkiler arasında geçen bir savaşı konu alıyor. Aslında buradaki doğru kelime "savaş" olmayabilirdi, ta ki Garden Warfare çıkana kadar. Malum, en popüler oyunlar arasında shooter'lar başı çekiyor, herkes Battlefield ve Call of Duty oynuyor, şimdi bir de Titanfall çıktı. Yapımcılar da bunun farkında olarak tarihin en sevimli savaş oyununu hazırlamayı kafaya koydular ve karşımıza bu oyun çıktı. Alışılan aksine bu kez bitkiler toprağa sabitlenmiyor, hareket ediyor, zombiler zaten hareket halinde ve bu güncelleme sayesinde aradaki en büyük dengesizlik ortadan kalkmış oluyor. Bundan sonrasıysa shooter oyunlarından alıştığımız modların "farklı" versiyonlarında savaşmak.

Garden Warfare'da üç farklı mod ve bir de "ortaya karışık" seçeneği mevcut. Garden Ops, dört kişiye kadar destek veren ve yapay zekâ kontrolündeki zombi dalgalarına karşı mücadele ettiğimiz bir yapıda, bazı dalgalar arasında da boss zombiler gelmekte. Garden Ops'u split-screen desteğiyle co-op olarak oynamak da mümkün. Gardens and Graveyards, haritalardaki bahçelerin bitkiler tarafından korunduğu, zombiler tarafındansa mezarlığa çevirmeye çalışıldığı ilginç bir mücadele içeriyor ve eğer zombiler bir bahçeye geçirip orayı mezarlığa çevirirse bitkiler geri çekiliyor ve bir sonraki bahçeyi savunmaya başlıyor. Battlefield serisindeki Rush

moduna benzer bir yapı, yabancılık çekmiyor insan. Team Vanquish ise adından tahmin edileceği üzere Team Deathmatch'i işaret ediyor ve 50 kill'e ulaşan taraf maçı kazanıyor.

Gelelim oynanışa. Başta söylediğim gibi, oyunda iki taraf yer alıyor ve her iki tarafın da dört farklı sınıfı bulunuyor. Plants tarafında Cactus, Chomper, Peashooter ve Sunflower, Zombies tarafında All-Star, Engineer, Foot Soldier ve Scientist yer alıyor. Tabii ki her sınıfın farklı özellikleri mevcut; Chomper yakın mesafede etkili ve zombileri ısırıp yutabiliyor, Sunflower takım arkadaşlarının yaralarını sarabiliyor, Peashooter adeta bir makineli tüfek gibi zombileri "topa" tutuyor, Cactus ise uzaktan iyi iş görüyor. Peki ya zombiler? All-Star ile yakın mesafeden ağır hasar verebiliyor, Engineer ile güçlü atışlar yapabiliyor, Foot Soldier ile paintball kullanarak seri atışlar yapabiliyor ve Scientist ile de daha çok takım arkadaşlarımızı iyileştirmeye çalışıyoruz. Ana özelliklerin dışında yan özelliklere de sahip olan karakterler, kısa sürede bu yeni özelliklere ve görsel özelleştirme seçeneklerine kavuşuyor. Paragraf boyunca bahsettiğimiz oynanabilir karakterlerin dışında, haritanın farklı noktalarına yerleştirilebilir bitkiler ve destek kuvvet olarak iş gören "minion" zombiler de mevcut.

Oyunun görselliğiyle göze, içeriğiyle de gönle hitap ettiği bir gerçek. Ayrıca içeriğinde gerçek anlamda herhangi bir şiddet öğesi içermemesi de oyuncu kitlesinin yaş aralığını bir hayli genişletiyor ki oynadığım maçlar sırasında öldüğü için çığlık atan birçok çocuğa denk geldim. Ne var ki oyunun fiyatı bir hayli yüksek bana sorarsanız ama yine de arkadaşlarla ve hatta ailelerin çocuklarıyla rahatlıkla oynayabileceği bir oyun. Ben çok eğlendim, siz de çok eğlenin, emi? ■ **Şefik Akkoç**

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

- ⊕ Renkli görsellik
- ⊕ Eğlenceli içerik
- ⊕ Başarılı shooter mekaniği
- ⊕ Az sayıda harita ve mod
- ⊕ Yüksek fiyat

8,0

Alternatif Gears of War 3

PC

Şubat ayı sonunda Xbox 360 ve Xbox One için satışa sunulan oyunun PC versiyonu içinse ilkbahar aylarını beklenmesi söylenmişti. E hadi, ilkbahar geldi, PC oyuncular kapıda bekliyor ama!



*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



BioShock Infinite: Burial at Sea E02 ★

Elizabeth'in gözlerinden, son kez...

Ken Levine'in Irrational Games'i bilindik anlamda kapatması ve küçük bir ekiple, daha ufak projeler yaratacak olması BioShock'un sonu mu demek, bilmiyorum ama gerçekten çok beğendiğim BioShock Infinite'in bu son eklenti paketiyle birlikte beni bir hüzün aldı ki sormayın. Bence oyun dünyasında anlatımı ve atmosferi en sağlam FPS'lerden bir tanesiydi BioShock ve yerini kolay kolay hangi seri veya oyun dolduracak bilemiyorum.

BioShock Infinite'e ve genel olarak BioShock evrenine farklı açılardan bakmamızı sağlayan Burial at Sea eklentileri, ilk bölümde bizi yine Booker'ın rolüne koymuştu. Bu defaysa seride bir ilk oluyor ve Elizabeth'i kontrol ediyoruz. Kontrolün Elizabeth'te olması da oynanışı büyük ölçüde değiştirmiş zira kızımızın hem zaman yırtıkları oluşturma gücü yok, hem de Booker gibi güçlü bir insan değil. Bu yüzden de BioShock bu defa Thief'e dönüşmüş. Elizabeth'le teke tek dövüşlere girmemek, işleri gizlilikle halletmek gerekiyor; hatta beş saat kadar süren macerayı tek bir kişiyi öldürmeden bile tamamlayabiliyorsunuz. Elizabeth'in neden güçlerinin olmadığını ve bu defa ne yapmaya çalıştığını anlatmak iyi olmaz zira bayağı bir spoiler vermiş olurum. Hikâyeyi kendiniz keşfetmelisiniz ve şunu bilin ki ortada gayet hoş bir senaryo var. Yalnız bu bölümü oynamadan önce BioShock Infinite'te tam olarak neler olmuştu, ilk BioShock neydi, bunları hatırlamak için bir yerlerden araştırma yapmanızı tavsiye ederim. Masalsı ve farklı anlatımı yüzünden hikâyenin nerede kaldığını tam hatırlamak güç olabiliyor. Olayların ilk BioShock'tan daha öncesi ni konu aldığını da belirtiyim.

Hand Cannon ve Shotgun gibi bilindik silahların

yanında bayılıcı ve zehirli gaz yayan oklar kullanan bir yay da Elizabeth'e sunuluyor. Bu yay aynı zamanda ses çıkaran, "Noisemaker" adında oklar da atabiliyor ve bu oklarla düşmanlarınızın dikkatini başka yöne çekebiliyorsunuz. Oyunun yarısına yakın bir yerde bir Mikrodalga Silahı da buluyorsunuz ama ben bunu pek kullanışlı bulmadım. (Yavaş çalışıyor.)

Elizabeth silahların yanında yine Plasmid güçlerinden de faydalanıyor lakin bunlar da Booker'ınkilerden biraz farklı. İlk edindiğiniz güç Peeping Tom, sizi Eve barınız bitene kadar görünmez yapıyor ve daha az bir Eve kullanımıyla, hatta geliştirmeyi bulursanız sıfır Eve'e duvarların arkasındaki düşmanlarınızı görebiliyorsunuz. Bunun yanında cihazları ele geçirmeye yarayan Possesion ve Old Man Winter gibi tanıdık Plasmid'ler de oyunda yer almayı sürdürüyor.

Oyunun gizliliğe önem vermesi sayesinde etrafı da daha iyi kolaçan edebilirsiniz. Zaten yan görevler arasında bolca araştırma yapmayı gerektirenler de var. Çevreyi iyice araştırmanın maymuncuk ve para gibi birçok getirisi de oluyor. Maymuncukla kilit açmada da bir farklılık var ve o da ufak bir mini oyunun araya girmesi. Bu mini oyunda kırmızı renkli kilit noktalarına dokunmadan, kendi kendine ileri geri giden kolu doğru yerde kullanmanız gerekiyor; hatta mavi renkli noktaya getirirseniz, bir tane de beleş Noisemaker oku kazanıyorsunuz. Yine atmosferi çok sağlam olan oyunun başında bir Paris manzarası var ki tüm oyun o grafiklerde ve atmosferde geçseydi gerçekten hayran kalabilirdik. BioShock'ın arkasındaki sanat yönetmenliği bence çok ileri bir seviyede; müzikler ve grafiklerin inanılmaz bir uyumu var. Eğer BioShock serisine hiç bulaşmadıysanız, direkt olarak BioShock Infinite'i ve bu iki ek paketi de alın veya biraz daha bekleyin, nasıl olsa toplama bir paket çıkar. Her halükarda bu oyunu oynamalısınız.

■ Tuna Şentuna

BioShock Infinite: Burial at Sea E02

- ⊕ Gizliliğe dayalı oynanış
- ⊕ Sağlam kurgu
- Hikâyeyi takip etmek zorlayabiliyor
- Yapay zekâ hala fena

9,0

|| Alternatif Dishonored





Yapım **Telltale Games**
Dağıtım **Telltale Games**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, Mac**
Web **telltalegames.com/walkingdead**

Geçmiş

Önceki oyunu oynadıysanız, yeni bölümle birlikte karşımıza çıkan bir karaktere sizler de benim gibi koşup sarılacaksınız demektir. Onu uzun süredir görmemiştim ama sanki kendisi biraz değişmiş mi ne? Sanki o eski adam. Ben bu sorunun cevabı bulamadım ama üçüncü bölümde sorularına yanıt bulacağıma eminim!

The Walking Dead S02E02 ★

Kime güvenebilirsiniz ki?

İnsan dediğimiz varlığın sağı solu belli olmaz. Nerede, ne yapacağını kendisi dâhil hiç kimse kestiremez. Bizler, insan irki olarak gerçekten fantastik yaratımlarız. Mutluyken ayrı, mutsuzken ayrı hallerimiz var. Heyecanımıza yenik düşebilecek kadar zayıfızdır ama fiziksel olarak imkânsız denecek şeyleri bir anda gerçekleştirebilecek kadar da kaliteliyizdir. En nihayetinde, konu her ne olursa olsun, biz "sadece" insanız. The Walking Dead serisi de hem çizgi roman, hem dizi olarak, hem de oyun olarak bizlere sürekli bu durumu anlatmaya çalışıyor ve bence çok da iyi yapıyor. Seriyi yeni eklenen A House Divided bölümüyle bu duygu tavan yapmış durumda. Özellikle diziyi takip edenlerin yakından tanıdıkları birçok sahne, oyunda kendisine yer bulabilmiş.

Bilmiyorsan okuma!

Telltale Games, bildiğiniz üzere bir yandan The Walking Dead serisi, diğer yandan The Wolf Among Us ile harika bir iş çıkarıyor. Her iki oyunda da kullanılan ve üst seviyeye çıkarılmış grafik tarzıyla hayran sayısı giderek artış gösteriyor. The Walking Dead'in ilk sezonunu geride bıraktık ve ikinci sezonla bilgisayarlarımızın başına geçtik. Toplamda beş bölümden oluşan yapımın ilk bölümünü sizlere yine ben nakletmiştim, şimdiyse ikinci bölümle karşınızdayım. Bildiğiniz üzere oyun içerisinde aldığımız kararlar, tüm gidişatı kökünden etkiliyor ve geri dönülmez sonuçlar doğuruyor. Zaten

her yeni bölüme başladığımız zaman, bir öncekinde ne olduğunu dizi izler gibi seyrediyoruz. Ana karakterimiz olan Clementine ile başladığımız maceramız tüm hızıyla devam etmekte ve ilk bölümün sonunda aldığımız kararın devamı olarak sürüyor. Benim seçimim Nick yönünde olmuştu zira ısırıldığını gördüğüm Pete'i geride bırakmak benim için çok zor bir karar değildi. Nitekim durum Nick için hiç de öyle gelişmedi. Kendisini iyiden iyice dibe vuran genç arkadaşım, bulduğu viskilerle iyice kafayı yedi. Sonra yok neymiş, "Ben öleceğim, ne önemi var yaşamanın?" gibi abuk sabuk triplere girdi. Ben de elimden geldiği kadar kendisine yardımcı olmaya çalıştım.

Evdeki insanlar

Yeni bölümle birçok olayı daha çözmeye, öğrenmeye başlıyoruz. Sonra katıldığımız evimize gelen yabancı bir adam, bir anda tüm dengeleri değiştiriyor; hatta ekibimizin güvenini kazandıkça çok daha detaylı ve ilginç bilgiler elde edebiliyoruz. Tüm bunlar olurken, ben de olabildiğince adil davranmaya çalıştım ki gelişen olaylar zinciri ziyadesiyle doyurucuysun. Pek tabii ki oyunun en önemli kısmı, verilen kararların oyunun gidişatını harika şekilde etkiliyor ve oyuncu olarak "Ah ulan, keşke bunu orada bıraksaydım da ölseydi. Şimdi tüm bunlar yaşanmayacaktı!" hissiyatını bizlere sürekli yaşatıyor olması. İlk bölüme göre çok daha az kan gördüm bu sefer. Alışmıştım oysaki kendimi canlı canlı dikmeye ama yeni bölümdeki güven hissiyatı ve zor cevaplanacak sorular sillesi, harika şekilde oyuna yedirilmiş ve bir anda aksiyondan çok duygusallık bağlar ön plana çıkmış. Son 20 dakikalık kısım gerçekten bir Yalan Rüzgârı idi benim için ama olsun, çok farklı sonuçlar elde ettim. Şimdi büyük gözlerle üçüncü bölümde neler olacağını görmek istiyorum. ■ **Ertuğrul Süngü**

The Walking Dead S02E02

- ⊕ Kendine has oyun yapısı
- ⊕ Oyuncuyu bağlaması
- ⊕ Merak uyandıran senaryo
- ⊕ Yeni karakterler
- ⊖ Hala yüz ifadeleri bir garip

8,5

Alternatif **The Wolf Among Us**





Yapım **Daedalic Entertainment, Irresponsible Games**
Dağıtım **Daedalic Entertainment**
Tür **Macera**
Platform **PC**
Web **www.alcatrazthegame.com**



◀ Ele geçirdiğimiz objeleri iyi takip edip mantıklı kombinasyonlar yapmamız gerekiyor.

1954: Alcatraz

Aşk, hırsızlık ve kaçış hikâyesi

Bir dönemin en önemli oyun türü olan, hatta oyun piyasasının bir yerlere gelmesinde büyük rol oynayan macera türü yapımlar, bundan birkaç yıl önce Daedalic Entertainment ile yeniden aramıza katıldı. Özellikle Deponia ve Memoria gibi oyunlarla adını tüm oyun piyasasına duyurmayı başaran firma, dur durak bilmedi ve şimdi de karşımıza çok daha farklı bir konseptle çıkmayı başardı. Oyunun adı "1954: Alcatraz" ve adından da anlayabileceğiniz üzere, bu işin içinde bir iş var!

Polisiye, macera

Alcatraz, ABD'nin bilinen en önemli ve kaçılması "imkânsız" olarak nitelendirilen, efsane hapishanesidir. San Francisco'nun yakınlarında bulunan bu özel hapishanenin kendine özel bir hikâyesi bulunmaktadır. Merak edenlerin araştırıp okumasını tavsiye ederim. Karadan uzak bir adada bulunduğu için "The Rock" olarak da adlandırılan bu güzide mekândan kaçmak, başlı başına bir macera ve biz de bunu başarmayı dileyen maceraperestlerden birisini canlandırıyoruz. Oyunun henüz başında "Neden buradayım?" sorusuyla yatağından kalkın ana karakterimizin adı Joe ve aklına gelene ikinci soruysa buradan nasıl kaçacağı... Oyuna başladığımız andan itibaren bir kaçış senaryosu içinde buluyoruz kendimizi. Tabii ki bu hiç de kolay olmayacak zira önce yaşlı Hank'den planları almamız gerekmektedir. Eh, sadece plan da yetmiyor ve daha ardı ardına yapılması gereken envaiçeşit iş var. Hank'in planlarını devreye sokmak için bir kişinin de Joe'ya destek vermesi gerekmektedir. Bu kişiyi çok aramaya ihtiyacımız olmuyor zira kendisi, karısı da olan Christine...

Yalan mı, gerçek mi?

Christine bize dışarıdan destek verecek kişi ama önce onun başını beladan kurtarmamız gerekiyor. Joe'nun hapse olmasının tek sebebi, büyük bir soyguna karşıması ve onun hesaplarına göre soygunda

elde edilen para, içinde yer aldığı zırhlı araç yandığı zaman yok oldu. Tabii ki birtakım adamlar onun yalan söylediğini ve parayı sakladığını iddia ediyorlar. Christine ise dışarıda olmasına rağmen düzenli olarak kendisini bu adamlardan korumaya çalışıyor. Tüm bunları anlatmamın sebebi, 1954: Alcatraz'ı oynarken tek bir tıkla Joe ve Christine arasında geçiş yapabiliyor oluşumuz ki oyunun en önemli noktası bu. Bir yandan Joe'nun hikâyesini öğrenirken, öte yandan Christine ile "aslında" ne olduğu anlamaya çalışıyoruz. Yapımcı ekip, diğer oyunlarındaki grafik tarzı yerine, bu sefer tam anlamıyla üç boyutlu görsellik kullanmış. Oyunun en can sıkıcı kısmıysa konuşmaların bir yere varmıyor oluşu. Üst üste aynı konuşmalar dönüp duruyor ve bizim tek yapmamız gereken, içerisinde bulunduğu mekânları iyi okumak, objeleri mantıklı şekilde bir araya getirmek. Bazı bulmacalar ziyadesiyle kolay, şimdiden belirteyim. Eğer diyaloglar esnasında konuşulanları da iyi takip ederseniz, oyunu hiçbir zorluk yaşamadan bitirebilirsiniz.

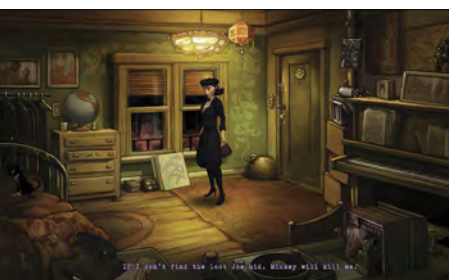
İki karakterin tek bir senaryoya bağlı kalarak ilerlemesi fikri mükemmel olmuş. Özellikle de karakter geçişlerini hiçbir dayatma olmadan yapabiliyor olmamız muazzam. Eğer polisiye sevenlerdenseniz, bu oyunun kesinlikle hayranı olacaksınız. Hele bir de 1950'li yıllar içinizde bir ürperti uyandırıyor ise işiniz bitti demektir. Ama işte kalanlar için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Macera türü hastası değilseniz, ne yazık ki 1954: Alcatraz için yanıp tutuşmayacağınız kesin. ■ **Ertuğrul Süngü**

1954: Alcatraz

- ⊕ Sağlam atmosfer
- ⊕ İki karakter arasında geçiş imkânı
- ⊕ Senaryo
- ⊖ Türün yabancılarına hitap etmiyor

7,0

Alternatif Memoria





Teknolojiye dair

tüm sorularınızın yanıtları

PCnet Online forumlarında!

www.pcnet.com.tr/forum

TowerFall: Ascension ★

Dost musun? Düşman mısın?

Kickstarter kampanyasında topladığı 8.500.000 dolarlık bağış ve vadettikleri ile adından sıkça söz ettiren OUYA, bir dizi talihsiz karar sonucu potansiyelinin çok altında kalmayı başardı. Buna rağmen bağımsız yapımcıların verdiği destekle ayakta kalmayı sürdüren OUYA, kendisine sahip olmayan oyuncuların da ilgisini çekecek bazı yapımlara kavuştu. Bu yapımlardan biri olan TowerFall, geçtiğimiz günlerde "Ascension" takısı ve yeni özellikleri ile PC ve PS4 için çıkışını gerçekleştirdi. Dört oyuncuya kadar desteklenen yerel multiplayer deneyimini temel alan TowerFall'ın bu yeni sürümünde tekli oyuncu modundan, yeni arenalara ve yeni karakterlere kadar birçok iyileştirme bulunuyor. Üç farklı oyun moduna sahip TowerFall: Ascension'ın özünü "Versus" modu oluşturuyor. En yakın arkadaşları en büyük düşmanlara çevirebilme gücüne sahip bu modu aynı odayı paylaşmak koşuluyla üç arkadaşımızla beraber oynayabiliyoruz. Dört oyuncunun aynı ekranı paylaşarak hayatta kalmaya çalıştıkları bu arena modunda her an, her şeye hazırlıklı olmak gerekiyor. Her oyuncunun standart olarak bir adet yay ve üç adet ok ile hayatta kalma mücadelesine başladığı arenada rakiplerimize karşı sadece ölümcül oklarımızı kullanmıyoruz. İyi bir zamanlamayla kafalarına basarak da rakiplerimizi saf dışı bırakabiliyoruz. Bu saldırılardan kurtulabilmeninse tek bir yolu var. İlk olarak doğru zamanda, doğru yerde olmak hayati önem taşıyor. Doğru zamanda, doğru yerde değilsek hayatta kalmanın yolu rakiplerin saldırılarını "dodge" etmekten geçiyor. Nerede olduğumuz fark etmeksizin sağa, sola, aşağıya veya yukarıya doğru hamleler yaparak gelen saldırılardan kaçabiliyoruz. Saldırılarından kaçarken arenanın tuzaklarla dolu olduğunu da unutmamakta fayda var. Standartların dışında bir mücadele istediğimiz zaman da yardımımıza koşan Versus moduyla her oyuncuyu tek bir okla hayatta kalma mücadelesine dâhil edebilir ve duvarlara saplanan okların peşinden

koşan rakiplerimizi gafil avlayabiliriz. Dahası kimseye ok vermeyerek herkesin birbirinin kafasına basmaya çalıştığı bir mücadelenin içinde de yer alabiliyoruz. Diğer modlardan biri olan Trials'da birbirinden güzel bulmacalarla bezenmiş arenalardaki hedef tahtalarını tek başımıza, en kısa sürede vurmaya çalışıyoruz. Online bir puan tablosuna sahip olan bu modu arkadaşlarımıza gözdağı vermek için kullanabiliriz. Oyuna yeni eklenen Quest modundaysa Versus modundaki arenalarda tek başımıza ya da yanımızda bir arkadaşımızla yapay zekâ kontrolü altındaki yaratıklara karşı mücadele ediyoruz. Dalga dalga gelen yaratık akınlarına karşı koymaya çalıştığımız bu mod, tek kişilik bir mücadele isteyen oyuncuları da TowerFall: Ascension'a çekmeyi başarıyor. Yapay zekâ yönetimindeki her bir yaratığı belirli bir saldırısı var ve bu saldırıdan kaçabilmek için de belirli bir hareketi yapmak gerekiyor. Ayrıca yapay zekâ tarafından yönetilen okçuların da ne kadar ölümcül olduğunu, bir arenayı bitirmek üzereyken kafamıza saplanan tek bir okla fark ediyoruz. Normal zorluk seviyesindeyken sahip olduğumuz beş canla bile bir arenayı bitirmek yeterince zorken, Hardcore zorluk seviyesinde TowerFall: Ascension saç baş yoldurabiliyor. Piksel piksel grafikleri, Power-Up Audio imzalı müzikleri ve "anlaması kolay, ustalaşması zor" yapıyla TowerFall: Ascension'ı sıkı bir mücadele arayan herkese tavsiye ediyorum. ■ Ahmet Ridvan Potur

TowerFall: Ascension

- ⊕ Oyun modları
- ⊕ Yeni karakterler ve arenalar
- ⊕ Mücadeleye uyum sağlayan müzikler
- ⊖ Klavye ile oynama zorluğu
- ⊖ Online multiplayer seçeneğinin olmaması

8,5

|| Alternatif Spelunky



Yapım **Matt Thorson**
Dağıtım **Matt Makes Games**
Tür **Aksiyon, Platform**
Platform **PC, PS4, OUYA**
Web **towerfall-game.com**





SEN DE KATIL!

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



Cloudbuilt

Birisi hızdan mı bahsetti?

Genelde oynamaya alıştığımız oyun türlerinden birazcık daha farklı bir yapım Cloudbuilt. Esasen bir dönemler çok sık üretilen platform oyunlarından birisi. Bilen bilir, bir nesil için "Sonic" dediğimiz şey, platform oyunlarını resmen zirveye çıkarmıştı. Zaman içerisinde gelişen üç boyut teknolojisiyle giderek daha farklı fikirler üreten platform modeli yapımlar, üçüncü şahıs kamera açısı ve geniş bir dünya sunmaya başladı. Oyuncuların en azından bir dönem fazlasıyla dikkatini çekmeyi başarmış olan tür, günümüzde pek de rağbet görmemekte. Şimdi bunun nedenlerine girmeye gerek yok, ben onun yerine oyunun detaylarına gireyim. Nasıl fikir?

Bayağı hızlı işte

Cloudbuilt'e girdiğimizde, nerede olduğunu sorgulayan, hayaletimsi bir bünyeyi kontrol ediyoruz ve tutorial bölümler biter bitmez esasen neler olduğunu öğreniyoruz. Meğerse ana karakterimiz olan Demi, bir savaş gazisiymiş. Zaten bölüm aralarına bir yandan günlük benzeri anıları okuyorken, kendisinin yatakta yaralı şekilde yattığını görebiliyoruz; hatta yeni göreve başlamak için bedenimizde tıklamamız gerekiyor. Hem fiziksel, hem de zihinsel olarak yaralı olan karakterimizin bir anlamda rüya dünyasına dalıyoruz. Buradaki betimleme, bir platform oyunu için fazlasıyla güzel zira Demi'nin rüyası olan ve bizim "Cloudbuilt" olarak deneyim ettiğimiz oyunda çok fazla aksiyon oluyor; tıpkı gerçek hayatta çatışmaya katılmış birinin anılarında olacağı gibi... Oyun daha çok bilimkurgu havasında tasarımlara sahip. Zaten sırtımızdaki roketi gördüğümüz zaman bunu anlamak çok da vakit almıyor. Etrafımızı saran dünya da bir hayli fütüristik tasarımlara sahip. Peki, bizim olayımız ne? Ne yapıyoruz bu oyunda?

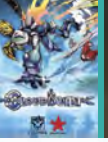
Koşturuyoruz işte

Henüz tutorial bölümlerde bile zorlandığımı dile getirmeliyim. Cloudbuilt tam anlamıyla hoplamalı, zıplamalı bir oyun. Amacımızsa karşımızda bulunan platformları en çabuk şekilde tamamlayarak haritanın sonuna ulaşmak... Genelde uzun olan haritalarda ölmek çok kolay; mouse'a yapacağımız ufak bir müdahale sonucunda aşağıya düşmemiz işten bile değil. Zaten en çok da düşerek ölüyoruz. Belirli noktalarda bulunan ara bayraklar sayesinde oyun bir anlamda kayıt edilmiş oluyor. (Adamlar kafayı yemememiz gerektiğini de düşünmüşler, çok sağ olsunlar.) "Platformları en çabuk şekilde geçmek" dedim ama bu konuda ciddiyim. Sona ulaşmanın tek bir yolu yok, önemli olan bu kadar hızlı bir oyunda, ani ve net kararlar verip en kestirme yolu seçebilmek. Karakterimiz zaten hızlı ve sırtında bulunan roket çantasıyla da saçma boyutta hızlara çıkabiliyor. Özellikle duvarlarda yürüme kısmında ara ara gaz verdiğimiz roketle belirli bir istikamette gidebiliyoruz. Bazı eğimli platformlardan yüksek hızda kayıp karşı tarafa fırlıyoruz ve bu esnada nereye düşeceğimizi görmemiz gerekiyor. Eğer canımız birazcık azalmışsa bu atlayışlarda doğru yeri tuttursak bile ölebiliyoruz. Yani iyi, güzel de ben hiç ısınmadım kendisine. Tamam, çok renkli ve eğlenceli ama işte kontroller içler acısı. Hele bir duvarda koşuyorken diğerine atlamak, hele hele bu işlemi iki kere tekrar etmek bildiğin imkânsız. Daha da kötüsü, tam sona yaklaştım derken, çok fazla öldüğüm için oyunun bana bölümü baştan başlatması. Yetmezmiş gibi bölüm geçmeden yeni bölümlerin açılmıyor olması beni bayağı zorladı. Allah'tan her seferinde ikişer yeni bölüm geliyor da birinde olmazsa diğerinde deniyor insan şansını. Yüksek sabır ve sinir kotanız varsa alıp deneyin, aksi halde monitörünüze yazık. ■ Ertuğrul Süngü

Düşmanlar

Oyunda yaşadığımız tüm bu koşuşturma esnasında bir de düşmanlarla uğraşıyoruz. Sabit durup ateş eden taretler sorun değil belki ama platform üzerindeki gezinen cihazlar can sıkıcı çünkü tam olarak ölmeleri diye bir şey söz konusu değil, en fazla 10 - 15 saniye hareketsiz kalıyorlar. Ben de hemen bug buldum, ateş ede ede önce kendilerini platformdan düşürdüm ki rahat edebileyim. Tavsiye ederim.

Yapım Coilworks
Dağıtım Rising Star Games
Tür Aksiyon, Platform
Platform PC
Web www.cloudbuiltgame.com



Cloudbuilt

- ⊕ Dinamik oyun yapısı
- ⊕ Birbirinden farklı platformlar
- ⊖ Gereksiz hızlı
- ⊖ Zor kontroller
- ⊖ Bir yerden sonra bayması

6,8

Alternatif Mark of the Ninja



POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

9. NASIL ÇALIŞIR ÖZEL SAYISIYLA KARŞINIZDAYIZ.

- ▶ Radyo Tecnico Meksika'yı nasıl ele geçirdi?
- ▶ AIDS tedavisinde yeni umutlar.
- ▶ Yaşadığımız evren bir hologram mı?
- ▶ Taş mızrakla avlanan mamutların sırrı.
- ▶ Kayıp çocukluk anılarımız nerede?
- ▶ Mikropların görünmez dünyası.
- ▶ Boksör dinozor T.rex'e karşı.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



SADECE
3,90
TL



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



Yapım **comcept, Spark Unlimited, Team NINJA**
Dağıtım **Tecmo Koei**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.yaibangz.com**



4 HITS!

Yaiba: Ninja Gaiden Z

Açılın, Yaiba sahneyi terk ediyor!

Bu oyun hayatıma iki önemli konuyla girdi. Birincisi ne zamandır, ama ne zamandır bu kadar kötü bir oyun oynamamıştım ve ikincisi de çok uzun zamandır bir oyun hakkında bu kadar yanlış umutlara kapılmamıştım. Görselleri, videoları ile çok da eğlenceli gözüküyordu oyun fakat ortaya çıkan şeye "oyun" denilemez. Başka türlü şeyler denilebilir ama ona da dergicilik üst kurulu izin vermez. Tebrikler comcept, tebrikler bu oyunda emeği geçen tüm insanlar...

Ryu bu oyunu da ikiye bölseydi...

Ninja Gaiden oyunlarının başrolünü işgal eden Ryu Hayabusa ile "Yaiba" adındaki bir başka ninjanın kavgasıyla başlayan oyun, Ryu'nun üstünlüğü ve Yaiba'nın ikiye bölünmesiyle sonuçlanıyor. Ne var ki Yaiba ölmüyor ve Robocop gibi, yan robot bir şekilde hayata döndürülüyor. Bundan sonra da intikam yolunda emin adımlarla zombileri öldürmeye başlıyor Yaiba.

Yaiba neden zombi öldürüyor arkadaşlar? Söyleyebilecek olan var mı? Yok... Tamam. Ama yine de zombi öldürüyor, hem de parmağımızı minimum seviyede kıpırdatıyoruz. Zombiler herhangi bir mücadele ortaya koymuyorlar. Vuruyoruz ağızlarına, ölüyorlar, vuruyoruz bellerine, ikiye bölünüp sürünmeye devam ediyorlar. Zombi öldürmek çok keyifsiz; bir Ninja Gaiden oyununa yakışmayacak kadar basit ve sıkıcı. Zaten bu oyunu bir Ninja Gaiden oyunu olarak sakın göreyim demeyin, hayal kırıklığının en büyüğünü yaşarsınız.

Yaiba zombiler dışında başka düşmanlarla da karşılaşılıyor ve bunların birçoğu da özel karakterler. Her karakter oyuna bir isim tanıtımıyla giriyor zaten ve daha sonra da bizden dayak yemek üzere saçma sapan hareketler yapıyor olduğu yerde. Düşmanlarımızı kılıç, topuz ve yumruklarımızla haklıyoruz ve eğer oyunu PC'de gamepad olmadan oynamaya çalışırsanız, parmaklarınız dolama oluyor ve hastanenin yolunu tutuyorsunuz. Bu üç saldırı kombinasyonlarla kullanmak çok kolay; ilk karşılaş-

manızda 300 vuruşluk bir kombo yapmanız işten bile değil. Yaiba düşmanlarına etkili biçimde vurunca bazı düşmanlarının kafasında ünlem işareti çıkıyor ve bu da onları tek tuşla, şekilli bir şekilde infaz edebileceğiniz anlamına geliyor. Sağlık puanı kazanmanın tek yolu bu; eğer öyle olmasaydı yine olayı çok gereksiz bulacaktım.

Yaiba dövüşmediği zamanlarda da birtakım atlama - zıplama işlerine giriyor. Doğru anda doğru hareketi yapmayı öngören bu anlar aslında hiç de fena kurgulanmamış ama aynı dövüşler gibi yine herhangi bir mücadele istememesi yüzünden anlamsızlık barındırıyor.

Her şeyi geçsek bile oyunun kurgusunda takılıp kalırız ki bu bence oyunun en kötü kısmı. Oyunda en fazla 100 metre ileri gidebiliyorsunuz zira bir mekândan diğerine geçişler hep önceden ayarlanmış. Daha doğrusu bir mekân 100 parçaya bölünmüş. Bir alana geliyor, bir düşmanla tanışılıyor, onu dövüp başka bir mekâna, başka bir iş yapmaya geçiyorsunuz ve oyun böyle devam ediyor. Kamera açısının da sabit olması, özgürlük hissini iyiden iyiye kısıyor ve hiçbir şey yapmadığımız bir oyunun içinde buluyoruz kendimizi.

Tek bir konuda oyunu beğendim; o da grafikler. Gerçekten bir animeye veya çizgi romana en yakın duran oyun Yaiba olmuş olabilir hayatımda oynadığım. Keşke bunca sanatsal çalışma, böylesine kötü bir oynanışa sahip bir oyun için harcanmasaymış. Diyeceğim o ki para ağaçtan toplanmıyor. Lütfen seçiminizi doğru yapın... ■ Tuna Şentuna

Yaiba: Ninja Gaiden Z

- ⊕ Görsellik iyi
- ⊖ Basit, monoton ve sıkıcı oynanış
- ⊖ Kötü oyun kurgusu
- ⊖ Rezalet dövüş sistemi

3,2

Alternatif DmC (Devil May Cry)

Tecrübe

Çok gereklmiş gibi oyunda bir de tecrübe puanı ve yetenek kazanma sistemi bulunuyor. Yaiba iyi dövüş-tükçe yetenek puanları kazanıyor ve bunlarla birtakım güçler elde ediliyor. Bunlar oynanışa güzelleştiren güçler mi peki? Hayır...





Yapım **Digitalmindsoft**
Dağıtım **1C Company**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web **www.menofwargame.com**

✓ Bazen o kadar karambol oluyor ki ortaya düşen tek bir top mermisiyle dağılıyorsunuz.



Cephane

Assault Squad 2 oynarken sürekli olarak mühimmat sıkıntısı yaşayacaksınız. İlk tavsiyem, büyük saldırılardan önce kontrol yapmanız yönünde olacaktır ama merak etmeyin, yanınıza alacağınız Supply Truck sayesinde, ortalama bir bölüm süresinde yeterli malzemeye ulaşabileceksiniz. Yeter ki düşman onu havaya uçurmasın.

Men of War: Assault Squad 2 ★

Savaşa yeni cephe

Strateji sever misiniz? Ben çok severim misal. Ama her oyuncu modelinin stratejiden anladığı farklıdır. Birazdan detaylarına gireceğim oyun olan Men of War: Assault Squad 2, RTS türünde bir strateji. Ama o sadece RTS olmaktan çok daha öte bir yapım. Nasıl mı? Anlatacağım şimdi. Zaten en başta o yüzden sordum, strateji seviyor musunuz diye...

Detaylar

“Strateji dediğin biraz hızlı olmalı ama aynı zamanda da yeterli detayı içerisinde barındırmalıdır.” diyenlerseniz, size iyi bir haberim var zira aradığımız oyunu buldunuz. Seri ilk olarak 2009 yılında, “Men of War” adıyla gözüküyordu. Akabinde üretilen Assault Squad çok tutunca oyunun ikincisi üretildi. Ruslar tarafından üretilen oyun, esasen teknik detaylarla kafayı yemiş programcıların bir araya gelerek hayata geçirdiği, fantastik bir proje. Serinin ilk oyundan beri süregelen en önemli özelliği, fizik motoruyla grafiklerdi ve bu oyunda da konu hakkındaki çalışmalar yeni meyveler vermiş. Piyadeler konusunda çok büyük farklılıklar yok ve halen biraz saçmılıyor ama özellikle zırhlı birlikler konusunda bir hayli çalışılmış. Tanklarımızın tahribat güçleri olabildiğince gerçekçi hale getirilmiş. Aynı zamanda bir tankın zarar görmesi için ortaya konulan o kadar çok ihtimal var ki elinizin altındaki tankı har vurup harman savuramıyorsunuz. Yan taraftan gelen tek bir roket, bir anda paletlerin parçalanmasına yol açabiliyorken, üzerimize gelen tek bir isabetli atışla ana topumuzu kaybedebiliyoruz. Daha da ilginç, üzeri açık zırhlılardaki birimlerin ölebilmeleri...

Her şey olabilir

Yeni oyunda, tıpkı serinin ilk yapımında olduğu gibi her birimin envanter menüsü bulunmakta. Daha önce duymayanlar şaşırmasın; evet, herkesin bir çantası ve bu çantada taşıdığı mühimmatı bulunmakta. Askerlerin mermileri bitebildiği gibi, tankların

da mermisi ya da benzini tükenebiliyor. O yüzden bilindik RTS'lerden çok daha detaylı stratejilere ihtiyacımız oluyor, şimdi yalan söyleyemeyim. Prensipte, tıpkı Company of Heroes serisinde olduğu gibi bir adet HQ'muz bulunmakta ve biz ilerleme kaydettikçe daha fazla piyadeyi, zırhlı aracı ya da destek aracını saflarımıza katabiliyoruz. Buradaki değişikliklerin başında, bir önceki oyuna göre daha fazla silah ve tankın yer alması geliyor. Sovyetler, Almanya ya da ABD tarafından birisini seçerek ilerleyebildiğimiz tek kişilik senaryo modunda, her ülke için toplamda beş görev var. Nitekim seçtiğimiz ülke dışında bölümlerde çok büyük farklılıklar olmaması biraz can sıkıcı. Yani haritalar değişiyor, evet ama genelde yapılacaklar hep aynı. Piyadelerin verilen komutları %100 oranında uygulamamaları da bir diğer sorunsal oldu benim için. Multiplayer olarak oynanması kesinlikle tek kişilik oyundan katbekat daha iyi. 1v1 maçlardan, 4v4 maçlara kadar farklı ve zorlayıcı oyun deneyimlerini LAN üzerinden ya da internet ortamında yaşamak mümkün. Özetle, Assault Squad 2 tarafında bence işler gayet yolunda gitmiş. Önceki yapımlara göre gözle görülür değişiklikler söz konusu. Grafiklerin gelişmesi bir yana, fizik motorundaki detayların resmen bir kademe daha artması, seriye olan hayranlığımı bir defa daha arttırdı. Company of Heroes oynayıp beğendiyseniz ama çok daha detaylısını arıyorsanız, bu oyunu kaçırmayın derim. Eh, biraz da sakın bir bünyeye sahip olmanız gerekmekte; adamların mermisi bitiyor diyorum... ■ **Ertuğrul Süngü**

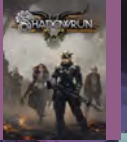
Men of War: Assault Squad 2

- ⊕ Geliştirilen grafikler
- ⊕ Geliştirilen fizik motoru
- ⊕ Detaylarla dolu olması
- ⊖ Bazen çok yorucu olabilmesi
- ⊖ Sürekli hesap yapma ihtiyacı

8,1

|| Alternatif **Company of Heroes 2**

Yapım **Harebrained Schemes**
Dağıtım **Harebrained Schemes**
Tür **RPG**
Platform **PC, Mac**
Web tinyurl.com/pmgecivr



An expensive bottle of scotch. From the color, you'd guess that the contents are at least 50% water.

Shadowrun: Dragonfall ★

Bu sefer daha da iyi

Ben ve benim gibi birçok RPG tutkunu, uzun süredir eski usul, adam gibi RPG bekliyorduk. Her ne kadar piyasada birçok farklı RPG bulunsa da saf RPG oyunu görmekten çok RPG özellikleri taşıyan farklı oyunlar görür olmuştuk. O eski günlerdeki gibi, izometrik kamera açısına sahip, bol konuşmalı ve kaliteli senaryoya sahip yapımlardan eser yoktu. Belki tam olarak istediğimiz gibi olmadı ama geçen yıl kendisini gösteren Shadowrun Returns, bir anda bizleri etkilemeyi başardı. Kısa sürede çok fazla RPG tutkununun peşinden koştuğu oyun, şimdide yeni bir DLC ile karşımıza çıkageldi.

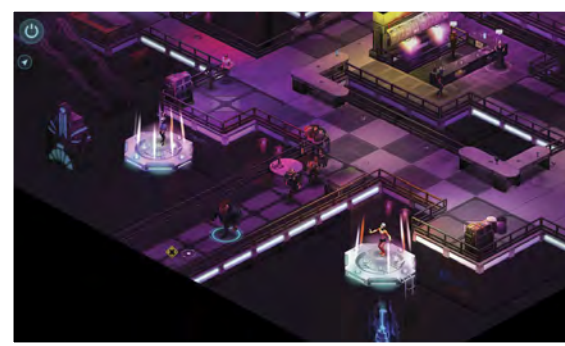
Giderek büyüyor

"DLC" dedim ama Dragonfall hiç de DLC gibi değil, sanki başlı başına bir Shadowrun oyunu. Oynadığınız zaman siz de bana hak vereceksiniz, emin olun. Shadowrun, klasik yapıda bir RPG oyunu. Kamera üstten çekim modunda

ve önümüze serilmiş bir serüvenin içerisinde, doğru kararlar vererek oyunda ilerlemeye çalışıyoruz. Tıpkı Shadowrun Returns'de olduğu gibi, beş farklı ırk ve altı farklı sınıf mevcut. Her ırkın kendisine özel artıları ve eksileri olduğu gibi, sınıfların da farklı farklı uzmanlık alanları var. Doğru ırk ve sınıf kombinasyonu inanılmaz sizi çok mutlu edecektir. Oyunun en güzel kısımlarından bir tanesi yetenek sistemi ve burada seviye başına farklı miktarlarda karma puanı kazanıyoruz. Yeteneklerimiz hem ana, hem de alt başlıklara ayrılmış durumda. Yetenek atarken bir sonraki yetenek miktarı kadar karma harcamamız gerekiyor. Misal, Strength'i "6"dan "7"ye çıkarmak için yedi adet karma gerekiyor. Bu hesapta Strength'in altında bulunan Close Combat, en fazla yedinci seviyeye kadar artırılabilirken, ona bağlı olan Melee Weapons ve Unarmed gibi bir alt yetenekler de Close Combat'ın gittiği noktaya kadar geliştirilebiliyor. Ben bu sistemden ziyadesiyle memnunum. Zaten oyundaki görevleri adam gibi takip edip yan görev çığırına girişince bolca karma puanı toplayabiliyoruz. Aksi halde evet, durum birazcık daha zorlaşıyor.

Dragonfall

Yeni DLC'mizle kendimizi Berlin'de buluyoruz. Flux-State bölgesinde, her şeyin anında kaos dönüşme potansiyeline sahip olduğu bir yer burası. Her türden adam bulmak mümkün ve etrafımızdaysa bize iş vermek için gönüllü birçok pis bünye bulunmakta. Nitekim Berlin'deki durum bir hayli ciddi ve "Feuerschwinge", yani



"Fire Wing" ismi kulaktan kulağa yayılmakta. Bir dönemin yok oluşuna sebebiyet veren isimler etrafımızı çevreliyorlar bir anda ve kendimizi Berlin'in geleceğini kurtarmaya çalışan bir ekip olarak buluyoruz. Dragonfall'da senaryo bomba gibi başlıyor. Aslında tuzak olan bir görevin ortasında kalıyoruz, akabinde öğrendiklerimizse olayların ne boyutlara geleceğinin habercisi. Ekibimizden birisini kaybediyor ama ilerledikçe başkalarını saflarımıza katıyoruz. NPC'ler arası diyaloglar kesinlikle harika. Kime ne şekilde davranmak gerektiğini iyi anlamak şart! Diyaloglar arasında karşımızdaki karakterlerin nasıl hissettiklerine ya da ilgili cümleyi nasıl sarf ettiklerine dair bilgi verilmesi de muazzam bir RPG deneyimi yaşamamıza imkân sunuyor. Tüm bunları yeni karakterlerle yapmak da cabası! Benim Dragonfall hakkındaki düşüncelerim gayet olumlu yönde. O kadar ki orijinal oyunla kıyasladığımda, eskisinin "kötü" bir yapım olduğunu bile beyan edebilirim. Adamlar resmen uğraşmışlar. Akıcı senaryo ve sürükleyici oyun yapısı arayan RPG'cilere duyurulur!

■ Ertuğrul Süngü

Shadowrun: Dragonfall

- ⊕ Yepyeni bir senaryo
- ⊕ Farklı karakter
- ⊕ Dikkat gerektirmesi
- ⊖ Kolay savaşlar
- ⊖ RPG sevmek şart

8,0

|| Alternatif Baldur's Gate II

Turkish Coffee her derde deva yemin ediyorum. Hele bir de dükkân sahibinin adı Altuğ ise aman diyeyim.



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

Super Robot Fight 2090

- Tut!
- Ah! O ne ya?
- **Top. Yakala.**
- Patron!
- **Işıklı oğlum.**
- Işıklı olunca acıtmıyor mu?
- **Öldün, çık.**
- Nereye?
- **Çık dolaş gel ya, hava çok güzel.**
- Aaa! Gerçekten mi patron? Kız arkadaşım da-
- **Kız neyin?**
- Arkadaş?
- **Mümkünatı yok.**
- "Mümkünat" diye bir kelimenin olmaması-
- **Senin kız arkadaşının olmamasından daha az elem bir durum. Otur bari de şahane yeni projemi hayata geçirelim.**
- İçinde toplar mı var?
- **Bravo! Kafana ışıklı topu yiyince hemen anlıyorsun. O topları getirdim ki bana anlamlı anlamsız sorular sorup durma.**
- Oyunda toplar mı var şimdi?
 - **Yine fayda etmedi, saçma soruyu yapıştırdın.**
- **Evet, var oğlum, problem ne? Her oyunda kan gövdeyi götürüyor, ben de bizim oyunda vahşeti biraz kısayım dedim. Olmadı mı, yine mi yaranamadım?**
- Sanırım ağlayacağım.
- **Ağlama, çalış. Şimdi oyun FPS bir kere,**

- bunu not et. Silahlarımız var, bunu da not et. Fakat bu silahlar kurşun yerine top atacak, onu da yaz.**
- Böylelikle oyun masaüstü FPS'ye dönmüş oluyor.
- **Çok komik evladım. En azından seni bilgisayara başına oturtmadım kafana top geldi diye.**
- Top "geldi" mi? Direkt kafama attınız!
- **Anla diye çocuğum. Sigortandan karşılınır zaten ölürsen falan.**
- Ölürsem...

- **Devam ediyoruz. Bak yine işini kolaylaştırmak için bir karar verdim ve oyuna tek kişilik kısım eklemeyelim dedim. Direkt multiplayer! Kafa göz millet birbirine girsin.**
- Demin şiddet istemiyorum dediniz, şimdi kafalar gözler patlıyor... Kaç kişi düşünüyorsunuz oyunda?
- **Düğün mü organize ediyorsun lan? Soruş şekline bak... 64 kişi olsun işte. 64 kişi bir taraf, 64 kişi diğer taraf...**
- Herkes birbirinin topuna basıp düşer alimallah! Şeytan kulağına kurşun!
- **Dalga mı geçiyorsun? Geçiyorsun evet. O zaman toplamda 64 olsun? 32v32.**
- Top atılan bir oyunda 32 de fazla.
- **Ama toplar ışıklı olacak! Düşünsene manzarayı; her taraf ışıl ışıl...**
- Sonra ben düğün organizatörü oluyorum...
- **16 olsun, tamam lan. 8v8 gayet makul bir rakam.**
- Eyvallah patron. Peki, "ışıklı top" dışında-
- **Işıklı topta niye ima var? Fikrimi beğenmedin mi? Muhase-**

“Bak yine işini kolaylaştırmak için bir karar verdim ve oyuna tek kişilik kısım eklemeyelim dedim”

beyle mi görüşmek istersin?

- Bana bu ay çift maaş vereceklerse neden olmasın!
- **Heyecanlanma sakil sakil. Çift maaş yok, ışıklı top var.**
- Olay elbette ki sadece ışıklı toplarla sınırlı kalmayacak. Oyun -oyunun başlığından da anlayacağın üzere- gelecekte, 2090 yılında geçiyor. Dolayısıyla oyunda başka neler olacak?**
- Hava kirliliği?
- **Değil oğlum.**
- Küresel ısınma?
- **Ne alakası var arkadaşım!**
- O zaman uçan arabalar!
- **Evladım uçan arabanın bir FPS’de ne işi var ya? Ne işi var!**
- Buldum, robotlar!
- **Hah, kafan çalıştı.**
- Kafam çalıştığından değil, şahane esinlenme huyunuz aklıma geldi ve bu ay hangi oyunlar çıktı diye düşündüm ve derhal buldum: Titanfall!
- **Titan-ney? Ben duymadım öyle bir şey...**
- Patron, Origin’den arkadaşlık teklifinizi kabul ettim ve oyundan çıkmıyorsunuz maşallah.
- **İftira!**
- Şurada biz bizemiz patron, bana karşı rahat olabilirsiniz.
- **Üstüme rahat bir şeyler de alayım mı? Kimle konuştuğunu unuttun galiba! Her neyse, evet, belki benziyordur dediğin oyuna ama bizimkisi çok farklı olacak çünkü bizim oyundaki robotlar hem uçabilecek, hem daha büyük ışıklı toplar atabilecek ve hem denizde, hem de karada ilerleyip-**
- Kimin ne yaptığından habersiz olduğu bir anime aksiyonunun başrolü mü olacaklar?

- Seni anlamadım.

- Robotların o kadar çok özelliği olursa diyorum, robotlar savaş alanına indiğinde diyorum, robotu olmayanların, robotlarla savaşanlara karşı ne tip bir üstünlüğü olabilir ki diye soruyorum.
- **Niye kulağımın dibinde bağıırıyorsun çocuğum? Yaşlı mıyım ben? Alırım ayağımın altına!**
- Hah, bastonla da dürtükleyin beni, tam olsun.
- **Lan gene oyunu yaptırtmıyorsun bana! Ne var robotlar güçlüyse? Robotu olmayanlar da elbette armut toplamayacak; onların da robotlara karşı şahane birer silahları olacak!**
- Gerçekten ne çıkacak, çok merak ediyorum...
- **Yıl 2090 olduğu için teknoloji çok ilerlemiş ve maddeyi ayırtmak da çok kolaylaşmış. O yüzden de oyuncuların elinde ışıklı top atan silahın yanında-**
- Proton ayırıştırıcısı!
- **O ne lan?**
- Anti-matter bombası?
- **Buyur?**
- Siz ne düşünmüştünüz?
- **Ben böyle bir vakum silahı gibi bir şey düşündüm. Robotu içine çekiyor, sonra fırlatıyor, gibi... Sevimli olur hem?**
- Muhasebe diyordunuz... Ne tarafa düşünüyor?
- **Hayallerimin yuvarlandığı deliğe bak...**
- Olur.





10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

75 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 30 Nisan 2014 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



DONANIM



ASUS

Tam bir oyun canavarı dizüstü bilgisayar

Sayfa 97



Inca

Ağ kurmak ve yönetmek için birebir

Sayfa 99



Kingston

Predator, oyun tutkunları için yeterli mi?

Sayfa 99



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltas, dertlere derman oluyor...

Sayfa 100



Chrome'a Google Now müjdesi

Google'dan beklenen müjdeli haber geldi

Google'ın web tarayıcısı Chrome'a gelen son güncelleme, ona resmi Google Now desteğini de getirdi. Böylece akıllı telefonlardaki tahmini uyarılar ve sesli işlevler, masaüstü bilgisayarlara gelmiş oldu.

Google Now, Chrome'un beta sürümünde bir süredir bulunuyordu ancak onu yakından takip etmediyseniz, hakkında çok şey duymamış olabilirsiniz. İşlevin en son resmi Chrome sürümüne eklenmesiyle beraber tüm kullanıcılar, önümüzdeki haftalarda onu kullanmaya başlayabilecekler. ■



NVIDIA'dan yeni bomba

GeForce GTX Titan Z ekran kartı tanıtıldı

NVIDIA, gezegendeki en büyük oyun donanımlarını güçlendirmek için geliştirilen bir oyun canavarı olan GeForce GTX Titan Z'yi tanıttı. 5760 çekirdek ve 12 GB'lık 7 Gbps GDDR5 belleğe sahip olan Titan Z, sunduğu performansla bugüne kadar geliştirilen en hızlı grafik kartlarından bir tanesi.

Titan Z, birinci sınıf bileşenlerle geliştirilmiş olup yüksek sağlamlıkta ve çarpıcı bir tasarıma sahip, tamamen alüminyum bir kasada, seçkin bir akustik ve ısı performansı sunmakta. GeForce GTX Titan Z grafik kartıyla üst düzey güç deneyimini yaşayabileceksiniz. ■



Dünyanın en akıllı topu

S.M.A.R.T. Teknoloji'den ŞAHI

Dünyada ve ülkemizde futbolun daha iyi yerlere gelmesine öncülük edecek olan ŞAHI, S.M.A.R.T. Teknoloji tarafından geliştirilen sensör ve yazılım teknolojisi sayesinde sadece antrenmanlarda değil, aynı zamanda tek başınıza oynarken bile -geliştirilen modları sayesinde- takımların ve bireylerin performanslarının ölçülmesine, kendilerine hedefler belirleyerek antrenman yapmalarına imkân sağlamakta. ŞAHI için özel olarak geliştirilen akıllı bileklikler

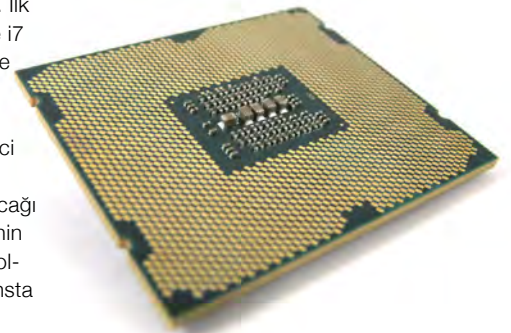
sayesinde, ŞAHI'nin hangi oyuncunun kontrolünde olduğu anlaşılabilir, bu sayede oyuncular ve oyun alanı arasında kesintisiz bir iletişim ağı kurulması sağlanmış olacak. Ayrıca "Akıllı Saha" teknolojilerine uygun olarak tasarlanan ŞAHI, gelişmiş sistemi sayesinde topun sahada bulunduğu yerden ve yükseklikten, saha ve kale çizgilerini geçip geçmediği, topun ele değip değmediğiyle ilgili bilgileri de kolayca sunmakta. ■

Intel'den sekiz çekirdek

Sekiz çekirdekli ilk i7 işlemciler

Intel, henüz masaüstü bilgisayarların ölmediğini ve uzun bir süre daha ölmeyeceğini, yeni duyurduğu işlemcisiyle bir kez daha dostu düşmana ilan etti. İlk sekiz çekirdekli ve 16 parçacıklı Core i7 işlemcisini tanıtan Intel, bu işlemcisine "Devil Canyon" adını vermiş. Yeni işlemci Intel'in Extreme Edition ailesi altında sunulacak. 2014'ün ikinci yarısında piyasaya çıkması beklenen işlemcinin DDR4 bellek desteği sunacağı da bilinenler arasında. Ayrıca işlemcinin kilitsiz olması, hız aşırımlara uygun olduğu anlamına geliyor. Yüksek frekansta

çalışacak ve hız aşırımlarla hızı daha da yükseltilebilecek olan işlemci hakkında şu anda başka bir bilgi yok. ■





ASUS Mars GTX 760 ★

Hazır SLI çözümü, çift GPU'lu ekran kartı

ASUS Mars, kullanıcıları bir tercihe itecek türde özel bir kart. Eğer SLI yapmak niyetindeyseniz, isterseniz iki adet NVIDIA GeForce 760'ı bir arada kullanabilir veya tek seferde ASUS Mars'ı satın alabilirsiniz. Bu noktada söylemek gerekiyor ki ASUS Mars, referans tasarım modeline hız aşırı olarak geliyor.

ASUS Mars GTX 760'ın gövdesi bir hayli geniş. Bunda elbette ki kartın özel soğutma sistemine sahip olmasının büyük katkısı var. Anakart üzerinde çift slot kaplayacak ölçüde geniş olan kart, üzerinde büyük çift fan bulunuyor. GPU'lar üzerindeki sıcaklığı borular vasıtasıyla alıp dışarı atan kart, geniş ve 90 mm'lik fanlarıyla yeterli ölçüde soğutma sağlıyor ve ses konusunda da sıkıntı yaratmıyor. Kartın üzerindeki bağlantılara bakacak olursak iki adet DVI bağlantısı görüyoruz. Bunun yanında bir adet de DVD bağlantısına yer verilmiş. Mini DisplayPort da kart üzerinde bulunan diğer bağlantılardan. Ancak kart üzerinde bir HDMI bağlantısı göremek üzücü. HDMI bağlantısını bir dönüştürücü sayesinde sağlayabiliyorsunuz fakat bu dönüştürücü kutu içeriğinde de sunulmamış. Dediğimiz gibi, ASUS Mars iki adet NVIDIA GeForce GTX 760 GPU'sunu bir arada kullanıyor. Shader ünitelerine baktığımızda GPU başına 1152 CUDA çekirdeği taşıdığı-

nı görüyoruz. Grafik işlemci olarak iki adet GK104'ü kullanan kart, yine 256 bit bellek veri yolu kullanıyor. Elbette ki bundan da iki adet mevcut, yani 512 bit'e eşdeğer. Kartın belleklerine baktığımızda 2 GB'tan iki adet, yani toplamda 4 GB bellek taşıdığını görüyoruz. Toplam bellek hızı 6008 MHz. Kartın fabrika çıkışında hız aşırıya uğramış olduğundan bahsetmiştik. Referans tasarım modelin 980 MHz'lik taban hızının yerine Mars bize 1006 MHz'lik hız sunuyor. Boost Clock'ta bu hız 1072 MHz'e ulaşıyor. Hız aşırıya uğramış olması elbette ki güç konusunda da karşımıza çıkıyor. Power slot'larına baktığımızda iki adet 8 pin'lik bağlantı noktası görüyoruz. Bu da referans tasarımda altı adetli hatırlarsanız. Bu arada kartın 28 nm mimarisine sahip olduğunu da söyleyelim. ASUS Mars GTX 760, boştaiken 20 watt civarında güç tüketiyor. Ortalama olaraksa 200 watt civarında. Yükte altında çalışırken de ihtiyaç duyduğu güç 400 watt civarında. Bu noktada içeriğinde çift GPU taşıdığını hatırlamakta fayda var. Bunun yanında elbette ki sıcaklık değerlerini de vermek lazım. Boştaiken 33 dereceye sabitlenen kart, performans noktasında 75 ila 80 dereceyi görüyor. Peki, fanlar ne kadar gürültü yaratıyor? Kart tam yük altında çalıştığı durumlarda fanlarıyla 42 dBa ses yayıyor ki bu da orta - üst bir grafik çiziyo-

Açılışı son dönemin popüler oyunu Assassin's Creed IV: Black Flag ile yapıyoruz. Full HD çözünürlükte ve yüksek detaylarda performansın 60 fps'ye sabitlendiğini söyleyebiliriz. 2560x1600'de bu değer 45 - 49 arası değişiyor. Bu performansla tepeye oynayan kart, Battlefield 4'te de aynı değerleri neredeyse koruyor. 1920x1080'de yine 60 fps'nin altına düşmeyen kart, çözünürlüğü bir tık yükselttiğinizde 43 fps'ye geriliyor. Bu oyunda her iki çözünürlükte de daha iyi fps üreten modellerin olduğunu söyleyelim. Ekran kartlarını zorlayan bir diğer oyun Crysis 3. Full HD'de bu defa 60 fps'nin altına görüyoruz. Aldığımız ortalama değer 52 fps ama elbette ki oyunun hatları gayet net ve akış gayet hareketli. Kartın performansını bu üç oyunun dışında farklı oyunlarda da ölçümledik ve sonucun gerçekten başarılı olduğunu söylemek lazım. ■ Ercan Uğurlu

ASUS Mars GTX 760

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com/tr

Artı: Çift GPU, yüksek performans, soğutma sistemi, LED ışıklı tasarım

Eksi: Yüksek fiyat, dâhili HDMI yok

8,8

ROG G750, 17.3 inç büyüklüğünde dev bir ekranın sahibi

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Tasarımda F22 savaş uçaklarından ilham alınmış

ASUS ROG G750 ★

Tam bir oyun canavarı

F22 gizli savaş uçaklarından ilham alınarak tasarlanmış olan ROG G750, 2010 yılından bu yana ROG G Serisi oyun dizüstü bilgisayarlarını güç sembolü haline getiren tasarım geleneğini sürdürüyor. Agresif tasarımının yanında ekranıyla 140 dereceye varan geniş görüş açısı sunan dizüstü, mat malzemeli ekranıyla birlikte ışıklı ortamlarda yansıma problemi yaratmıyor. Ayrıca üzerinde yer verdiği dâhili subwoofer ile gerçek anlamda 2.1 ses çıkışı sağlayan dizüstü, MaxxAudio ile güçlendirilmiş ASUS SonicMaster teknolojisi ve kulaklık performansı için dâhili kulaklık amfisi sunuyor.

17.3 inç büyüklüğünde Full HD bir ekranın sahibi olan dizüstü, yine mat malzemeli bir panelle geliyor. Ekranın hemen altında uzanan klavye gayet rahat bir kullanım sunuyor. Geniş gövdenin tüm avantajları burada kullanılmış. Tuş büyüklükleri ve tuşlar arasındaki boşluklar rahat bir yazım deneyimi yaşıyor. Elbette ki dizüstü üzerinde bir numerik tuş takımı da mevcut.

Dizüstü bilgisayarın çevresine bakacak olursak ekranın üzerinde bir kamera gördüğümüzden söze başlayabiliriz. Gövdenin sol yüzünde iki USB 3.0 arabirimine yer verilen ROG G750'de, yine burada bir Blu-ray kullanıma hazır durumda. Onun yanıdaysa kart okuyucu mevcut. Diğer tarafa bakacak

olursak burada da iki USB 3.0'la karşılaşırız. Dizüstü üzerinde toplamda dört USB 3.0 bağlantısı bulunuyor ki bu da oldukça yeterli. Yine burada bir HDMI, VGA, LAN ve kulaklık girişleri mevcut. G750'nin altındaysa bir subwoofer bulunuyor.

Geniş gövdesi ve ağırlığı nedeniyle masaüstü alternatifi olarak tercih edilebilecek olan ROG G750, yine bir o kadar büyük bataryayla geliyor. Dizüstü bilgisayarın en büyük eksisini büyüklüğü ve ağırlığı oluşturuyor. O nedenle ROG G750'nin pek sık taşınabilir olduğunu söyleyemeyiz.

ROG G750, üzerinde Intel'in dördüncü nesil işlemci ailesinden Core i7-4700HQ'yu taşıyor. 2.40 GHz taban hızda çalışan bu işlemci, 3.40 GHz'e değin ulaşabiliyor. 2013'ün ikinci çeyreğinde piyasaya çıkan bu işlemciyle uzun bir süre performans konusunda endişe duymayacağınızı söylemek güç değil. Güçlü işlemcisinin yanında 16 GB kapasiteli DDR3 bellekle gelen ROG G750, isterseniz size bu alanı 32 GB'a kadar arttırabilmenize de olanak tanıyor. Bilgisayarın grafik hanesine baktığımızda burada da güçlü bir oyuncuyu görüyoruz. NVIDIA GeForce GTX 770M ekran kartı, oyun severlere tam 3 GB kapasitesinde güç sunuyor. Bunlara 1 TB HDD ve 256 GB SSD'yi de eklediğimizde ortaya tam bir oyun canavarı çıkıyor diyebiliriz. Üstelik güçlü fanları

ve havalandırma sistemi sayesinde herhangi bir ısınmayla karşılaşmak pek mümkün değil. ROG G750 ile geçirdiğimiz süre boyunca oldukça iyi sonuçlar aldık. Oyunların yanı sıra 3DMark ve PCMark testlerine de tabi tuttuğumuz ROG G750'nin, tüm testlerde sınıfının en iyi sonuçlarını aldığını söyleyelim. Assassin's Creed IV: Black Flag, Call of Duty: Ghosts ve Far Cry 3 gibi oyunlarda gayet akıcı bir performans elde ettik. Tüm grafik detayları açıkken yüksek performans arayan kullanıcıları bu yönüyle cezbedeceğini düşündüğümüz dizüstü bilgisayar, böylece oyunların yalnızca hikâye modunda değil, aynı zamanda multiplayer modlarında da iyi bir oyun deneyimi elde edebilmenizi sağlıyor.

Yüksek oyun performansının yanı sıra ısınma problemi yaratmamasıyla da ilgi çekici duran ROG G750, özellikle multiplayer oyuncularına göre bir dizüstü bilgisayar. ■ **Ercan Uğurlu**

ASUS ROG G750

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com/tr

Artı: Agresif tasarım, yüksek performans, güçlü havalandırma

Eksi: Yüksek fiyat, ağırlık, kalınlık

9,5

Inca IAP-700NR ★

Ağ kurmak ve yönetmek için birebir

Kablosuz ağ kurmak ve yönetmek isteyenlerin ilgilenebileceği bir ürün olan IAP-700NR, 11N teknolojisini destekleyen orta segmente yönelik bir model. Kablosuz ağın çekim alanını arttırmak için de kullanılabilir olan cihaz, yüksek hızda güvenli internet sağlıyor. Toplamda 300 Mbps'e kadar yüksek hızda bağlantı sağlayan IAP-700NR, 2.4 GHz frekansta çalışıyor. Üzerinde dört adet Ethernet ve bir WAN bağlantısını bulunduran cihaz, özellikle çift anteniyle bir hayli dikkat çekici görünüyor.

10 dBi'lık antenleriyle evinde internet sıkıntısı yaşayanların bu yöndeki sorununu ortadan kaldırmayı amaçlayan router, kapalı alanda 150 metreye kadar çekim mesafesi sunabiliyor. Bunun yanında geniş menzil desteğiyle açık alanda kullanımlar için de uygun olan cihaz, açık alanlarda 450 metreye kadar çekim mesafesi sağlıyor.

802.11 b/g/n kablosuz ağ standardını destekleyen cihaz, Access Point / Repeater fonksiyonlarını da içeriyor. Bunun yanında

ürün firewall yönetimiyle de dikkat çekici bir grafik çiziyor. Güvenlik duvarını yönetebilme imkânı sunan cihaz, 128-bit ve 64-bit WEP şifreleme, WPA-PSK ve WPA2-PSK şifreleme özelliklerini de destekliyor.

Cihazın Türkçe arabirimi sayesinde kolay bir şekilde kurulumunu gerçekleştirmek mümkün; kurulumun ardından arayüzü üzerinden rahat bir şekilde ağa müdahalede bulunabilme ve özelleştirebilme seçenekleri de sağlayan cihaz, arkasında yer verdiği dört Ethernet portuyla birden fazla bilgisayarı aynı ağda buluşturabilmenize olanak tanıyor.

■ Ercan Uğurlu

Inca IAP-700NR

İthalat: Inca

Web: www.incatech.net/tr

Artı: Geniş menzil,
Türkçe arayüz, performans,
uygun fiyat

Eksi: -

9,0



Kingston HyperX Predator ★

Predator, oyun tutkunları için yeterli mi?

Dikkat çekici performansını dış görünümüyle pekiştiren HyperX Predator, üzerindeki soğutucuyla birlikte oldukça uzun. RAM oldukça şık ve güçlü görünüyor. HyperX serisinde kullanılan mavi rengin kullanıldığı Predator, boyutlarıyla oldukça yüksek yapıda ve bu nedenle anakartınızdaki soğutucuyu kontrol etmeniz gerekebilir. Eskişine nazaran artık çok daha hızlı çalışan RAM'ler, yine daha fazla güç tüketiyorlar. Bu da ısı artışını beraberinde getiriyor. Bu ısının sistem kararlılığına olumsuz etkide bulunmaması için Predator üzerinde de geniş bir soğutucu görüyoruz. Soğutucu, içteki baskı devrenin büyük bölümünü kaplıyor ve bu da sistem tam yük altında çalışırken, RAM'den tam performans almanızı sağlıyor.

JEDEC standartlarına tam uyumlu olarak sunulan Predator, Intel'in oluşturduğu Extreme bellek profili desteği sunuyor. İki adet 8 GB'lık kit halinde gelen Predator, 1600 MHz değerinde hız sunuyor. Predator'ın 2800 MHz'e varan hızlarda farklı modelleri de mevcut.

Bilgisayarınızın bir oyun merkezi veya yoğun grafik uygulamaları kullanacağınız bir medya merkezi olmasını istiyorsanız, Predator'ı tercih edebilirsiniz. İki 8 GB'lık kapasitede ve 1600 MHz bellek hızıyla mutlu edici bir performans sunduğunu söyleyelim. Bunu söylüyoruz zira Predator bellekler test sistemimizde takılıken gayet iyi performans aldık. Predator, düşük gecikme süresi ve Intel Extreme profilleriyle performans konusunda gayet iyi RAM olmayı başarıyor ki zaten bunu serinin diğer üyeleriyle de kanıtlanmış durumda. Bu arada Predator'ın Kingston'ın ömür boyu garantisine güçlendirildiğini de söyleyelim. ■ Ercan Uğurlu

Kingston HyperX Predator

İthalat: Kingston

Web: www.kingston.com/tr

Artı: Güçlü tasarım, soğutma

modülü, başarılı performans

Eksi: Yüksek fiyat, yükseklik
sorun yaratabilir

9,0



TEKNİK SERVİS

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

S: Okulum sonunda PlayStation 4 almayı ya da PC toplamayı düşünüyorum. Sizce ne yapsam daha akıllıca olur? Bir de yurtdışından PS4 alsam burada çalışır mı? Çalışırsa oyunlarımı multiplayer oynarken sorun çıkar mı? Berk Öztürk

C: Bütçeye bağlı açıkçası. Bütçen 1.500 TL ise kesinlikle PlayStation 4 veya Xbox One almalsın ama bütçen 3.000 TL ise PC almanda fayda var zira PlayStation 4, HD 7850 ekran kartlı bir PC'den daha güçlü değil. Tabii ki konsolun rahatlığıyla PC'yi de karşılaştırmak lazım ama Steam gibi servisler sayesinde oyun yüklemek, yama kurmak gibi detler ortadan kalktı. Yurtdışından alacağın PlayStation 4 burada çalışır. PlayStation 4, evrensel bir güç kaynağı kullanıyor. Yani ABD'deki ürünü alıp burada prize takabilirsin anında. Oyunlar da "region free", yani bölge kısıtlaması yok.

S: Merhabalar. Sizin satın alma tablonuzu kullanarak giriş seviyesi bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum. Biraz para ekleyip parçaları daha iyi yaparsam Battlefield 3 ve benzeri oyunları Medium ayarlarda çalıştırır mı? Tuna Bulut

C: Eğer Battlefield 3 veya Battlefield 4 gibi oyunları uygun fiyata oynayacak bir PC istiyorsan, kesinlikle AMD Kaveri APU'ya yönelmen gerek. Kaveri yeni çıktı. PlayStation 4'teki ve Xbox One'daki teknolojiyi kullanıyor. Tek bir işlemci ama içinde güçlü bir grafik işlemci var. Zaten

PlayStation 4 ve Xbox One işlemcisini de AMD üretiyor. Ekran kartına gerek olmadan Battlefield 4'ü Full HD çözünürlükte, 40 fps ile akıcı bir biçimde oynayabiliyorsun. A10-7850K'nın fiyatı 500 TL. Tabii ki bu paraya hem işlemci, hem de ekran kartı aldığını düşün.

S: Windows XP 32 bit kullanıyorum. Sorunumsa şu: Bandicam ile video çekerken sadece benim mikrofonumun sesi geliyor, oyun içi sesleri kayıt edemiyorum. Ses kartım Realtek HD Audio Input. Alp Kaan Kara

C: 8 Nisan 2014 itibarıyla Windows XP'nin mezarına Microsoft çivi çakacakken, sen o belki de yaşından bile daha büyük olan işletim sistemiyle vakit kaybetme. Gel bak, ne güzel Windows 8.1 64 bit var. Performanslı, her oyunu çalıştırıyor, sürücülerini kendi güncelliyor ve bu sayede ses kartıyla sorun yaşamıyorsun. Ama yok, "Ben şu sorunu bir çözeyim, sonra geçerim." diyorsan Realtek HD Audio sürücüsünü güncelle. Bu arada alternatif program olarak NVIDIA ShadowPlay öneririm; mis gibi valla.

S: Ben geçen sene yeni bir bilgisayar topladım: H77M-D3H anakart, i3 3220 3.3 GHz işlemci, AMD HD 6790 1 GB 256-bit ekran kartı, 4 GB x 2 Kingston HyperX RAM, 1 TB sabit disk. Bu sistemde değiştirilmesi gereken yerler neresi? İbrahim Terbiyeli

C: Sadece ekran kartı. Evet, sadece ekran kartını GTX 750 Ti ile değiştirirsen yine oyunları rahat iki sene oynarsın. PSU'ya da bak

ama ve yetmiyorsa 500W yap, işini sağlama al.

S: İ7 4820k, 16 GB 2133 Corsair RAM ve uygun anakart seçimini yaptım. Sabit disk olarak 3 TB Seagate ve 120 GB SSD Corsair seçtim. Şu an bu sisteme göre bir ekran kartı arıyorum. Grafik tasarım yapıyorum (Photoshop, CoreDRAW, InDesign, Illustrator), ek olarak bilgisayar mühendisliği yüksek lisansına başladım ve Studio gibi programlarda kullanmam gerekecek. Oyun olarak pek fazla oyun oynadığım yok. Şimdi bu sisteme sorun yapmayacak ve uzun süre gidecek bir ekran kartı arıyorum. Fiyat aralığı en fazla 1.000 TL. Zekeriya Doğanay

C: ASUS GTX 770 DirectCU II OC CUDA sayesinde hem Adobe yazılımlarında donanımsal hızlandırma elde edersin, hem de ekran kartı üstünden GPGPU programlama yaparsın. Bütçene göre en uygun ve en performanslı kart budur.

S: Ben bir PC topladım ve ne kadar beni idare eder, merak ettim. Battlefield 4 rahat oynar mı mesela? Görüşlerinizi bekliyorum. AMD FX-8350 4.0 GHz işlemci, CoolerMaster Hyper 212 EVO işlemci fanı, Sapphire HD 7950 3 GB 384-bit ekran kartı, Kingston 120 GB SSD ve Seagate 1 TB sabit disk, ASUS M5A99FX anakart, G.SKILL 8 GB (4 GB x 2) RAM, Corsair 750 Watt PSU ve Zalman Z11 kasa. Bu makineye OC gerekir mi? Yapılabilirse ne olur? Samet Şeren

C: Mükemmel bir PC toplamışsın ve OC gerektirmeden bütün oyunları rahatlıkla

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	ASUS Z87-Pro
İŞLEMCI	AMD FX-6300	Intel Core i5 4670K	Intel Core i7 4930K
İŞLEMCI FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Thermalright Silver Arrow SB-E
BELLEK	Kingston HyperX T2 Predator 2x4 GB 2400 Mhz	Kingston HyperX T2 Predator 2x4 GB 2400 Mhz	Kingston HyperX T2 Predator 4x4 GB 2400 Mhz
EKRAN KARTI	AMD Radeon HD 7870	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 290
SABİT DİSK	Samsung 840 EVO 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Samsung 840 EVO 500 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	685\$ + KDV	1205\$ + KDV	2175\$ + KDV

oyneatabilir. Tabii ki yeni toplayacak arkadaşlara tavsiyem, artık AMD R9 serisini tercih edilmeleridir ekran kartı konusunda.

S: Samsung R538-DS01TR dizüstü bilgisayarım var. Malum, artık eskidi ve yeni oyunları ya açamıyor ya da kasarak açıyor. Yeni dizüstü bilgisayar almamı mı tavsiye edersiniz, yoksa bu dizüstü bilgisayarın parçalarını değiştirmemi mi? Eğer anakartını ve ekran kartını filan değiştirmek gerekiyorsa birkaç model söyleyebilir misiniz? Ozan Güler

C: Anakart, aslında dizüstü bilgisayarın kendisi. Yani dizüstü bilgisayarlarda anakart değişimi söz konusu değil. Ancak bozulursa birebir aynı anakartla değişebilir. Ekran kartı değişimi de her modelde mümkün değil. R538 de bunlara dâhil. Bu durumda tavsiyem, çok yakında piyasada olacak olan GTX 800M serisine sahip modellere yönelmen.

S: Bu yılbaşında kendime Casper Neo Gaming Ngz377k-BY95V alacağım. Bu masaüstü bilgisayarın özellikleri Intel Core i7-3770K 8 MB Intel akıllı bellek, Intel Z77 Chipset, 16 GB DDR3, 2000 GB SATA, 3 GB NVIDIA GTX560 SE 192-bit DDR3 ekran kartı, 1.5 GB ayrılmış bellek. Sizce bu bilgisayar yeni nesil oyunlarda yüksek grafik ayarlarında ve Battlefield 4, Call of Duty: Ghosts gibi FPS'lerde yüksek grafik ayarlarında çok iyi bir şekilde oynamamı sağlar mı? Stillbornucuk

C: Abartı bir RAM miktarı, abartı bir işlemci ama buna karşın orta seviye, kırılmış (SE serisi) bir ekran kartı. Eğer oyun oynamak istiyorsan bu tür PC'lerden uzak durmanda fayda



var. GTX 760 veya AMD HD 7800 altına bakma derim, bu bütçeyle.

S: Acer All-in-One oyun oynarken genelde kapanıyor ve siyah bir ekran oluyor ama güç geliyor. Sadece ekran gidiyor. Tekrar açıyorum, bir işlem yapınca yine aynı. Sizce nedendir bu? Burak Kara

C: Görüntü gitmesine rağmen PC çalışmaya devam ediyorsa bu sorun %90 oranında ısınan ekran kartına işaret eder. Yapılması gereken, eğer garanti varsa cihazı garantiye göndermek. Garanti yoksa da iyi bir termal macun almak (30 TL) ve cihazın içini açıp fanları temizledikten sonra kuruyan termal macunu yenilemek.

S: Bir oyun dizüstü bilgisayarını arıyorum. Bütçem 2.000 TL. Bu dizüstü bilgisayarın ekran kartı değiştirilebilir olursa çok iyi olur. Dizüstü bilgisayardan beklediğim performans şudur: Grand Theft Auto IV'ü yüksek çözünürlükte, yüksek fps olarak ya da Crysis 3'ü tatmin edici düzeyde oynatabilmeli. Metal Furia

C: 2.000 TL'ye maalesef oyuncu dizüstü bilgisayar sınıfına girebilecek bir ürün alman zor ama 2.500 TL bandına çıktığında MSI GE70 2OE-267XTR alabilirsin. GTX 765M ekran kartı mevcut ve oyunları gayet güzel bir seviyede oynatabilir.

S: Gerek tasarım, gerek taşınabilirlik, gerekse pil ömrü açısından Haswell işlemcili MacBook Pro 13" ilgimi çekiyor. Ancak arada sırada oyun oynamak istediğim için (Genellikle The Elder Scrolls Online gibi MMORPG'ler...) Intel'in



Iris GPU'larının yeterliliğiyle ilgili de şüphelerim var. Yakın zamanda Thunderbolt 2, vasıtasıyla PCI Express ve ExpressCard değiştiricileri kullanarak bu bilgisayarlara harici ekran kartı takmanın teoride mümkün olabileceğini öğrendim. Bunu yapabilmek gerçekten mümkün mü ve mümkünse ne kadar bir maliyeti olur? Şimdiden teşekkürler. Burak Yavuz

C: Dizüstü bilgisayarlara harici ekran kartı takmak, insanoğlunun 1945'te atomu parçalamasından ve 1969'da Ay'a çıkmasından sonra en çok istediği şeydir. Fakat gelişen teknoloji maalesef bu alanda hiçbir ilerleme kaydedememiştir, hatta MSI gibi dev firmaların dâhi bu olaya GUS gibi çözümler üretmesine rağmen bu teknolojiler ve ürünler hiçbir zaman gün yüzü göremeden tarihin tozlu sayfalarına gömülmüştür. Veriyolu bant genişliğinin PCI Express hızına ulaşamaması, harici güç gereksinimi, taşıma ve maliyet gibi bütün etkenler bu lanetli teknolojinin önünü tıkamaktadır. Neyse ki Iris Pro bir nebze olsun GT 750M performansına ulaşıyor da böyle şeylere gerek kalmıyor.

S: PC özelliklerim şöyle: HP Compaq Elite 8300 CMT, Intel Core i7-3770 CPU 3.40 GHz, 8192 MB RAM, ATI Radeon HD 4800 Serisi 728 MB. Bilgisayarda büyük bir yenileme yapmam lazım ama ne almam konusunda bana yardım edersen sevinirim. Kerem Eren

C: İşlemcine bakarak söyleyebilirim ki bilgisayarın gayet iyi. Sadece artık DirectX 11 desteği olmadığından dolayı miadını dolduran ekran kartını değiştirme vakti gelmiş. AMD R7 veya R9 serisine geçebilirsin. NVIDIA dersen de GTX 750 Ti ve üstüne bak derim. ■

ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Role Playing Günlükleri okuyucuları, selamlar! Ne yaptınız? Nasıl gidiyor hayat. Umarım her şey yolundadır ve fantastik boyutta olan tek şey, oyunlarda kazandığınız yetenek puanlarından ibarettir. Malum, hayatlarımız son yıllarda yeterince gerçekdışı haberlerle ilerliyor. Neyse, lafı çok uzatmıyorum ve sizi hem çizgi roman, hem de “storyboard” konularında ziyadesiyle nitelikli ve nicelikli bir kimse olan Necmi Yalçın ile yaptığım röportajla baş başa bırakıyorum; sonra teşekkür edersiniz.

Ertuğrul Süngü: Biz sizi storyboard çizeri, çizgi romancı ve illüstratör olarak



tanıyoruz. Sizin gözünüzden kimdir Necmi Yalçın? Biraz kendinizi anlatır mısınız?

Necmi Yalçın: Küçüklüğünden beri elinden kâğıdı kalemi düşürmemiş, çizgili diyarlara yelken açmış, maceraperest bir kişiyim diyebilirim kendim için. Öyle ya, okumadan önce baktığı kitaplar çizgi roman olan, daha ilkokuldayken çizgi film karakterlerini sipariş üzerine arkadaşlarına çizen, 18 yaşına girince animasyon (çizgi film) yapmak için başka bir şehre, Ankara'ya göçen ve ailesine, “Ben üniversiteye Güzel Sanatlar Fakültesi'nde okumak üzere Eskişehir'e geçtim, bilginiz olsun.” diye telefonda haber veren, okul sonrasında da büyük deniz İstanbul'da reklam ve sinema sektöründe başarıyla birçok projede kalem sallayan birisini sanırım bu şekilde tanımlayabilirim.

ES: Storyboard hakkında çoğumuzun genel bir fikri olsa da aslında çok da bildiğimiz bir konu değil maalesef. Dünyada uzunca bir süredir kullanılıyor olsa da Türkiye'de oldukça yakın zamanda kullanılmaya başladı sanırım; hatta henüz tam karşılığı Türkçe bir sözcük de yok bildiğim kadarıyla... Kısaca nedir storyboard? Nerelerde kullanılır?

NY: Kelime anlamı itibarıyla Türkçe'de storyboard'u “resimli senaryo” olarak adlandırabiliriz. Storyboard, çekim öncesinde senaryonun çizilerek sahneleri canlandırma çalışmasıdır. Storyboard'un tarihçesine göz attığımız zaman öncelikle 1914 yılında Winsor McCay tarafından yapılan Gertie the Dinosaur çizgi filmi görmekteyiz. Bu çizgi film için 10.000'e yakın taslak ve renkli eskiz yapıldığından bunları ilk storyboard örnekleri

sayanlar bulunmakta. Ancak resmi olarak ilk storyboard, Walt Disney stüdyolarında animasyon çizeri Webb Smith'in çizerek hazırladığı öyküleri mantar panoya raptiyelerle asmasıyla ortaya çıkmıştır. Film tarihindeyse storyboard kullanılan ilk film olarak Orson Welles'in Yurttaş Kane'ini görmekteyiz. Ancak senaryonun tamamının storyboard çizilmiş olan ilk canlı sinema film Rüzgâr Gibi Geçti olmuştur. Sinema projelerinde şimdiye kadar 10'a yakın filmin storyboard'larını çizdim, başlıca olanları ve son dönemde vizyona girenler; Özcan Deniz'in yönettiği Ya Sonra, Mahmut F. Coşkun'un Mimar Sinan, Alphan Eşeli'nin Sarıkamış 1915 Eve Dönüş, Erhan Kozan'ın yönettiği çocuk gelinleri konu alan Halam Geldi, Ketche'nin yönetmenlik yaptığı Bu İşte Bir Yalnızlık Var gibi eserlerinin storyboard'lığını bizzat üstlendim.

ES: Peki, storyboard çizeri ne yapar? Storyboard çizerinden beklenenler nelerdir?

Bu sektörde çalışmak isteyen kişilerin sahip olması gereken nitelikler nelerdir sizce?

NY: Her şeyden önce güçlü bir iletişim becerisine sahip olmak gerekir; ardından güçlü bir desen, iş disiplini, bol sinema bilgisi gelmektedir. Reklam storyboard çalışmaları sektörde oldukça hızlı bir sürece sahiptir; senaryo gününde veya akşam verilir, sabaha storyboard olarak istenir. Yukarıda saymış olduğum özellikler sayesinde bu süreci rahatça aşabilirsiniz. Storyboard çizeri, yönetmenin dünyasını görsel olarak canlandırma işini yapar esas olarak. Ancak bu sadece onun istediğini birebir çizmek anlamına gelmemelidir; onunla iletişimi

NE İZLEDİM ✓

Californication

Bu sefer de birazcık eskilere gitmek istedim. Dizimizin adı Californication ve onu izleyenler zaten hayranlar. Benim derdimse izlemeyenlere bir bölüm bile olsa izletmek. Zaten ilk bölümden sonra kimsenin Hank karakterini görmezden gelebileceğini zannetmiyorum. O, başına buyruk bir zampara ama bir o kadar da aile babası. Hem meşhur, hem de meşhur olmayı saçma buluyor. İşte tüm bu denklemlerin harika bir şekilde yansıtıldığı dizi, 2014 yılı itibarıyla halen yayımlanmaya devam etmekte.



NE DİNLEDİM ✓

Excelsis

Havalar kafayı yedikçe ben de birbirinden farklı gelgitler yaşadım. Aynı dönem içinde klasik müzikten, metale, oradan caza kadar envaiçeşit farklı modda hissettim. Fakat Mart aylarında olması gerekeni bildiğimden, çehremi Pagan Metal ve aynı zamanda Folk Metal yapan Excelsis'e çevirdim. An itibarıyla halen aktif olan grubun en sevdiğim albümü The Standing Stone. Bol bol sert gitar riff'leri, koro şeklinde söylenen parçalar ve farklı bir ruhani dünya arayanlardansanız denemeden geçmeyin derim.



NE OKUDUM ✓

Kahve ve Kahvehaneler

Bu güzide kitap, Ralph S. Hattox tarafından kaleme alınmış ve kendimce önemli bulduğum kaynaklardan bir tanesi. Tarih Vakfı Yurt Yayınları tarafından basılan kitabın içinde gündelik hayatımızın bir parçası olan kahvenin, özellikle Yakındoğu'da nasıl şekillendiğinden, herkesin tüketebileceği bir keyif maddesi olmasına kadar uzanan yoldaki birçok bilgiye ulaşmak işten bile değil. Osmanlı dönemindeki kahvehanelerin yapısından, taşıdıkları toplumsal normlara kadar envaiçeşit bilgiyi bu kitapta bulmak mümkün...



geçerek anlatmak istediğini, kendi yorumlarını ve önerilerini de ekleyerek görselleştirmesidir. Bazen yönetmen sahneleri anlatırken, sahnelerdeki devamlılık öğelerini, ters açı olayını ve farklı açılardan görselleştirmeyi göz ardı edebilir ve işte bu gibi durumlarda sinema bilginizi ön plana çıkararak müdahil olabilir, yönetmeni yönlendirebilirsiniz.

ES: Sanat Tasarım Fakültesi öğrencilerinin en büyük kaygılarından biri, mezun olunca ne yapacakları ve nelerle karşılaşacakları konusunda net bir fikre sahip olamamak. Siz sektörün içinden biri olarak, bu sektörde çalışmak isteyen arkadaşlarımıza nasıl bir kariyer yolu önerirsiniz?

NY: Sektörün hangi biriminde yer almak isteyeceklerine zaten son sınıfta büyük ölçüde karar veriyor olmaları gerekir arkadaşların. Grafik tasarım alanında hizmet vermek isteyecekler, reklam ajansları ve grafik tasarım atölyeleri gibi yerlerde grafik tasarım sanatçısı veya sanat yönetmeni olarak çalışabilirler. İllüstrasyon veya storyboard alanında çalışmayı düşünenlerse çok daha farklı ve çeşitli yerlerde çalışabilirler. Prodüksiyon şirketleri, reklam ajansları, sinema prodüksiyon şirketleri, animasyon firmaları, üç boyutlu mimari animasyon yapan firmalar, multimedya iletişim hizmetleri gibi firmalar storyboard ve illüstrasyon alanında çalışabilecekleri yerlerdir.

ES: Çocuklara yönelik çizgi roman atölyeleri gerçekleştirdiğinizi ve bundan büyük keyif aldığınızı duyduk. Nedir size çocuklarla çalışmayı düşündüren ve sevdiiren?

NY: ÇROP (Çizgi Roman Okurları Platformu), çizgi romanı farklı kesimlerdeki insanlara ulaştırmayı hedef almış bir organizasyon ve onun kurucuları arasında bulunan arkadaşım Ümit Kireççi daha önceden çocuklar için çizgi roman atölyeleri yapmaktaydı. Beraber ilk olarak Zonguldak 1. Geleneksel Edebiyat Festivali kapsamında atölyemizi gerçekleştirdik, sonrasında Eskişehir, İstanbul ve ardından Bodrum geldi. Arkasından çeşitli yayınevleri için özel günlerde organizasyonlar ve Pera Müzesi'nde çizgi roman ve manga atölyeleri geldi. Çocukların o kadar geniş, güzel ve yaratıcı beyinleri var ki onlarla beraber atölyelerde bulunmaktan çok büyük keyif alıyorum. Küçük bedenlerde inanılmaz büyük evrenlere sahipler, bunun haricinde bazı çocuklar çizgi yönünden akla mantığa sığmayacak yetenekte.

ES: Hazırlamış olduğunuz çizgi roman çalışmaları nelerdir?

NY: Reklam sektörüne yönelik çeşitli firmalar için hizmetleri veya ürünlerini anlatan çizgi romanlar hazırladım. Bunun haricinde İstanbul Valiliği için trafik kurallarını anlatan kısa hikâyelerden oluşan bir çizgi roman serisi çalışmam bulunmakta. Çizgi roman atölyelerini beraber hazırladığım Ümit Kireççi'nin yazmış olduğu ve yedi arkadaşla hazırladığımız, "Kelebek" isimli bir albüm çalışmamız baskı aşamasında. Ve son olarak kendi hikâyelerimden oluşan bir çizgi roman albümü çalışmam da devam etmekte.

ES: Son olarak eklemek istediğiniz bir şey

var mı?

NY: Bu işe gönül vermiş arkadaşlar bol bol film, tiyatro, animasyon, klip, ne bulurlarsa seyretsinler, beyinlerinde büyük bir görsel arşiv deposu açsınlar. Ellerinden kalemi kâğıdı asla düşürmesinler ve her daim skeç yapınlar ki pratik kazanabilsinler. Etraflarına sadece bakmak için bakmasınlar, görmek için baksınlar.

Diyor ve dönüyorum Role Playing Günlükleri okuruna. Nasıl? Beğendin mi? İşte storyboard ile ilgili merak ettiğin bir şey varsa az önce kabaca da olsa öğrenmiş oldun. En azından şimdi ne yapman gerektiğini biliyorsun. Ben de naçizane teşekkürlerimi Necmi Yalçın'a bu güzide satırlardan iletmeyi bir borç biliyorum. Esen kalın efendim... ■

www.think-istanbul.com

www.necmiyalcin.blogspot.com

www.necmiyalcin.deviantart.com



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



Battlefield 4

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

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

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

Yapım Irrational Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

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

Yapım Gearbox Software

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Ghosts

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

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2013



Gears of War 3

İstikrarlı bir şekilde başarısını sürdüren serisinin üçüncü oyunu, bizi bir kez daha vuruş hissiyatı ve siper mekanizması ile kendine hayran bırakmayı başardı.

Yapım Epic Games

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2011



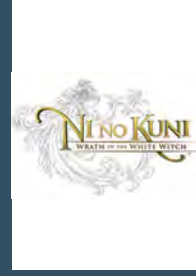
Grand Theft Auto V

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



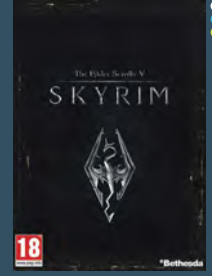
Ni no Kuni

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

Yapım Level-5

Dağıtım Namco Bandai

Çıkış Tarihi 2013



Skyrim

Oblivion başında geçen haftalar, aylar, hatta yıllar, Skyrim'in piyasaya sürülmesiyle bir üst seviyeye taşındı ve hayatlar ekran başında tükenmeye devam etti.

Yapım Bethesda

Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi 2011

Puan Arşivi

MART 2014

99 Levels of Hell	75	Insurgency	78	The Wolf Among Us - Episode Two	82
Banished	75	Jazzpunk	80	Thief	73
Basketball Pro Management 2014	35	Loadout	79		
Blackguards	72	Metal Gear Rising: Revengeance	80	ŞUBAT 2014	
Broken Age - Act I	85	Octodad: Dadliest Catch	72	Baldur's Gate II: Enhanced Edition	85
Car Mechanic Simulator 2014	61	Outlast	86	Consortium	78
Castlevania: Lords of Shadow 2	74	Rambo: The Video Game	35	Don't Starve	79
Danganronpa: Trigger Happy Havoc	84	Rayman Legends	94	Joe Danger Infinity	70
Dragon Ball Z: Battle of Z	52	Serena	70	Max: The Curse of Brotherhood	70
Hero Siege	75	The Last of Us: Left Behind	90	Might & Magic X: Legacy	72
		The LEGO Movie Videogame	62	Nidhogg	83



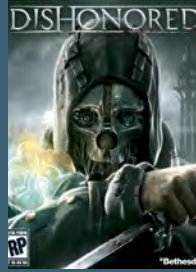
Diablo III

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

Yapım Blizzard

Dağıtım Activision & Blizzard

Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

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

Yapım Arkane

Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

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

Yapım Ubisoft

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2012



Forza Horizon

Xbox 360'a özel yarış oyunu serisi Forza'nın renkli ve eğlenceli içeriğe sahip üyesi sayesinde festivalden festivale koşmak ve tozu dumana katmak mümkün oldu.

Yapım Playground, Turn 10

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2012



YENİ

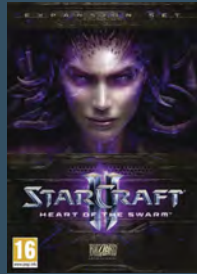
South Park

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

Yapım Obsidian

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2014



StarCraft II

Üçleme olarak piyasaya sürülmesi planlanan StarCraft II, Heart of the Swarm'da Zerg ırkını merkeze alırken Wings of Liberty'nin bir adım önüne geçmeyi başardı.

Yapım Blizzard

Dağıtım Activision Blizzard

Çıkış Tarihi 2013



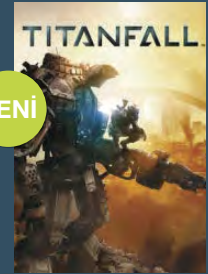
The Last of Us

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



YENİ

Titanfall

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

Yapım Respawn

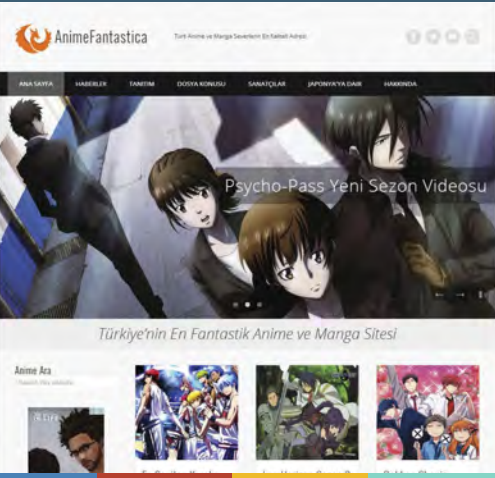
Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2014

OlliOlli	80	LEGO Marvel Super Heroes	91	BioShock Infinite: Burial at Sea - Episode One	81
Real World Racing	75	Need for Speed Rivals	80	Call of Duty: Ghosts	74
Republique - Episode 1: Exordium	80	Resogun	90	Contrast	71
The Banner Saga	86	Ryse: Son of Rome	56	Invizimals: The Alliance	80
		SteamWorld Dig	80	Journey of a Roach	77
		The Novelist	75	LEGO Marvel Super Heroes	89
OCAK 2014		The Walking Dead: Season Two - Episode 1	77	Need for Speed Rivals	85
Assassin's Creed IV: Black Flag	78			Ratchet & Clank: Into the Nexus	78
Battlefield 4	81	ARALIK 2013		Tearaway	81
FIFA 14	91	Age of Empires II: The Forgotten	81	XCOM: Enemy Within	85
Gran Turismo 6	83	Battlefield 4	83	WWE 2K14	80
Killzone: Shadow Fall	84				

KÜLTÜR & SANAT

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



animefantastica.com

“Türk Anime ve Manga severlerin en kaliteli adresi” sloganıyla duyurduğu ismini Anime Fantastica ve ekliyor: “Tüm man- gacılar ve animeciler buraya!” Şans eseri Facebook’ta tanıştığım bir arkadaş saye- sinde keşfettiğim Anime Fantastica, görsel açıdan gayet şık duruyor. İçeriğinde de anime, manga ve “live action” tanıtımlarının yanı sıra haberler, dosya konuları, Japon sanatçılar, Japonya’ya dair bilgiler ve daha fazlası bulunuyor. İçeriği şu an için çok zen- gin olmasa da gayet yeterli olabilecek bir seviyede olan sitenin geleceğini de parlak görüyorum. Birçok sosyal medya platfor- muyla bağlantılı çalışan siteme yorum ek- lemek, sitedeki bir içeriği paylaşmak gayet kolay ve bunu hala içeriğinde bulundurma- yan sitelerle kıyaslanınca Anime Fantastica bir farkı da buradan atıyor. Yazar arayışında olan siteyi incelemenizi tavsiye ediyorum. Büyük ihtimalle ortamı beğenecek ve yazar emeği geçen herkesin eline sağlık; umarım uzun soluklu bir site olur... ■



9



Güngezgini
Fabio Moon, Gabriel Ba

“Bras de Oliva Domingos ile tanışın...” diye başlıyor çizgi romanın tanıtımı ve devam ediyor: “Dünyaca ünlü Brezilyalı bir yazarın mucize çocuğu olan Bras, günlerini başkalarının ölüm ilanlarını yazarak geçiriyor.” Evet, Bras bir haber yazarı ama çok da tatsız bir işi var; ölümleri ilan etmek. Bu sıradan yaşantısında her şey olağan bir halde devam ederken, birkaç sayfa sonra garip bir şey oluyor. Sonra bu, bir kez daha oluyor ve bir kez daha... Ne olduğunu size söylemek istemiyorum zira bu detayı kendiniz keşfedin istiyorum. Bir hayli fazla sayfaya sahip olan çizgi romanda bu olay sürekli tekrarlanıyor ve nihayetinde Bras’ın aslında ne yaşamakta olduğunu da anla- yamaz hale geliyorsunuz. Çizgi romanın sonlarındaysa verilmeye çalışılan mesajın, hissiyatın farkına varıyor ve yaşamın aslında ne olduğunu sorgularken buluyorsunuz kendinizi. Güngezgini; enteresan, biraz ağır, takip edilmesi pek de kolay olmayan, şiir gibi bir eser. Ben çok beğendim ama herkese de hitap etmeyecektir. ■



9



Within Temptation
Hydra

Yıllardır takip ederim Within Temptation’ı. Tarzlarını çok severdim, çok beğenir- dim ama bir noktada pop olma yolunu seç- tiler, beni kaybettiler. Bir önceki albümleri The Unforgiving’e resmen tahammül bile edemedim, albümü koydum bir köşeye. Son albümleri Hydra’da belki eski hallerine dönmüşlerdir diye bir umudum vardı ki Xzibit’i gördüm. Sevdiğim bir karakter olmasına rağmen, Xzibit ve Within Temptation, Metallica ve Eminem birleşiminden farksızdı benim için. Within Temptation artık pop değil, bambaşka bir yöne sapmıştı gözümde. Birkaç parçayı başka sanatçılar- la birlikte seslendirdiler de seçimler bana göre hiç iyi olmamış. Zaten şarkılar da akıl- da kalıcı değil, orijinal değil. Bir tek Edge of the World’ü biraz tuttum, geriye kalanından hiç de istediğim tadı alamadım. Sharon den Adel’in sesi hala harika ama parçalar üzerinde düşünülmemiş bana sorarsanız. Patır kütür başlıyor albüm, öyle de bitiyor. Daha iyi seçenekler var piyasada, bence bu albüme yönelmeyin. ■



5



Scythia ...Of Conquest

“...Of” serisinin son üyesi olan Of Conquest’le evlerimizi şenlendiren Scythia, yine Vikingleri, yine folk metali kulaklıklarımıza taşıyor. (Hoparlörleriniz patlayabilir, o açıdan.) Toplamda 12 parçadan oluşan albümde yine bir hikâye anlatılıyor, yine albüme bir kez başladıktan sonra kendinizi alamıyorsunuz. Of Conquest mükemmel bir albüm değil belki ama folk metal olarak bakıldığında çok iyi bir tada sahip. Fanfare 1516 adlı şarkının daha ilk saniyesinden nasıl bir hikâyenin içinde olduğunuzu anlıyorsunuz. Sanki savaşa gidiyormuş ordumuz da (Viking ordusu ama.) biz de onları uçurlarken bir şarkı söylüyoruz. Bu parçadan sonrası daha çok savaş olurken arka planda hikâyeyi anlatan birinin söylediği bir müzikali andırıyor. Çok kötü anlattım sanırım fakat iyi bir şey demeye çalışıyorum. Kısacası albüm ne çok sert, ne brutal vokallere sahip, ne de Within Temptation gibi pop! Çok kararında bir albüm olmuş, ben çok sevdim. İzninizle bir kez daha dinleyeyim. ■



8



300: Rise of an Empire

Bir gün Facebook’ta dolaşıyorum, “Beğen” tuşuna basmadığım bir sayfanın ilanı çıktı haberlerin arasında. Diyordum ki 300’ün IMAX özel gösterimine bilet kazanmak istemez misiniz? Hem 300, hem IMAX, hem özel gösterim, hem de bedava! İsteye-bileceğim tüm özellikler bir arada toplandı için girdim yarışmaya, kazandım bileti. En arka koltukta yerimi aldım ve film başladı, ben de kendimi görsel şölenin içinde kaybettim. 300 Spartalı ile paralel olarak ilerleyen film, Perslerin ilerleyişini Atina’nın gözünden anlatıyor ve Spartalılar hakkın rahmetine kavuştuktan sonra da konu devam ediyor. Yavaş çekimlerin ve muhteşem bir sanatsal çalışmanın, IMAX’in inanılmaz üç boyutuyla birleştiği filmi görsel açıdan tartışmanın anlamı yok bence zira her türlü öge çok iyiydi. Konuyu masaya yatırarak olursak da çok parlak bir manzara çıkmıyor karşımıza. Fakat dediğim gibi, ilk defa bir IMAX filminde 3D yüzünden başım döndü. Film bu alanda o kadar başarılı ve bence her halükarda izlenmeyi hak ediyor. ■

6



Looper

Başrollerinde Joseph Gordon-Levitt’in ve Bruce Willis’in olduğu Looper’ı elbette ki iki yıl önce kaçırdım ve izlemek ancak geçtiğimiz aya nasip oldu. Meğer çok da güzel filmmiş, niye bu kadar beklemişim... 2074 yılında artık zamana yolculuk keşfedilmiş ama gizli kapılar ardında kullanılıyor. Mafyanın elinde olan bu teknoloji sayesinde de bir insanın öldürülmesi gerektiğinde geçmişe yollanıyor zira 2074’te insanları öldürmek, daha doğrusu gizlice öldürmek imkânsız hale gelmiş. Geçmişe gönderilen adamları öldüren kişilere de “Looper” adı veriliyor. “Closing the loop” tabiriyle bir adamın gelecekteki halini geçmişe gönderip kendine öldürtmeye deniliyor. Böylece yaşayabileceği yıllar için büyük bir ödeme alıyor kişi fakat erken bir ölümle yüzleşiyor. İşte filmdeki kahramanımızın başına da aynısı geliyor ama o, gelecekteki halini öldürmemeyi seçiyor, olaylar da karışıyor. Bilimkurgu ile aksiyonu çok iyi iç içe geçiren film bir dizi olsaydı da çok güzel olurdu diye düşünüyorum. Eğer siz de benim gibi, bu filmi daha önce izlemediyseniz, derhal izleyin derim. ■



8

LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 4 Oyun **FIFA 14** Platform **Xbox One**



< Şefik vs Emre

Serdar artık aramızda yoktu, bizi LEVEL Ligi ile baş başa bırakmıştı ve biz de kendimizi eski formata geri dönerken bulduk. Üstelik ben ABD'den yeni gelmişim, iki haftadır elime gamepad değmemişti. Buna rağmen, benim yokluğumda performansın düşüşte olduğunu duyduğum Emre ile yaptığım maçta bir hayli iyi oynadım ve çekişmeli geçen maçı 2 - 1 kazanarak yeşil sahalara galibiyetle dönmüş oldum. Üstelik bu, bu yılki ilk galibiyetim oldu!

Fırat vs Emre >

Emre'yi yendikten sonra gamepad'i Fırat'a devrettim ve Bayern Münich vs Chelsea maçını izlemeye başladım. Maçın geçen her dakikası, Emre'nin -bahsi geçen- performans düşüklüğünü daha iyi görmemi sağladı. Maç boyunca bulunduğu pozisyonları gole çeviremediği gibi, bol bol da pozisyon verdi Emre. Eh, Fırat'ın da yakaladığı net pozisyonları gole çevirme oranı %100 olunca goller sırayla geldi ve Fırat maçı 3 - 0 gibi net bir skorla almayı bildi.



< Fırat vs Şefik

Emre'yi hem ben, hem de Fırat yenince Fırat ile aramızdaki maç tam bir finale dönüştü. Ne var ki Emre'yi 3 - 0 ile geçen Fırat'ın performansı, benim gibi iki haftadır ayağına top değmemiş biri için oldukça korkutucuydu. Maça sakın hazırlık paslarıyla başlayayım dedim ama kalemdede golü görmem pek uzun sürmedi, ardından bir gol daha, bir gol daha, bir gol daha. 4 - 0 geriye düştükten sonra da artık yılın ilk galibiyetiyle avunmam gerektiğini anladım.

PUAN DURUMU

İSİM	O	G	B	M	AG	YG	P	A
● Fırat	2	2	0	0	7	0	6	+7
Şefik	2	1	0	1	2	5	3	-3
Emre	2	0	0	2	1	5	0	-4

● Ayın galibi

FİNAL MAÇI

Fırat Akyıldız

Bayern Münich



Şefik Akkoç

Manchester City



4 | 0



● F Ribery
12'

● M Mandzukic
20'

M Mandzukic ●
45'

45'

90'

● F Ribery
85'



Maçın Adanı **F Ribery**

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Beni bir Titanfall çok üzdü

LEVEL'in Titanfall incelemesi bu aya yetiştmi, bilemiyorum, arkadaşlara da hiç sormadım ancak Titanfall hakkında benim alternatif bir incelemem olacak ve onu da burada kaleme almak istiyorum.

Şimdi, herkes gibi ben de güzel grafikli, bol aksiyonlu, heyecanlı, sürükleyici yeni nesil oyunları seviyorum ama sanırım herkesin aksine, bu oyunların biraz daha özenli tasarlanması gerektiğine inanarak azınlığa mensubum ve ne yazık ki Titanfall da bu konuda benim gözümde sınıfta kaldı.

Oyun güzel, eyvallah, etkileyici bir görüntüsü var, aksiyon dolu bir savaş alanında dev savaş robotlarının ve "hi-tech" askerlerin çatışmaları her bilimkurgu severin rüyasını süsler. Bunlar güzel şeyler ama bir oyun severin güzel bir oyundan beklediği her şey bu kadarıyla mı sınırlıdır?

Güzel bir senaryo, başarılı bir tek kişilik kampanya, bol animasyonlu ara sahneler, oyun içinde bol diyalog ve senaryo yönlendirmesi, bol kişiselleştirme, silah ve zırhlar için bol modifikasyon gibi özellikler artık oyunlarda standart hale gelmeli. Oyun dünyasının geldiği yerde, "Aman efendim, biz yapmak istiyoruz da oyun cihazları bu kadar derin oyunları kaldırmıyor." bahanesi artık beni bağlamıyor. 10 yaşındaki küçük kardeşlerimizin elindeki Xbox'lar oyunları çalıştırmıyor diye bana derinliği olan oyunlar sunamıyorsanız, ben de beğenmek zorunda değilim sevgili oyun yapımcıları. Bu düşüncemde yalnız da değilim; Chris Roberts'tan, Crytek'in Yerli Kardeşler'ine, Steam'in kurucusundan, milyonlarca PC oyuncusuna hepimiz aynı duyguları paylaşıyor ve savunuyoruz. Bir kere Titanfall'u bu konuda sınıfta bırakıyorum çünkü 10 sene önce S.T.A.L.K.E.R.'in yapabildiği şeyi hala yapamadığını, hatta kasten yapmadığını görüyoruz. Bu teknik kısımlara çok da girmek istemiyorum zira bir oyunun teknolojik altyapısını, piyasadaki oyun cihazlarının teknolojik yeterliliğinin belirlenmesini az çok anlayışla karşılayabiliyorum. Kimsenin çalıştıramadığı bir oyunu da

kime satacağın, değil mi? Sevmiyorum ama kabulleniyorum.

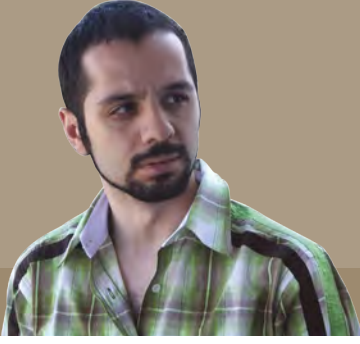
Lakin öyle başka detaylar var ki gözümde özrü yok. Mesela senaryo. Bu kadar büyük bir yapım yaratmaya niyetliysen, niçin iyi bir senaristle çalışmıyorsun? 78 yıl önce piyasaya çıkmış olmasına rağmen bugün hala hayranlıkla hatırlanan Starcraft gibi oyunların en önemli zenginliğinin senaryo olduğunu oyun yapımcıları niçin hala idrak edemiyorlar? İyi bir senaryo, oyunun teknik altyapısındaki eksiklikleri veya zayıf noktaları kolayca örtebilir. Yine teknik anlamda çok da dev yapımlar olduğunu söyleyemeyeceğimiz Mass Effect ve Star Wars: Knights of the Old Republic gibi oyunların senaryoları sayesinde efsaneleştiklerini yapımcılar niçin hala anlamak istemiyorlar?

Hadi senaryoyu da geçtim. Tamam, peki, senaryo menaryo umursamıyorsunuz,

multiplayer oyunculara hitap ederek satış rekorları kırmak istiyorsunuz. Ona da OK! Ama bu zıpla, zıpla, zıpla, ateş et, zıpla, zıpla, zıpla, ateş et, zıpla, zıpla, ateş et oyun formatı hiç mi kimsenin gözüne batmadı güzel arkadaşlarım? Dünyanın hangi savaş alanında sürekli zıplayıp duran ve düşmanın dikkatini çekmek için kendini yırtan askerler gördünüz de gelecekteki savaşların da zıplamak ve ateş etmek üzerine kurulacağını düşündünüz? Bakın, sayfadaki ekran görüntüsünde de görebileceğiniz gibi, oyun sırasında zıplaya... Pardon, bu ekran görüntüsü yanlış olmuş, Super Mario Bros. oyununun ekran görüntüsü karışmış araya ama neyse, fark etmez, ikisi de aynı mantıkta oyunlar sonuçta. Neyse lafı uzatmaya gerek yok. Çok tebrik ediyorum herkesi. Notum bin beş yüz üzerinden bin beş yüz.

■ twitter.com/cem_sanci





Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Hep aynı...

'nFamous: Second Son ile birlikte bir konuda hafif bir aydınlanma yaşadım. Bir anda aylımadım ama kafamı bir süredir meşgul eden bir olayı en azından şekillendirebildim. Konumuz oyunlar ve bazı oyunlardan neden sıkıldığımız.

Bizim dergi için de diyorsunuz ya, "LEVEL eskisi gibi değil." vesaire. Hiç düşündünüz mü; belki de siz eski "siz" değilsiniz? Başka bir örnekle bunu güçlendirelim. Guitar Hero'yu veya Rock Band'i ele alın. Bu oyunlar zamanında nasıl popülerdi, nasıl herkes bu oyunları oynamak için kafelerde sıraya giriyordu... Şimdi bu oyunlardan eser yok; eser olmadığı gibi oynamak isteyen de yok. Zaten satışlardaki düşüş nedeniyle firmalar bu oyunlardan elini çekti. Üstelik her yeni müzik oyunu, bir öncekinden daha iyiydi, daha fazla özellik getiriyordu. Peki, neden insanlar bu oyunları oynamaktan vazgeçti?

Bir başka örneğe bakalım: Kaykay oyunları. Tony Hawk's Pro Skater serisi nasıl ünlüydü bir dönem, hatırlar mısınız? Dört tane oyun çıktı, seri düşüşe geçti, ardından yeni bir hamleyle seri başka bir yöne saptı, yine

yükseldi, yükseldi ve hatta Electronic Arts bu durumu kıskanıp kendi lisansını, Skate'i yarattı. Tony Hawk ismi yeryüzünden silinmesine rağmen Skate oyunları çıkmaya devam etti ama üçüncü oyunda o da yok oldu. Kaykay mı yok oldu dünya üzerinden, yoksa kaykay seven insanlar mı? İkisi de olamaz...

Hiç eskিয়েceği düşünülmemeyen aksiyon oyunlarına gelelim. Devil May Cry, God of War gibi oyunların nasıl eğlenceli, nasıl popüler olduğunu hatırlarsınız. İlk God of War oyunu herkesin resmen delirmesini sağlamıştı ve onunla birlikte bir ton da üçüncü şahıs kamera açılı aksiyon oyunu türedi. Komboları, yetenekleri ve hızlı oynanışı bünyesinde barındıran bu oyunlar da son zamanlarda tercih edilmemeye başladı. Daha doğrusu, God of War'la aynı kalitede olan bir oyun artık heyecan yaratmamaya başladı. FPS'lerde de benzer bir durum söz konusu hale geldi. Elimize silahı alıp bir senaryoya bağlı olarak düşman peşinde koştuğumuz dönemlerin modası zaten bir süre önce geçti ama Titanfall bu olayda son noktayı koydu ve tek kişilik

oyunu tamamıyla bir kenara bıraktı. Zaten düşününce de alt tarafı bir robotu kontrol edebiliyoruz diye, piyasadaki FPS oyunları aynı tarzda bir hikâyenin içinde olmanın bir anlamı olmayacaktı.

Son dönemlerde ben de kendimi bu çıkmazda buluyorum. Canım eğlenmek istiyor, bir aksiyon oyununun içinde bulunmak istiyor ama böylesine bir açlıktayken bile Castlevania'nın son oyununda eğlenemediğimi keşfettim.

(Oyun çok iyi değildi ama yine de daha çok zevk alabiliyordum.) Çok uzun süredir oynamadığım halde Guitar Hero'yu denediğimde en fazla birkaç parça çalabiliyorum. Yeni şarkılar olsa da böyle, başkalarıyla oynasam da böyle... Kendi naçizane çıkarımım şu ki insanoğlu, sıkılğan bir tür. Üstelik işin daha da kötüsü, fark etmeden sıkılıyor. Dediğim oyun türlerinin hepsine "alışmışız" ve bu alışkanlık, o şeyleri artık bünyenin kabul etmemesine yol açıyor. Gerçekten "yeni" bir şeyler çıkana dek, sanırım büyük bir çıkmazdayız ve elimizdekilerle idare etmenin yolunu da öğrenmeliyiz. Oculus Rift'in bende neden böylesine büyük bir heyecan yarattığını da şimdi daha iyi anlıyorum... ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Medeniyet

Takip edenler bilirler, geçtiğimiz sonbaharda, Kasım ayı sonuna doğru ABD'ye gidip hem PlayStation 4, hem de Xbox One alma fırsatı yakalamıştım. Orada geçirdiğim yaklaşık 20 gün boyunca pek tabii ki konsol satın almak dışında da eylemlerim ve hatta gözlemlerim oldu. Geçtiğimiz aysa ikinci bir ABD seferi yapıp hem Chicago'yu, hem de New York'u görme ve gözlemlerime yeni gözlemler ekleme şansını buldum. Şimdi de bu gözlemlerimi, yazının başlığına başlama vakti geldi. Ülkenin içinde bulunduğu duruma değinmi-

yorum bile ve yıllardır alışkın olduğumuz, pek tabii ki maruz kaldığımız günlük yaşam detaylarına şöyle bir bakalım. Sabah kalkarsınız, hazırlanıp okula ya da işe gitmek için yola koyulursunuz. Bu yolculuk sırasında başınıza neler gelebilir? İtiş kakış, küçük çaplı darplar, birkaç kez ezilme tehlikesi vesaire. Hah, işte bunların hemen hemen hiçbirini -Türkiye'de olduğu gibi- her gün yaşama ihtimaliniz yok. Öncelikle insanlar birbirlerinin haklarına fazlasıyla saygılılar ve her kim ya da her ne olursanız olun, sizi

rahatsız edecek davranışlarla karşılaşmanız bir hayli zor. Bu kısmı fazla uzatmadan trafiğe geçmek istiyorum çünkü beni asıl etkileyen, trafik kurallarına %100 itaat ve bunun getirdiği güven oldu.

Bizim sokaklarımızda da "DUR" tabelaları mevcut, değil mi? Mevcut. Peki, siz kaç aracın bu tabelalarda durduğuna ya da en azından yavaşladığına şahit oldunuz? Eğer yarınlarda bir yaya yoksa ayda yılda bir... Bizim yollarımızda da trafik ışığıyla desteklenmemiş yaya geçitleri mevcut, değil mi? Peki, siz kaç aracın bu geçitlerle durduğuna ya da en azından size yol vermeye niyetlendiğine şahit oldunuz? Cevap aynı, ayda yılda bir... İşte ABD'de bu iki örnek üzerinde öyle katı kurallar ve cezalar var ki bomboş bir kavşakta, belki de kilometrelerce karelik alanda tek bir yaya bile olmasa araçlar duruyorlar, bekliyorlar ve kavşağı öyle geçiyorlar. Bunu yaparken ne kaybediyorlar dersiniz? Zaman mı? Belki ama sadece bir kez, evet, sadece tek bir kez o noktadan bir yayanın geçtiğini ve aracın da durmadığını düşünün. Sonrasında yaşanacak zaman kaybını hayal edebiliyor musunuz? Evet, ABD'de de kalabalık şehirler var, kimi zaman ciddi kalabalıkların içinde kalabiliyorsunuz ama bizdeki kadar kaba, yanındakini ya da önündekini ezmeye çalışan bir kitle yok. Mutlaka istisnalar var, mutlaka her ülkenin "ayıları" var ama insan hem kaldırımında yürürken, hem toplu taşıma araçlarını kullanırken, hem de karşıdan karşıya geçerken daha rahat ediyor, daha bir huzurlu oluyor. Bunun sebebini, aradaki farkın nedenini açıklayabilecek akademik bilgi birikimine sahip değilim ama en azından şunu söyleyebilirim ki ABD'de geçirdiğim toplam bir aylık süreçte o kadar huzurluydum ki Türkiye'ye, aynı curcunanın içine dönüş yapmak çok zor oldu. Bu noktada ülkenin içinde bulunduğu durumu bir kez daha es geçiyorum çünkü olup biten ortada, söylenecek laf kalmadı artık bu konuda.

■ www.gamerrocko.com





Dijital fiyatlandırma

Yazılarımı takip edenler çok iyi biliyorlar; son zamanlardaki fiyatlandırma politikasına takmış durumdayım ve konu hakkında elimden geldiği kadar konuşmak istiyorum. Yaşı tutanların çok iyi bileceği üzere ve çok da uzak olmayan bir geçmişte, yani yakın tarihte, orijinal oyun almak tam bir mucizeydi; hatta kopya oyun sektörü o kadar yaygındı ki 90'lardan 2000'lerin başına kadar geçen sürede, mahalledeki bilgisayarçıya gidince orijinal oyuna bakmazdık bile, direkt kopya oyun alırdık. İşin daha da ilginç kısmı, orijinal oyun alanlara "Emin misin abi?" diye bakan satıcının o animevari, devasa gözleriydi. O bile emin olamazdı. "Bak, aynı paraya 55 tane oyun alabiliyorsun." gibi bir diyalog vardı. Bir de devasa kutuların içindeydi ori-

jinal oyunlar. Böyle şaşaalıydı anlayacağınız. Birçok kişinin bildiği DVD kutusu üretilinceye kadar geçen sürede "orijinal oyun" dedin mi almaya iki kişi gidilirdi. Yolda bir şey olmasın, çalınmasın diye. Elden ele de gezerdi mahalle içinde. Malum, kopyalarda zaman zaman sorunlar çıkardı. Eh, paralarda bir yere kadar yetiyordu tabii ki. Kopya bile olsa haftada bir - iki oyun en fazla ki o da CD'ler çıktıktan sonra. Hele bir de disketten CD'ye geçiş dönemindeki sonu gelmez disket sayısındaki oyunlar vardı...

İşte bunlar hep yakın tarih sevgili okumayı seven insan. Bir anda DVD kutusuna giren oyunlar, kısa süre sonra bizim bugün bildiğimiz Steam ve benzeri dijital platformlara düştü. Neden? Hem internet bağlantıları dünya genelinde hızlandı, hem oyunları indirmek

kolaylaştı, hem erişim hızı katlandı, hem de satıcı firmaların birçok masrafı ortadan kalktı ki buna kutudan, CD ya da DVD'ye kadar birçok envaiçeşit detay dâhil. Ben hiçbir zaman dijital oyun mantığına alışmadım. Bir koleksiyoncu olarak, her şeyin "madde" halinde olmasının bir önemi olduğunu düşünürüm. Sevdiğin bir şeye ulaşmak için çaba harcanması gerektiğine inanırım. Ha, dijital geçiş kötü mü oldu? Hayır tabii ki de. Şu anda oyun sektörünün farklı bir altın çağı yaşıyor olmasının yegâne sebebidir dijital oyun satış platformları. Fakat benim canımı sıkın durum da tüm bu gelişmelere rağmen, biz oyun severleri sürekli yoluyor olmaları. Bağımsız oyunlar başlangıçta ne kadar da güzeldi, değil mi? 5 dolardan alıyor, milyon dolarlık yapımlardan 10 kat daha iyi işler üretilebildiğini görüyorduk. Peki, şimdi ne oldu? Oyun pazarında hiçbir deneyimi olmadan ve sadece iyi bir fikirle ortaya çıkan yeni yetme bağımsız oyun firmaları nasıl oluyor da oyunlarına çat diye 30 dolar fiyat biçiyor? Hadi bu da bir yere kadar; iki boyutlu ve toplamda kaç kişinin vakit harcayıp oynayacağı bile belli olmayan bir yapım henüz beta aşamasındaysa nasıl 15 dolardan satışa çıkabiliyor? Diğer taraftan, dev bütçeli oyunlara baktığımda da durum değişmiyor. Yahu zaten dijital ortam, masrafların çoğu ortadan kalktı, e abi neden hala aynı oyunu 60 dolara satıyorsun? Durun, daha bitmedi. Şimdi Diablo III: Reaper of Souls ve türevi yapımlar eklenti paketi olarak geçiyor. Yahu bu kadar pahalı eklenti paketi mi olur? Ya deyin ki bu aynı oyun, öbürü aynı ya da daha cüzi rakamlara indirin. Yani uzun yıllardır oyun sektörünün gelişmesini isteyen birisi olarak, son zamanlarda yine birileri daha da çok para kazansın diye bir grup insan sömürülüyormuş gibi hissetmeye başladım. Umarım fiyatlandırma politikası hakkında az da olsa bir değişiklik yapılır da neye, neden, ne kadar para verdiğimizizi çok daha iyi anlayabiliriz. ■ twitter.com/ErtugrulSungu





#208

The Elder Scrolls Online

Halk Tamriel'de toplanmaya başlıyor

1 Mayıs'ta piyasada!

POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

9. NASIL ÇALIŞIR ÖZEL SAYISIYLA KARŞINIZDAYIZ.

- ▶ Radyo Tecnico Meksika'yı nasıl ele geçirdi?
- ▶ AIDS tedavisinde yeni umutlar.
- ▶ Yaşadığımız evren bir hologram mı?
- ▶ Taş mızrakla avlanan mamutların sırrı.
- ▶ Kayıp çocukluk anılarımız nerede?
- ▶ Mikropların görünmez dünyası.
- ▶ Boksör dinozor T.rex'e karşı.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



BANG!

ROCK VE METAL DERGİSİ

ARTIK



BAĞIMSIZ!

66 SAYFA

50

POSTER



HERKESE CD HEDİYE

Sayı 2014 / 02
Mart-Nisan
Fiyatı: ₺ 7.50
Kırsal fiyatı: 6.9.25

POP UP

METAL SÖZLÜĞÜ
Metal hakkında
her şey 1. Bölüm

Metal ile
görsel
değirm

Efsane
grupun
zirve
formülleri

SIMONE
Versus'la
Floor
Jansen'e karşı

Dream
Theater
Petrucci ile özel röportaj

BEHEMOTH IN SOLITUDE KORN
I KILLED THE PROM QUEEN / SYSTEM OF A DOWN

Timmy
Kilmister

66 SAYFA 50 POSTER

BANG!

ME
ALL STA
30 taban
bilgi be

Iron
Maiden
sözlüğü

METALLIC
James
Hetfield'dan
ilham
verici
açıklamalar

MUSE AVENGED
KULÜPLERDEN STADYUMLARA. KARIYERİNİN ZİRVESİNDEKİ KALIFORNİYALİ GRUBU

SEVENFOLD DIO
MERCEK ALTINA ALDIK, TÜM ALBÜMLERİNİ TEK TEK İNCELEDİK İKON MÜZESİ'NDE

IRON MAIDEN VOLBEAT BLS

RAMMSTEIN
MOTLEY CRUE

IRON MAIDEN VOLBEAT BLS

Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Nisan 2014 Sayı: 58

ONLINE OYUN

LEGEND OF FIGHTERS

Bambaşka bir MMO...

TOYO
GAMES

Nfinity
Games

DMO
GAMES

NEXON

GAMEFORCE

LEGEND OF FIGHTERS

TÜRKÇE &
ÜCRETSİZ

**TÜRKİYE'DE
BENZERİ GÖRÜLMEMİŞ
BİR AKSİYONA
HAZIR OLUN!**

Legend Of Fighters RPG ile aksiyonu birleştirerek
sizlere benzersiz bir oyun deneyimi sunuyor.
Hemen sen de sınıfını seç ve dövüşe katıl!

Online Oyun #58

Nisan 2014

Yayıncı

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Editör

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Yayın Kurulu

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

Grafik Tasarım

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Abdullah Yalçın
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Burçin Yılmaz
Enes Özdemir
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

© 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.



Bahar geldi, her an gidebilir!

Bahar bir kişi ismi değil, öncelikle bunu açıklığa kavuşturalım. 22 derece olarak gözlemediğimiz hava her an ekşi derecelere düşebilir çünkü Nisan garip hareketler gösteren, tutarsız bir aydır. Böyle bir durum olduğunda da yapılması gereken belki de bu ay dergimizi şenlendiren Legend of Fighters'ı oynamak olabilir veya Infinite Crisis'in betasına katılmak da bir seçimdir. Infinite Crisis'a bu ay yer verecektik fakat yerimiz kısıtlı olduğundan, bu önemli oyunu geçiştirmeyelim istedik. Gelecek ay kendisiyle ilgili bolca bilgi bulabileceksiniz dergide. O vakte kadar havalara aldanıp da hafif giyinmeyin, üstünüze bir şey alın hep. Çünkü neden? Bir arkadaşım üç-beş aylık oğluna beni "Tuna Amca" diye gösterdi yaşlı olduğumu belirterek!

Hepinize iyi günler, iyi oyunlar.

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

√ Legend of Fighters



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 Dogs of War
- 14 Renegade X
- 16 GunZ 2
- 18 Mighty Quest for Epic Loot

DOSYA KONUSU

- 20 Legend of Fighters

İNCELEME

- 28 League of Angels
- 30 Arche Blade
- 32 Path of Exile
- 34 Liste



√ GunZ 2



^ Dogs of War



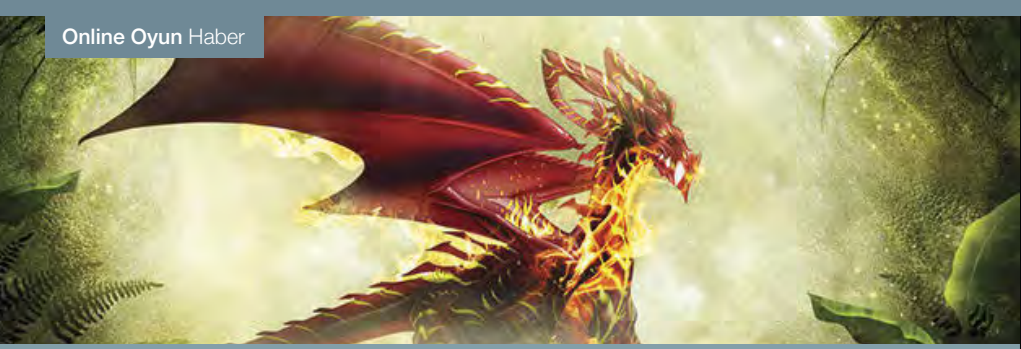
^ League of Angels



^ Arche Blade



^ Path of Exile



Arcane Legends

Mobil oyuncular için harika haber

Mart ayı içerisinde Arcane Legends forumlarında, oyuna yeni bir yama geleceğinin haberi geldi. Dragon Enclave adı altında piyasaya çıkacak olan yeni yama, mobil oyun severleri çok sevindirecek diye düşünüyoruz. Yama ile birlikte, yeni haritalar, "elite legendary" eşyalar ve daha da önemlisi

listeleme sistemi oyuna dâhil olacak. Mythic eşyalarla yamanın çıkışını takip eden sürede devreye girecekler. Serinin takipçileri için birbirinden farklı görevi de oyuna ekleyeceklerini dile getiren yapımcı ekip, oyunlarına olan ilgiyi bir süre daha üst seviyelerde tutabilecek gibi gözüküyor.

ArcheAge

Yeni müdür konuştu

Hem de Kore oyun pazarını kısa sürede etkisi altına alan ArcheAge, günümüzde Rusya, Avrupa ve Kuzey Amerika'da farklı beta testleri yapmak için uğraşılıyor. Yeni atanan topluluk müdürü Evan Berman'dan gelen açıklamalara göreyse, an itibarıyla Alfa aşamasında olan oyunun, yakın zamanda

Beta aşamasına geçecek. Trion Worlds ve XLGames'in hiçbir şekilde "sahtekârlık" yapmadan, "Neyse, ol!" modelinde bir oyun ile karşımıza çıkacağından da altını çizen Berman, Uzak Doğu sunucularında kaldırdıkları bazı özellikleri, Avrupa pazarındaki versiyonda yeniden kullanacakları da belirtti.



Diablo III

Açık arttırmaya son

Bizler çoktan Reaper of Souls'a dalmış, bambaşka bir dünyaya girişmiş durumdayız ama vakti zamanında Diablo III'e küsüp giden çok fazla oyuncu var. Birçokları zaten biliyor ama bir de buradan hatırlatmak istedik: Açık arttırma sistemi 18 Mart itibari ile kapandı! Kapanma olduğu esnada açık arttırmada ürünü olanlar merak etmesin. Tam kapanma anında en yüksek arttırmayı yapan kişi, ilgili ürünü kazanmış, satıcı da en yüksek arttırma rakamından satış yapmış duruma. Kalan ürünlerse "Completed" sekmesinde geri alınmayı bekliyor. Oyundan uzak kalanları da düşünen Blizzard ekibi, 24 Hazirana kadar eşyalarımızı bu menüde bekletecek. 25'i olduğu gibi de herhalde "puf!"



Perpetuum

Şekil değişti

2010 yılından beri MMO severlere hizmet eden önemli yapımlardan birisi olan Perpetuum, aylık ödeme sisteminin vaz geçenler kervanına katılmış durumda. 1 Nisan itibariyle devreye girecek yeni sistem, tek seferde ödeme mantığını temel alacak. 28,99 dolar etiket

fiyatından satılacak olan oyun, üç aylık ücrete tekabül eden rakamı ile şimdiden birçoklarını sevindirdi. Yeni ödeme metodu ile oyuna dâhil olan eski ve yeni oyuncular, aynı zamanda daha önce görülmemiş hizmetlere ve kozmetik upgrede'lerine de sahip olacaklar.





Darkfall: Unholy Wars

Sürekli gündemde

Böyle giderse her ay Darkfall hakkında bir şeyler yazacağız zira adamlar dur durak bilmiyor, sürekli oyunlarını güncelliyorlar. Evet, Mart ayının son haftası itibarıyla bir yama daha oyuna eklendi ve yine çok önemli güncellemeler yaşandı. Yeni yama ile ortaya "Clan Market" teması atıldı ki

gerçekten harika fikir! Artık oyuncular bu merkezlerden birbirleri ile alış veriş yapabiliyorlar. Dahası, lonca liderlerinin kendilerinin açabildiği marketler olması ki bu sayede lonca içerisindeki herkes birbiri ile görülmemiş bir etkileşim içerisine girebiliyor.

Kingdom Under Fire II

Karakter yaratma sistemi

Uzun süredir ha çıktı, ha çıkacak diyerek beklediğimiz özel isimlerden birisidir Kingdom Under Fire II. Fakat bu güne kadar o kadar çok ekran görüntüsünü gördük ki e bir yerden sonra da kandırıldığımızı düşünmeye başladık. Nitekim Mart ayı içerisinde gerçekleşen Game Developers Conference'da oyun sahneye çıktı! Hem de ne çıkmak! Karakter yaratma menüsü ve farklı karakter görünüşlerinin temel alındığı gösteride, bir MMO'da yaratılabilecek en detaylı karakterler gözler önüne serildi. Saç şekli, yüz, boyalar, dudaklar vs. gibi detayların yanında gözükken ince detaylar,

heyecanımızı şimdiden doruk noktasına çıkarmayı başardı. Hadi bakalım...





Infinite Crisis

Beta açıldı hanım!

Şimdi birçoklarımız deliler gibi Heroes of the Storm'u bekliyor. Malum, bu zamana kadar üretilmiş birçok kaliteli Blizzard oyununun kahramanları MOBA olarak kontrol edilebilecek. Peki, Infinite Crisis'in farkın da mısınız? Ya! Bu zaman kadar üretilen en muhteşem süper kah-

ramanları kontrol edebildiğimiz ve MOBA tarzı olan bu güzide oyun, uzun zamandır merak uyandırıyordu ki Mart ayı içerisinde açık beta aşamasına geçmeyi başardı! Eğer birazcık süper kahraman, biraz da çizgi roman seviyorsanız kaçırmayın deriz!

Xsyon

Başı geldi

Xsyon dedin mi her yer PvP olur. Fakat yapımcılar bu mekanikten birazcık sıkılmışlar zira oyuna yepyeni ve sadece PvE'ye özel "Peace" sunucusu eklemiş durumdadır. Hali hazırda bulunan karakter bilgilerinin her iki sunucuya da aynı şekilde

aktaran yapımcı ekip, MMO dünyası için önemli sayılabilecek bir değişikliğe de imza atmayı başardı. Şimdilik aralarında çok büyük fark bulunmayan sunucularda, yakın zamanda farklı senaryo gidişatları kendisini gösterecek.



WildStar


Yapım Carbine Studios

Dağıtım NCSoft

Çıkış tarihi 3 Haziran 2014

Web www.wildstar-online.com

Eski Blizzard çalışanlarının elinden çıkması nedeniyle grafiksel açıdan Blizzard oyunlarına (WoW'a en çok.) benziyor oyun. Grafikler hem renkli, hem de çok karmaşık ve göz yoran bir tarzda değil; bu yüzden oyuna kolayca alışacağız.



Oyunda dört farklı sınıftan bir tanesini seçebileceğiz. Explorer, Settler, Scientist ve Soldier. Her sınıfın kendine özel yetenekleri olacağı gibi kendine has bir Wildstar dünyasında yaşama şekli de olacak. Settler'lar binalar dikerken Soldier'lar savaşa gidecek...

Savaşlarda refleksleriniz de konuşacak. Hedef almak önemli olacak ve kaçmak da. Eğer bunları başarılı bir şekilde yaparsanız hem düşmanın üstesinden de kolayca geleceksiniz, hem de yeteneklerinizi daha etkin kullanabileceksiniz.

Yapım Cyanide Studio Dağıtım Cyanide Studio
Web www.dogsofwar-online.com Çıkış Tarihi 2014

Dogs of War Online

Strateji, mücadele, Undead'ler!

Genel olarak adlandırmak gerekirse ilginç bir strateji oyunu olan Dogs of War, sıra tabanlı bir sistem ile karşımıza çıkıyor. Grafiksel ve görsellik bakımından yeterli görünmesinin yanında, oyun dinamiklerinin de bir hayli tok görüldüğünü söyleyebiliriz. Fakat her zaman söylediğim bir şey var. Her şey grafik yada görsellik değil. Önemli olan oynanabilirlik ve oyunun dinamikleridir. Tabii ki bu oyunların görsel kalitesini de göz ardı edemeyiz. Kısaca bahsedecek olursak, Dogs of War oyununu oynamanız için öncelikle bir Steam hesabınızın olması gerekiyor. Daha sonrasında, yapımı steam mağazası üzerinden ücretsiz olarak hesabınıza ekleyebilir ve

oyuna giriş yapabilirsiniz. Fakat oyunun ismi sizi yanıltmasın. Zira köpek ya da kurt askerlerin dışında, Undead ve insan gibi farklı ırklar da bulunuyor. Karşımıza ilk olarak, seçme şansımızın bulunduğu bu üç adet ırkın tutorial kısmı geliyor. Bu tutorial kısmını boş geçmemenizi öneririm. Bu bölüm yardımıyla oyun hakkında bazı bilgiler ediniyorsunuz ki bu da işinize epey yarayacaktır. Bu kısımları bitirdikten sonra ise, isteğiniz ırklardan birini seçmeniz için seçenekler önünüze geliyor. Bu üç ırk Yllia'nın Kurt ordusu, Alahan'ın insan ordusu ve Ram'ın Undead ordusu olarak sıralanıyor. Tabii ki her ırkın kendi özel bir savaş stratejisi ve yetenekleri





bulunmakta. Örneğin kurt ordusu genelde yakın dövüşler ile savaşırken, undead ordusu daha çok büyü gücünü kullanarak savaşmakta. Aslında orduların özelliklerini birkaç kelime ile sınırlandırmak sanırım doğru olmaz. Oyunda toplam 24 farklı askeri birim yer alacak. Ayrıca bu askeri birimlerin her biri kendine has özellikler ve gelişme seviyelerine sahip olacak. Online karşılaşmaların haricinde bazı görevleri yerine getirerek de kendinizi geliştirmeniz mümkün. Hatta görevlerden önce alıştırmalar bölümünde kendiniz denemeniz daha akıllıca olacaktır. Hem de bu alıştırmalar bölümlerinde, oyunun geçtiği haritaları da görme fırsatınız olacak. Bu arada oyunda birkaç farklı oyun modu yer alıyor. Hepimizin aşına olduğu Team Deathmatch

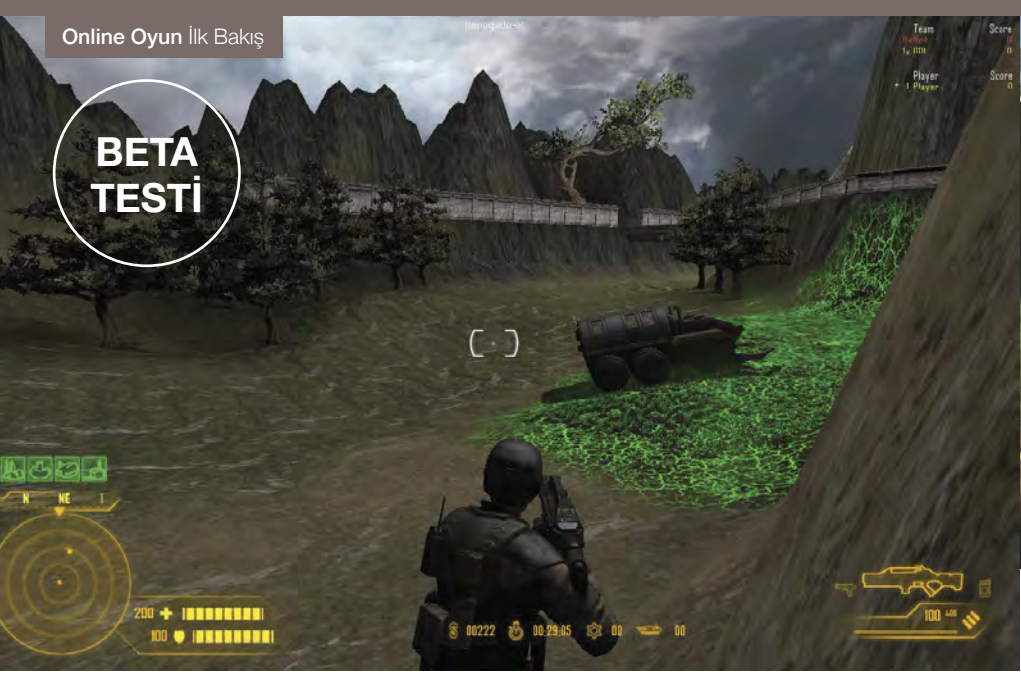
modu dışında iki adet mod seçeneği daha bulunuyor fakat bu iki seçenek şuan için maalesef kapalı durumda. Oyunun menülerine ve ara yüzüne baktığımızda ise, ne yazık ki biraz karışık olduğunu söylemek zorundayım. Ayrıca ara yüz, görsellikten pekte nasibini alamamış. Hatta bu durum oyuncuların ciddi olarak oyundan sıkılmasına bile sebep olabilir. Kaldı ki oyunun içinde aksiyonun en bol olabilecek yeri bile bir süre sonra sıkılaşmaya başlayabiliyor. Bunun sebebi aksiyonun yeterince yer almaması gibi görünse de, esas sebeplerinden biri, oyunun tek düze bir halde ilerlemesi. Açıkçası Dogs of War, uzun soluklu bir yapımdan olmaktan oldukça uzak bir yerde. Yapımın tüm bu noksan yanlarını, henüz Beta aşamasında olmasına versem de, ilerleyen zamanlarda da pek bir gelişme olacağını sanmıyorum. Sonuç olarak denemediğinizi taktirde, fazla bir kaybınızın olmayacağını söyleyebilirim. ■ **Abdullah**

Bir Bakışta

- Tek düze bir hal alıyor
- Kaliteli oyun içi görsellik

📌 *Strateji, farklı ırklar*



BETA
TESTİ

Yapım Totem Arts Dağıtım Totem Arts
Web www.renegade-x.com Çıkış Tarihi 2014

Renegade X

Bir eserin geri dönüşü

Eski oyuncuların da çok iyi bildiği strateji yapımı olan Command & Conquer serisi, kesinlikle bir çoğumuzun zamanını uzunca bir süre işgal etmiştir. Bu süreç devam ederken, yapımcılar renegade adında, Command and Conquer temalı bir FPS oyunu piyasaya çıkarmışlardı. Oyunun açıkçası çok fazla tuttuğunu söylemem. Strateji oyunlarında sahip olduğumuz kuş bakışı görünümünü, yönettiğimiz askerlerin bakış açısından görebilmek... Aslında amaçlanan şey güzel olsa da, ortaya çıkan sonucun başarısız olduğunu söyleyememek de çok fazla da etkileyici olamadı. Fakat bu fikrin tam anlamıyla yok olduğunu söylemek doğru olmaz. Adını unutmaya başladığımız şu sıralarda, oyuna tekrar bir şans vermek isteyen bazı bağımsız yapımcılar, Renega-

deX adında, aynı tema içerisinde barınan online FPS/TPS aksiyon oyununu duyurdu. Tabii ki durum bu sefer gerçekten farklı görünüyor. Genel olarak söylemek gerekirse, son dönemde yeni nesil grafiklerin kullanıldığı aksiyon türünde shooter tarzında yapımların bir hayli moda olduğunu söyleyebiliriz. Hatta bu yapımların neredeyse hepsinde online oyun modu ön plana çıkarılmış durumda. Bu sebepten dolayı online bazlı olarak duyurulan Renegade X, ciddi anlamda başarılı görünüyor. Renegade X, bizleri aksiyon dozu yüksek bir yapım olarak karşılıyor. FPS kamera açısının yanında, aynı zamanda TPS bakış açısıyla da oynama şansı sunuyor. Grafiklerin ve oyun dinamiklerinin gayet uyumlu ve abartısız olması da, oyu-



nu bir tık öteye taşır nitelikte. Duyurulduğu gündən beri çok sayıda oyuncunun içinde heyecan uyandıran yapım şuan için açık Beta'da. İlgili internet sitesine girip oyunu ücretsiz olarak oynama şansınız bulunuyor. Biraz önce söylediğim gibi grafiklerin ve oyun mekaniklerinin gayet akıcı olduğunu

haritalardaki atmosfer gerçek anlamda göze hoş gelen bir yapıya sahip. Yapımda kullanılan ve son zamanların en çok tercih edilen grafik motorlarından biri olan Unreal Engine grafik motorunun kullanılması da bu durumu açıklar nitelikte. Son olarak söylemek istediğim, oyunun

Oyun içerisinde sadece yaya olarak hareket etmek yerine, çeşitli askeri araçları da kullanma şansımız bulunuyor

söylemek istiyorum. Bu arada yapım bir strateji oyunundan türediği için haliyle bu yapımda da bu türün etkilerini taşıyor. Demek istediğim sadece silahlan, git ve vur mantığından biraz fazlasını barındırıyor. Takım karşılaşmaları sırasında ele geçirdiğiniz binalar ile rakibin üretimini azaltıp, size karşı askeri araçlar gibi düşman birimler üretmesini engelliyorsunuz. Askeri araçlardan kastettiğim şey, tank veya uçan askeri araçlar. Yani oyun içerisinde sadece yaya olarak hareket etmek yerine, çeşitli askeri araçları da kullanma şansımız bulunuyor. Karakter modellemelerinden tutun, tüm çevre modelleme ve tasarımlarına kadar tüm görseller oldukça başarılı. Özellikle

ücretsiz olmasından bahsetmişim. Fakat yapımcı ekibin özellikle belirttiği şeylerden biri, oyun genel anlamda ücretsiz değil, tam anlamıyla ücretsiz olacak olması. Yani bazı ödemeler yaparak diğer oyunculardan farklı olarak ayrıcalık kazanamayacaksınız. Yakın bir tarihte, tam versiyon olarak piyasada yerini alacak olan Renegade X, mutlaka yaşanılması gereken bir tecrübe olacağına benziyor. ■ **Abdullah**

Bir Bakışta

- Bol aksiyon
- Akıcı dinamiklere sahip

📱 *FPS, TPS, Aksiyon*



Yapım Prosiebensat1 Games **Dağıtım** Prosiebensat1 Games
Web gunz2.web.tr **Çıkış Tarihi** 2014

Gunz 2

Yeni bir aksiyon heyecanı

Son dönemlerde, klişe bir hal almış olan klasik online team deathmatch tipinde oyunlar, piyasada fazlaca yer almaya başladı. Tabii ki bu sebeple bu yapımların bazıları fazla tutunamamış durumda. Bunun sebebi hiç şüphesiz klişe sözcüğü. Fakat online bir TPS aksiyon oyunu olan Gunz 2, bu sözcükten tamamen sıyrılmış durumda. Açıkçası oyun henüz Beta aşamasında olmasına rağmen beni heyecanlandırdı. Yapımın kesinlikle akıcı ve aksiyon dolu oyun dinamiklerine sahip bir olduğu söylenebilir. Ayrıca oyun donanım dostu, yani bilgisayar sistemlerini zorlamayacak bir sistem gereksinimine ihtiyaç duyuyor. Fakat ağır grafikler içermese de görsellerin oldukça kaliteli

olduğunu söylemek yanlış olmaz. Oyuna ilk giriş yaptığınızda karşınıza dört adet seçilebilir karakter çıkıyor. Bunlar sırasıyla Ivan, Rena, Elena ve Max olmak üzere cinsiyetleri ve kullandığı silahlar bakımından önceden ayarlanmış karakterler. Yani ne yazık ki karakter üzerinde çok fazla bir değişikliğe gidemiyoruz. Fakat karakterlerin geliştirme aşamaları bu açığı kapatır vaziyette. Bu arada oyun ücretsiz olarak oynanabilecek. Tabii ki dileyen oyuncular için Premium üyelik seçenekleri bulunuyor. Premium üyeliğin ise karakter oluşturma ve farklı silah geliştirmeleri gibi ayrıcalıkları bulunuyor. Oyunda bulunan mağaza kısmı oldukça fazla sayıda içerik



barındırıyor. Çeşitli silahların yanında, silahlar kadar çeşitli olmasa da giysilerinizi değiştirmeniz mümkün. Oyun içi dinamikler ve oynanış konusuna tekrar dönecek olursak, karakterimizin silah kullanımının yanında, sahip olduğu yetenek güçleri de bulunmakta. Tabii ki seviye atladıkça da yetenek ağacınızda bulunan yetenekleri geliştirebiliyorsunuz. Bu yetenek güçlerini kullanarak, skill combo dediğimiz seri saldırıları da yapabiliyorsunuz. Demek istediğim, yapım sadece nişan al ve vur mantığından biraz uzak. Ayrıca oyunda yüksek duvarlara koşarak tırmanma ya da duvarlarda yürüyerek bir diğerine atlama gibi, Prince of Persia esintileri de yer alıyor. Bu özellikler, Gunz 2'yi farklı kılan özelliklerinden sadece bazıları. Aslında oyun silah kullanımından çok, yakın saldırılar ve kullanılan yetenek güçleri ile ön plana çıkıyor. Oyunun geçtiği haritaların ise çok çeşitli olduğunu söyleyebiliriz. Oyunun güzel yanlarından bir diğeri, campaign modunun bulunması. Bu mod seçeneğinde ister tek başınıza, isterseniz de takım

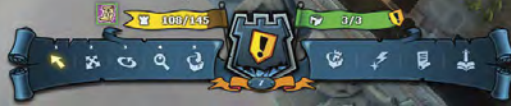
arkadaşlarınızla beraber Co-op şeklinde aksiyonun doruklarına ulaşabilirsiniz. Ayrıca biraz önce bahsettiğim harita çeşitliliğini, bu campaign bölümünde de daha fazla inceleme fırsatınız olacaktır. Oyunun kısaca ara yüzünden bahsedecek olursak, gayet sade ve basit bir kullanım esas alınmış. Böylelikle aradığınız bir bölümü rahatça bulabilmeniz sağlanmış. Sonuç olarak Gunz 2, mutlaka göz atmanız gereken bir yapım. Henüz beta aşamasında olmasına rağmen pek bir eksiğini göremedim. Tabii ki oyunun betada olması ve bu sebeple fazla oyuncuyu barındırmaması nedeniyle oyun arama kısmında biraz beklemeniz gerekecek. Gayet eğlenceli saatler sunmaya hazırlanan yapımın oldukça etkili yaklaştığını söylemek sanırım yanlış olmaz.

■ Abdullah

Bir Bakışta

- Sistem dostu bir online aksiyon
- Akıcı dinamiklere sahip

TPS, Aksiyon

BETA
TESTİ

Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft

Web www.themightyquest.com/en/welcome Çıkış Tarihi Belli Değil

The Mighty Quest For Epic Loot

Gökyüzünde kes, biç, savaş!

Hack & slash oyunlarını az çok oynaya bilir. Her bölümde yerin kat kat altına inerek önümüze gelen yüzlerce düşmanı acımadan yok ederiz. Dipsiz zindanlarda hazine, eşya, tecrübe toplamak uğruna bosslarla amansız savaflara tutuşuruz. The Mighty Quest for Epic Loot'da aynı şekilde yüzlerce düşmanla amansız mücadelelere giriyoruz. Boss'lar ile kıyasıya mücadele ediyoruz; ancak birkaç küçük fark bulunuyor. Daha önce oyunun ilk bakışını yapmıştım. Ubisoft'un yayınladığı bilgiler ve kapalı beta videoları beni heyecanlandırmaya yetti. Açık beta başlar başlamaz ise oyuna bir dalış gerçekleştirdim. Bakalım The Mighty Quest, açık beta itibarıyla ne durumda.

The Mighty Quest oldukça eğlenceli bir oyun. Bu ifadeyi oyunun diyalogları ve oyun yapısı için kullanıyorum. Diyalog-

lar, olaylar mizahi bir yapıya sahip. Bir galibiyet sonunda kahkahalara boğulan karakterler, esprili senaryo anlatımları, çizimler son derece iyi oturmuş oyuna. Bir kere The Mighty Quest'te klasik hack & slash oyunlarında olduğu gibi yerin onlarca kat altına değil, tam tersine gökyüzüne çıkıyoruz. Gökyüzünde yer alan kalelere girerek raid yapıyoruz. Tüm düşmanları kesip son odalardaki hazineleri ele geçirmeye çalışıyoruz. Tüm bu kaleler tabii ki online bir oyun olduğu için diğer oyunculara ait. Oyuna başlarken dört farklı sınıftan birini seçiyoruz. Sınıflar Knight, Archer, Mage ve Runaway'den oluşuyor. Gökyüzünde bulunan yüzlerce kaleden birini bir emlakçı aracılığıyla kiralyor ve bir kaleye sahip oluyoruz. Sınıflara baktığımızda Archer'ın menzilli

sınıflardan biri olduğunu görüyoruz. Kor-kunç Hırsız lakaplı bu sınıf tek bir gözü ile arbaletini kullanıyor. Knight oyunun yakın dövüş sınıfı ve devasa kılıcıyla kısa mesafeli alan saldırıları da yapabiliyor. Son derece güçlü saldırılar yapabilen Knight'ın tanklıkta üstüne yok. Özellikle omzuyla kaç düşman olursa olsun uzağa itebilmesi pek çok düşman etrafını sardığında oldukça işe yarıyor. Mage ise yine menzilli saldırılar yapabilen bir sınıf. Ancak saldırılarını büyü aracılığıyla gerçekleştiriyor ve şeytani büyücü olarak tanınıyor. Hiç şüphesiz, Wizard oldukça güçlü bir karakter. Oyuna son eklenen sınıf olan Runaway ise diğer yakın dövüş sınıfı ve kocaman bir çift elli baltaya sahip. Yalnız bu karakteri oynamak için ekstradan para ödememiz gerektiğini hemen belirtiyim.

The Migty Quest'de Attack ve Defend olmak üzere iki youn şekli mevcut. Attack ile rakip oyuncuların şatolarına saldırıyoruz. Bu şatolar farklı seviyeler ile kademelendirilmiş. Yani 1-5 seviye arası ve 6-9 seviye arası şatolar farklı haritalarda yer alıyor. Bu haritalara baktığımızda düşük seviyeli şatoları aşağılarda yüksek seviyeli şatoları da üst taraflarda görebiliyoruz. O haritanın bossuna sahip şato ise en üstte yer alıyor. Boss'lar farklı dövüş stillerine sahip; ancak bu stilleri çözdüğünüzde işiniz kolaylaşıyor diyebilirim. Ayrıca bir raid'i bitirdiğinizde derecelendiriliyorsunuz. Bu derecelendirme ise o



şatoyu en kısa sürede temizleme, bütün altın, kristalleri toplayabilme ve hazine odasına ulaşabilme gibi oyun içi faaliyetlerinizi dikkate alıyor.

Defend kısmında ise kalemizi diğer oyunculara karşı savunuyoruz. Bunu yaparken kalemize farklı odalar eklemek mümkün. Farklı işlevleri, saldırıları olan pek çok canavarı kalemize yerleştirebiliriz. Bunların kimisi alan hasarı vuruyor, kimisi arkadaşlarına zırh sağlıyor kimisi yeni canavarlar çıkartarak sürekli olarak takviye birlik sağlıyor. Canavarların dışında birtakım tuzaklar ise rakiplerinizin yavaşlamasını sağlıyor. Kalenizin seviyesi ne kadar yüksek ise o kadar canavar ve tuzağı yerleştirebilirsiniz. Bir düşman eğer şatonuzun hazine odasına ulaşmayı başarırsa itibar kaybediyorsunuz; ancak onun şatosuna intikam için girip kaybettiğiniz itibarı geri kazanma şansına sahipsiniz.

The Migty Quest for Epic Loot doyurucu bir hack & slash MMO oyunu oluyor gibi. Açık beta ile oldukça umut vaat ettiğini söyleyebilirim. Oyunun çıkış tarihi henüz belli olmasa bile çok büyük ihtimalle bu yıl tam sürüm olarak oynayabileceğiz. ■ Enes

Bir Bakışta

- Mizahi diyaloglar,
- Kendi şatonu tasarlayabilme,
- Hack & slash bir MMO!

 Hack & slash, Loot



LEGEND OF FIGHTERS

*Destansı bir macera mı
bakmıştınız?*

Oyun sektörü başlı başına zahmetli ve riskli bir sektör. Yapımcılar sektörü dikkatle analiz eder ve oyuncuların ihtiyaçlarına göre oyunlar geliştirirler. Şu sıralar ülkemizde, oyuncuların ne istediklerini bilen bir ekip var: Toyo Games. Eylül 2013'de İzmir'de kurulan Toyo Games ekibi, bizler gibi oyunculardan oluşuyor. Bu yüzden firma, oyunculara istediklerini verebilecek gibi gözüküyor ve Türkiye'de kalıcı olmak istiyor.

Peki, firmanın hedefleri neler? Öncelikle fiyat politikasını Türkiye standartlarının altına çekecekler. Yani ekip, kaliteli ve ucuz bir hizmet almak istediğimizin farkında. İkinci olarak, oyuncular ile etkileşimi üst düzeyde tutarak ihtiyaçlarını karşılamayı planlıyorlar. Çünkü iyi bir oyunun bir oyuncu üzerinde bıraktığı etkiyi çok iyi biliyorlar. Diğer

yandan firma, lokalizasyon çalışmalarına da büyük önem veriyor. Yani oyunlar, kaliteli bir biçimde yerelleştirilecek ve bu oyunları tamamen Türkçe olarak deneyim edebileceğiz.

Toyo Games, ilk etapta Türk oyunculara iki farklı oyun sunuyor: Yulgang 2 ve Legend of Fighters. Ben, Legend of Fighters hakkında bir şeyler karalayacağım. Oyun sistemini, sınıfları ve daha pek çok şeyi bizzat deneyimledim. Legend of Fighters, çok sevdiğim bir tür olan "side-scroll"a ait. Side-scroll'u bilmeyenler için açıklayayım: Genellikle soldan sağa doğru ilerleyerek yağmur gibi üzerimize gelen düşmanları yok ettiğimiz oyun türü. "Metal Slug gibi oyunlar

Yapım GalaxyGate
Dağıtım Toyo Games
Web lof.com.tr





bu türe mensup” dersem anlayacaksınız zaten. Legend of Fighters, “2,5 boyutlu” diyebileceğimiz grafikler ile karşımıza çıkıyor; anime tadındaki görseller oldukça etkileyici.

Oyunda; Şövalye, Kovboy, Ninja ve Gezgin olmak üzere dört farklı temel sınıf bulunuyor. Bu dört sınıfın her biri kendi içerisinde farklı iki sınıfa ayrılıyor. Ninja sınıfı üst üste hızlı saldırılar gerçekleştirabiliyor ve büyülerle düşmanı adeta şamar oğlanına çeviriyor. Ninja, Katana ve Efsun sınıflarına ayrılıyor. Şövalye sınıfı ise “tank” rolünü üstlenen güçlü bir sınıf olarak karşımıza çıkıyor ve Şövalye Muhafız ve Gardiyan sınıflarına ayrılıyor. Oldukça eğlenceli bir sınıf olduğunu söyleyebilirim. Legend of Fighters’ta yer alan üçüncü sınıf olan Kovboy ise orta menzilde etkili bir sınıf. Kovboy, Şerif ve Firari sınıflarına ayrılıyor. Oyundaki dördüncü ve son sınıf Gezgin ise yumruklarına güvenen bir cengaver. Herhangi bir silah kullanmadan

geleneksel yöntemlerle dövüşen Gezgin sınıfı, Keşiş ve Mistik sınıflarına ayrılıyor. Sınıfınızı seçtikten sonra karakterinizin görünümünü belirliyorsunuz. Karakter yaratma ekranı pek çok detay içeriyor. Oyunda birbirinin aynısı iki karakter görmek imkansız olmasa da bir hayli zor. Karakterinizi yarattıktan sonra asıl olay başlıyor. Giriş bölümünde ana senaryoya dair detaylar alıyorsunuz. Bu bölümler aynı zamanda bir tutorial görevi görüyor ve oyun mekaniklerini öğrenmekte fazla zorlanmıyorsunuz. Yine de isterseniz bu kısmı geçebiliyorsunuz. Daha sonra





görevler başlıyor. Bazı görevler önemli eşyalar ve rozetler verebiliyor. Bunun dışında Labb savunması isimli mini oyuna katılabiliyorsunuz. Labb savunmalarında sizden, bir kuleyi uzun süre savunmanız isteniyor ve kuleyi düşman akınlarına karşı koruyorsunuz. Kontroller ise gayet basit. Oyun side-scroll türünde olduğu için ilk başta bir gamepad'in bu oyun

eklenince oyun çok eğlenceli bir hal alıyor. Yetenek efektleri ve çevre tasarımları, yine son derece başarılı öğeler olarak ön plana çıkıyor. Ses efektleri ve müziklerin de güzel olduğunu söyleyebilirim. Özellikle müzikler oyunun aksiyonuna paralel ve zaten heyecanlı olan savaşların heyecanını katlıyor.

Legend of Fighters, hızlı yapısı nedeniyle klasik hack & slash oyunlarını da anımsatıyor ki buna anime-vari görsellik eklenince oyun çok eğlenceli bir hal alıyor

için uygun olabileceğini düşünmüştüm ancak oyunda çok fazla sayıda yetenek olduğunu görünce en iyi seçeneğin klavye olduğunda karar kıldım. Belli birkaç tuş ile zıplayabiliyor, temel saldırılar gerçekleştirebiliyor ve düşman saldırılarından kaçabiliyorsunuz. Bunun dışında, öğrenmiş olduğunuz yetenekleri sayı tuşlarına atayarak kullanabiliyorsunuz. Legend of Fighters, hızlı yapısı nedeniyle klasik hack & slash oyunlarını da anımsatıyor ki buna anime-vari görsellik

Oyunda her sınıfa ait pek çok yetenek bulunuyor. Her yeteneğin efekti ve reaksiyonu birbirinden farklı. Toyo Games, oyunda 50 farklı yeteneğin ve 300 özel becerinin yer aldığını söylüyor. Yetenekler sizin en büyük silahınız zira tüm saldırılarınızı ve taktiklerinizi yeteneklerinize göre ayarlıyorsunuz. Oyunda temel yeteneklerinizin dışında düşmana büyük zarar verebilen özel yetenekler de mevcut ancak bu yetenekleri her kafanıza estiğinde kullanamıyorsunuz; özel



yeteneğinizi açtıktan sonra belli bir barnı dolmasını bekliyorsunuz. Oyunda tek başınıza ilerlemenin ve senaryoya dahil olmanın son derece

sizlere destek olabilecek arkadaşlara gereksinim duyuyorsunuz. Oyunda arkadaşlarınız ile birlikte oynayabilir veya zorlu görevler için lejyoner kiralayabi-

Legend of Fighters, PvE'de olduğu kadar, PvP savaşlarında da iddialı. PvP karşılaşmalarında isterseniz bire bir mücadeleler, isterseniz grup mücadeleleri verebiliyorsunuz

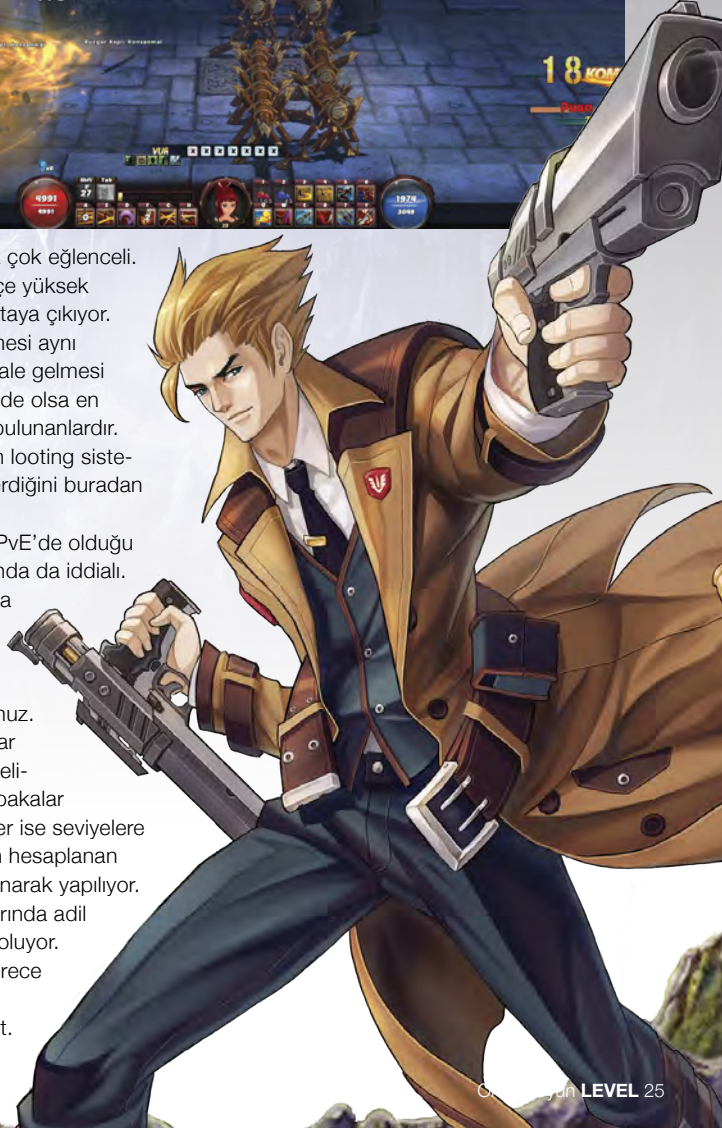
eğlenceli olduğunu söylemem gerekiyor ama tabii ki tek başınıza yapamayacağınız görevler ve tek başınıza yenemeyeceğiniz düşmanlar da bulunuyor. İşte bu noktada

lirsiniz. Lejyonerler zor bölümlerde size yardımcı olmak için varlar. İster senaryo bölümü olsun, ister zindan olsun; kiralandığınız lejyonerler ihtiyacınız olan her an yanınızda olacaklar. Bir grup kurduğunuzda lejyonerleri grup üyesi olarak da kullanabileceksiniz. Lejyonerlerin özellikle zorlu zindanlarda çok fazla kullanılacağını düşünüyorum. Bahsini açmışken zindanlara değinmek istiyorum. Oyunda çok farklı, zorlu ve eğlenceli birçok zindan bulunuyor. Zindanlarda düşmanlarımızı alt ederek "harabe" denilen nadir eşyala-





rın peşinden koşmak çok eğlenceli. Zindanlar derinleştikçe yüksek seviyedeki eşyalar ortaya çıkıyor. Zindanların derinleşmesi aynı zamanda daha zor hale gelmesi anlamına geliyor. Ne de olsa en güçlü eşyalar en az bulunanlardır. Legend of Fighters'ın looting sistemine büyük önem verdiğini buradan anlayabiliyoruz. Legend of Fighters, PvE'de olduğu kadar, PvP savaşlarında da iddialı. PvP karşılaşmalarında isterseniz bire bir mücadeleler, isterseniz grup mücadeleleri verebiliyorsunuz. Düzenlenen turnuvalar PvP savaşlarının temelini oluşturuyor. Müsabakalar sırasında eşleştirmeler ise seviyeler ve 10 maç üzerinden hesaplanan verilere göre hesaplanarak yapılıyor. Böylece PvP savaşlarında adil bir ortam sağlanmış oluyor. PvP savaşları son derece heyecanlı ve maçları izleme imkanı mevcut.





Böylece diğer oyuncuların müsabakalarını izleyerek çok şey öğrenebilecek ve oyunu oynamazken dahi keyifli zaman geçirebileceğiz. Toyo Games'in PvP savaşlarında büyük hedefleri var. Oyun, e-spora hazır hale getirilmek isteniyor ve oyunun potansiyeli göze alındığında bu ihtimal hayli yüksek görünüyor. Son olarak oyundaki eşya geliştirme sisteminden kısaca bahsetmek istiyorum. Oyundaki karakterlerimizi geliştirmenin önemli yollarından biri

de giydiğimiz eşyaları güçlendirmek. Eşyalarımızı altın ve materyal biriktirerek güçlendirebiliyor ve savaşlarda avantajlı konuma geçebiliyoruz. Tabii ki eşya gelişimi sırasında eşyamızın yok olma riski de yok değil. Bu riski ortadan kaldırmak için ise esanslar biriktirmemiz gerekiyor. Oyunla ilgili son olarak şunu söylemek istiyorum ki oyunun çok erken bir safhasını test etmeme rağmen oyun neredeyse tamamen Türkçe idi. Tabii ki ufak tefek hatalar da bulunuyordu ancak büyük oranda başarılı bir yerleşime uygulanmış Legend of Fighters'a. Toyo Games'i bu konuda tebrik etmek istiyorum.

Toyo Games, Legend of Fighters ile Türkiye'de büyük başarılar yakalamak istiyor. Oyunu bizzat denediğim için söyleyebilirim ki bu mümkün. Oyun yapısı, görüllüğü ve lokalizasyon başarısı ile Legend of Fighters, emin adımlarla ilerliyor. Oyunun kapalı beta'sının 25 Mart'ta başlamış olduğunu bir kez daha hatırlatmak istiyorum. ■ Enes

LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

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





Yapım GT Arcade Dağıtım GT Arcade Web angel.gtarcade.com

League of Angels

Melekler savaş alanına indi!

Tarayıcı tabanlı oyunlar her geçen gün kendilerini geliştirmesine rağmen bu gelişime ayak uydurmayan oyunlar da ne yazık ki piyasadaki yerini almaya devam ediyor. MMO piyasasında gelişmiş oyun yapılarına sahip yapımları da görüyoruz,

GT Arcade'in oyunu League of Angels işte bu sınıfa giren oyunlardan bir tanesi. Oyunda iyi ve kötü melekler bulunuyor. Hemen oyunun başında bu meleklerden birini bir zindandan kurtarıyor ve koruyucu meleğimizi yapıyoruz. Hızlıca seviye atlıyor

Her gelişimde ödemek zorunda olduğunuz altın miktarı da artıyor. Ancak silah ve zırh gelişimi gerçekten de teçhizatınızı önemli ölçüde güçlendiriyor

daha basit yapıda olanları da. Özellikle son zamanlarda Facebook'ta popülerleşen sıra tabanlı dövüş sistemine sahip RPG oyunları bir kesim tarafından oynansa bile ne yazık ki tarayıcı oyunlarını bir tık bile ileri götüremeyen yapımlar olarak karşımıza çıkıyorlar.

ve oyun mekaniklerini öğreniyoruz. Koruyucu meleğimizi savaşlarda yanımızda yer alıyor ve belli bir saldırı barını doldurduktan sonra o da son derece güçlü bir saldırı gerçekleştirebiliyor. Koruyucu meleğimizi seviyemiz ilerledikçe değiştirme şansına sahibiz. Meleğimizi güçlendirebiliyor ve



yeteneklerini düzenleyebiliriz. Tabii ki bütün işi meleklerin üzerine yılmıyoruz. Kendi karakterimizi de güçlendirmeyi unutmuyoruz. Oyunda Warrior ve Mage olmak üzere iki farklı sınıf bulunuyor. Anlayacağınız üzere Warrior, fiziksel saldırı yaparken Mage ise büyü kullanıyor. Oyun boyunca yeteneklerimizin yanında silahlarımızı da geliştiriyoruz. Genellikle pasif yeteneklerimiz oyuna etki ediyor. Silah ve zırhlarımızı Forge sekmesinden geliştiriyoruz. Oyunun başında sahip olduğunuz teçhizat beşinci seviyeye kadar geliştirilirken daha sonra 20. Seviyeye kadar geliştirebilirsiniz. Her gelişimde ödemek zorunda olduğunuz altın miktarı da artıyor. Ancak silah ve zırh gelişimi gerçekten de teçhizatınızı önemli ölçüde güçlendiriyor. Oyun boyunca NPC'lerden görev alarak kolayca seviye atlayabilirsiniz. Görevlerde bir çeşitlilik yok. Genellikle belli bir zindana girip orayı temizleme veya bir eşyayı görevi aldığınız NPC'ye ulaştırma gibi görevler alıyorsunuz. Meleklerin dışında size yardımcı olan savaşçılarınız da olabilir. Kimisi tank görevi görürken kimisi ekibin sağlığını iyileştiriyor. Ekibinizi

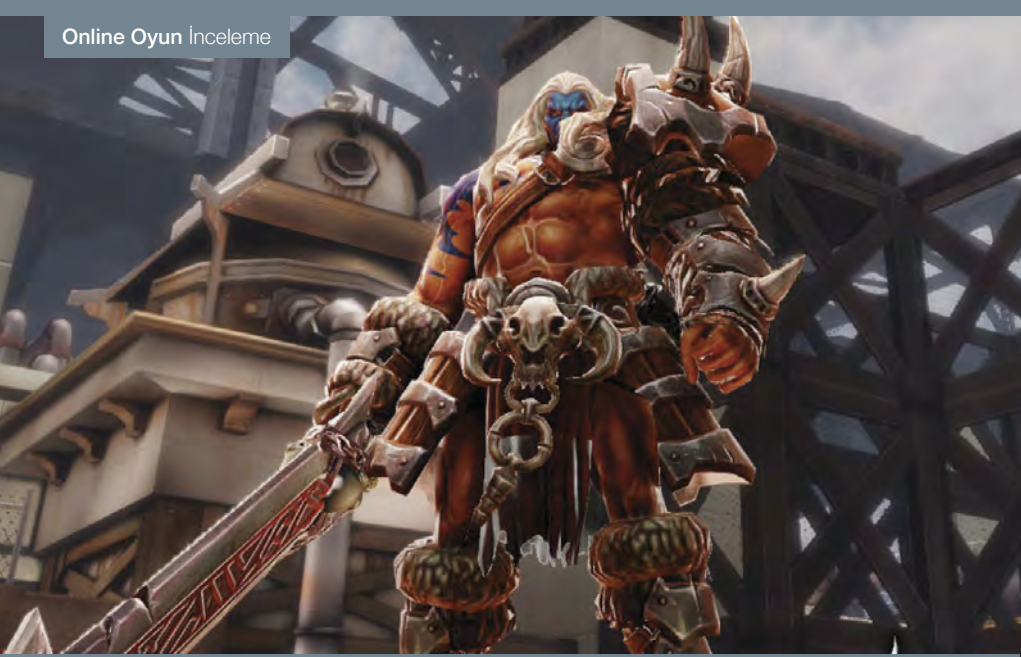
istediğiniz konuma yerleştirebilirsiniz. Ön tarafa yerleştirdiğiniz savaşçıların genellikle tank konumuna geçiyorlar. Aynı kendiniz gibi ekibinizin teçhizatını da geliştirebilirsiniz. Açıkçası tüm bunların dışında oyunda fazla bir şey olduğu söyleyemem. PvP savaşlarının PVE savaşlarından fazla farkı yok ve zevk veriyor dersem yalan olur. Oyun boyu bazı etkinlikler olsa da bu etkinlikler ne yazık ki oyunu kotaramıyor. Oyun boyunca sürekli olarak aynı monotonluğa mahkum oluyorsunuz. Ayrıca oyunda fazla bir orijinaliğin olduğunu da söyleyemem. League of Angels piyasadaki birbirine benzer onlarca oyundan sadece biri. Bu tarz oyunlara ilgisizseniz oyuna göz atın. Ancak gelişen tarayıcı oyunları göz önüne alındığında bu oyunun beklenenin çok altında kaldığını unutmayın. ■ Enes

League of Angels

- Birbirinden güzel melekler!
- Monoton oyun yapısı, sıkıcı görevler

4,9

 Browser, RPG



Yapım Codebrush Dağıtım Codebrush Web en.codebrush.net

Arche Blade

Yapı kombonu, yıkılsın düşmanlar

Daha önce MMO türünde bir "fight" oyunu ile pek fazla karşılaştığımızı söyleyemeyiz. Açıkçası yavaş yavaş silinmeye başlayan bir tür de denebilir. Fakat bu türü tekrar canlandırmak isteyen Codebrush Games firması, oyuncuların önüne Arche Blade ile çıkış yapmış durumda.

Oyunu oynayabilmeniz için Steam hesabınıza girerek, oyunu kitaplığınıza ücret-siz olarak ekleyip aktif hale getirmeniz gerekiyor. Neredeyse tamamen PvP odaklı tasarlanan yapım, birçok aksiyon unsurunu bir arada barındırıyor. Yapım içerisinde şimdilik on adet birbirinden farklı tekniğe sahip karakter bulunuyor. Bu sayının artması, oyunu daha da eğlenceli bir hale getirecektir şüphesiz. Genel anlamda Arche Blade PvP fight, yani dövüş bazlı olmasından dolayı, oyun içerisinde yakın saldırı kombo-

ları büyük önem arz ediyor. Açıkçası bunu başarmak kulağa kolay gelse de, oyun içerisinde bir hayli zor olduğunu söylemek yanlış olmaz. Zira karşınızda bulunan düşman, yerinde hiç durmuyor ve ciddi anlamda hareketli bir hedef haline geliyor. Aslında kombine yapmakta sorun yok fakat o kombine rakibinize tutturabilmek için zor kısmı. Yapımcılar da bu durumu bildikleri için, oyunun ara yüz menüsüne training bölümü ekleyerek, oyuncuların oyuna daha çok alışarak kendilerini geliştirme fırsatı vermişler. Fakat kombo çeşitliliğine gelecekte olursak maalesef yetersiz durumda. Açıkçası bu durumla yapımcıların yakın zamanda ilgileneceğini tahmin ediyorum. Karakter modellemelerine baktığımızda ise gerçek anlamda estetik görünen karakterler yer alıyor. Kıyafetler, saç modelleri ve kullandık-



ları silahlara kadar tüm karakter detayları özenle dizayn edilmiş vaziyette. Özellikle bayan karakterlerin çizimleri oldukça belli oluyor ki bu da oyuncuların mutlaka dikkat edecekleri bir detay. Bu arada yapımda bulunan tüm karakterlerin görünüşleri ve stilleri birbirinden her anlamda farklı olarak yapılandırılmış. Ayrıca mağaza bölümünde

görebilirsiniz. Birbirine gayet uyumlu renk ve efektler ile abartısız bir denge yakalaması da oyunu mutlaka bir adım öteye taşıyan etkilerden.

Sonuç olarak oyun şu an yeni olması sebebiyle eksikleri tabii ki olabilir. Fakat şuan bile gayet akıcı görünüyor. Şuan için tek sorun, çoğu sunucunun ping değerleri

Arche Blade PvP fight, yani dövüş bazlı olmasından dolayı, oyun içerisinde yakın saldırı komboları büyük önem arz ediyor

her karakter için alabileceğiniz, o karakterin görünümünü bir hayli değiştiren kostümler bulunuyor. Yani neredeyse hepinizin bildiği League of Legends oyunundaki kostüm sistemiyle aynı sayılır. Bu durumda çeşitliliği mutlaka artıracaktır. Zira online yapımların başarılı olmak için oyunculara sağlaması gereken özelliklerden en önemlisi çeşitliliktir. Yapım oynanabilirlik konusunda geçer not aldığı gibi, görselliği bakımından da incelediğimizde, grafik ve fizik motoru olan Unreal Engine yardımıyla ciddi anlamda başarılı grafiklere sahip. Zaten karakterlerin kullandığı yetenek güçlerinin ortaya çıkardığı efektlere baktığımızda, bunu rahatlıkla

oldukça yüksek seviyede. Bu sorunun olmadığı bir sunucu bulmak biraz zamanınızı alabilir. Fakat mutlaka kendinize uygun bir sunucu bulup oyuna giriş yapabilirsiniz. Arche Blade şuan için pek alternatif olmayan bir yapımdır. Bu sebeple kendine verilecek bir şansını hak ediyor. ■ **Abdullah**

Arche Blade

- ⊕ Kaliteli grafikler, bol aksiyon
- ⊖ Müzik ve ses konusunda eksik, kombo çeşitliliği yeterli değil

7,2

🎮 Aksiyon, Dövüş

Path of Exile: Sacrifice of the Vaal

Daha zorlu bir macera

Grinding Gear Games, 5 Mart'ta Sacrifice of the Vaal adlı mini bir genişleme çıkardı. Yeni genişlemeyle birlikte, yepyeni bir hikaye, yeni içerikler, keşfedilecek yeni yerler ve yeni canavarlar tanıtıldı. Bu genişleme bir "endgame" senaryosundan ziyade hem tecrübeli oyuncular hem de yeni başlayanlar için tüm oyuna yayılan bir içerik olmuş. Peki, yenilikler neler? Bir göz atalım. Hikaye, Vaal medeniyetinin Kraliçesi Atziri'nin yeniden yükselip Wraeclast kıtasına yozlaşmayı getirmesini konu ediniyor. Vaal medeniyeti, Wraeclast'da yaklaşık iki bin yıl öncesine kadar varlığını sürdürmüş olan eski medeniyettir. "Maji'nin Gözyaşları" olarak bilinen ilk cevherleri kullanmışlar ve bu

cevherlerin güçleri Vaal kültürünün merkezi olmuştur. Atziri Vaal'in son kraliçesidir ve kibri ile tanınır.

Atziri, 168 yıl yaşamış olan Vaalish soylusu ve seri katil Zerphi'den esinlenerek, ölümsüzlüğü ve ebedi gençliği aradı. Bunu başarmak için ise sihirbaz Doryani'ye birçok insan kurban etti. Vaal, Doryani liderliğindeki bir topluluk tarafından çıkarılan Tufan adlı olayda yok edildi. Üç yüz bin mülteci, 400 yıl sonra Eternal İmparatorluğuna dönüşecek olan Azmeri medeniyetüne kaçtı.

Artık Wraeclast çok daha tehlikeli bir yer ve Atziri'nin geldiği yere geri gönderilip yozlaşmanın kontrol altına alınması gerek. Wraeclast'ta artık yeni yozlaşmış bölgelere



Yapım Grinding Gear Games Dağıtım Grinding Gear Games Web www.pathofexile.com

açılan çeşitli portallar yer alıyor. Standart düşmanlara ve zindanlara ek olarak bu yozlaşmış bölgelerde oyuncular Sacrifice of the Vaal'in 60 yeni düşmanıya karşılaşıyor. Hepsinin de ayrı özellikleri var. Örneğin; ölümsüz askerlerden biri bir anda bir sürü hançer atabiliyor ya da bir lav totemi çıkarıp size ateş fırlatabiliyor. Düşmanları yenen oyuncular, yeni Vaal yetenekleri, Vaal parçaları ve Vaal orbları da dahil çeşitli nadir eşyalar elde ediyor. Vaal parçaları, Apex of Sacrifice'a ulaşip Kraliçe Atziri ile savaşmak için kullanılıyor. Vaal Orb ise yeni bir para birimi. Eşyayı yozlaştırıyor ve önceden bilinemeyen bir şekilde değiştirir-



Ödülleri yüksek ancak kazanması da bir o kadar zor. Invasion tam bir hardcore lig. (Yani öldüğünüzde standart bir karaktere dönüşüyorsunuz) Bu ligde Wraeclost böl-

Bu genişleme bir "endgame" senaryosundan ziyade hem tecrübeli oyuncular hem de yeni başlayanlar için tüm oyuna yayılan bir içerik olmuş

yor. Vaal Orb ile modifiye edilen eşyalar bir daha modifiye edilemiyor. Yani, risk yüksek ama ödül de yüksek.

Yeni eşyaların yanı sıra, iki yeni lig de eklenmiş. Bunlar; Ambush ve Invasion. Ambush, Wraeclost boyunca bir çok yeni tür sandık bulunuyor. Bu sandıklar, açıldıklarında oyuncuya pusu kuran canavarlar tarafından korunuyor. Sandığın içindekiler alınmadan önce bu canavarların öldürülmesi gerekiyor. Sandıklar farklı modlarda olabiliyor. Bu da canavarların yaptığı pusunun zorluk oranını değiştiriyor.

gesinde her tür ve seviyeden beklenmedik ve tehlikeli canavarlar ile karşılaşıyorsunuz. Ayrıca özel bir baş düşman da karşınıza çıkıyor. Seviye yükseldikçe zorluk da artıyor. Tüm bunların hepsi, Atziri'nin kalesi olan Apex of Sacrifice'a ulaşmak için sizin önünüzü açıyor. Burada ise sizi en büyük mücadele bekliyor.

Pasif yetenek ağacında da önemli değişiklikler var. Karakterlerdeki önemli denge değişikliklerinden dolayı, isteğe bağlı olarak mevcut olan her karakterinize yetenekleri sıfırlama seçeneği sunuluyor. Bunun dışında oldukça farklı etkileri olan güçlü Vaal yetenek cevherleri de bulunuyor. ■ **Burçin**



Path of Exile : Sacrifice of the Vaal

- ⊕ İki yeni zorlu lig, yeni hikaye
- ⊖ Yeni karakter yapılan yok, yeni yetenekler yetersiz

8,2

🎮 MMO, Aksiyon, PvP

En çok oynanan online oyunlar

APB Reloaded

Yapım Reloaded Productions **Dağıtım** GamersFirst
Aylık Ücret Yok **Web** www.gamersfirst.com/apb



FFXIV Online: A Realm Reborn

Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix
Aylık Ücret 12,99\$ **Web** www.finalfantasyxiv.com



Marvel Heroes

Yapım Gazillion **Dağıtım** Gazillion
Aylık Ücret Yok **Web** www.marvelheroes.com



Neverwinter

Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Perfect World
Aylık Ücret Yok **Web** nw.perfectworld.com



PlanetSide 2

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Aylık Ücret Yok **Web** www.planetside2.com

Türkçe
Arayüz



RIFT

Yapım Trion Worlds **Dağıtım** Trion Worlds
Aylık Ücret Yok **Web** www.riftgame.com



Star Trek Online

Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Perfect World
Aylık Ücret Yok **Web** sto.perfectworld.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios **Dağıtım** FireFly Studios
Aylık Ücret Yok **Web** www.strongholdkingdoms.com

Türkçe
Arayüz



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



Kaynak: Steam



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

LEGEND OF FIGHTERS



**TÜRKİYE'DE
BENZERİ GÖRÜLMEMİŞ
BİR AKSIYONA
HAZIR OLUN!**

Legend Of Fighters RPG ile aksiyonu birleştirerek
sizlere benzersiz bir oyun deneyimi sunuyor.
Hemen sen de sınıfını seç ve dövüşe katıl!

**TÜRKÇE &
ÜCRETSİZ**