



Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ocak 2015 - 7,90 TL (KDV Dahil)
ISSN 1301-2134

LEVEL



Yılın Oyunları

#2014üneniyooyunu

50 POSTER 200 STICKER

OCAK SAYISI BAYİLERDE

50 POSTER 200 STICKER

Rihanna

ELMAS PARLAMAYA DEVAM EDİYOR

JENSEN ACKLES

KATY PERRY

CHARLIE HUNNAM

UNION

ROCKER

CALL OUT BOY

BEST OF 2014

POP UP İÇERİDE

ROCKER İÇERİDE

OCAK 2015 SAYI 1 FİYATI ₺8.50

DEPECHE MODE

FIFTH HARMONY

JULIAN CASABLANCAS

PITBULL

CHERYL COLE

ROBERT DOWNEY JR.

DAVID GUETTA

MARTIN GARRIX

5 SECONDS OF SUMMER

Sons of Anarchy lideri Portre nin konuğu

Yeni albüm ve ötesi...

Adan Z'ye kariyer incelemesi

Zaman Tüneli'nde

Çılgınlık büyüyor!

Daha eğlenceli ve romantik

Me Haver? Çılgın Ol! Asia Sayfa Çılgın!

5 SECONDS OF SUMMER

ROCKER

CALL OUT BOY

BEST OF 2014

POP UP İÇERİDE

ROCKER İÇERİDE

BEST OF 2014

DB

OCAK 2015 SAYI 1 FİYATI ₺8.50

DEPECHE MODE

FIFTH HARMONY

JULIAN CASABLANCAS

PITBULL

CHERYL COLE

ROBERT DOWNEY JR.

DAVID GUETTA

MARTIN GARRIX

5 SECONDS OF SUMMER

Sons of Anarchy lideri Portre nin konuğu

Yeni albüm ve ötesi...

Adan Z'ye kariyer incelemesi

Zaman Tüneli'nde

Çılgınlık büyüyor!

Daha eğlenceli ve romantik

Me Haver? Çılgın Ol! Asia Sayfa Çılgın!

5 SECONDS OF SUMMER

ROCKER

CALL OUT BOY

BEST OF 2014

POP UP İÇERİDE

ROCKER İÇERİDE

BEST OF 2014

DB

f/bluejeanmagazine /bluejeandergi /bluejeanmagazine bluejean.com.tr

50 POSTER

200 STICKER





Hasta la vista, baby!

Ah 2014, vah 2014... Haddinden fazla hızlı geçtin. Bu bir... İki, "oyun" tarafında çok iş yapmadın.

Üç - beş iyi oyun çıktı 2014'te ama "eski yıl", beklentilerimizi karşılamadı. Peki, beklentimiz neydi? Daha çok yeni başlık, daha çok bağımsız oyun, Doğan görünümlü devam oyunları yerine gerçek devam oyunları ya da en azından sorunsuz - böceksiz oyunlar... Beklentilerimiz çok yüksek değildi aslında ama olmadı. Nedenine gelince... İlk olarak, 2013 gibi 2014 de arafta kaldı. 2013, popüler oyunların yeni nesle uyarlanmasıyla geçerken, 2014'se ilk "gerçek yeni nesil" oyunların geliştirilmesiyle geçti. Dolayısıyla adaptasyon süreci uzadı ancak Ubisoft ve benzeri firmalar bu süreci bahane edemez çünkü oyunların bug'lı olarak piyasaya sürülmesi bambaşka bir konu ve problem. Açıkçası, Assassin's Creed: Unity'nin ve Far Cry 4'ün bug'larla dolu olması, yılın fiyaskosuydu. Hatta bu fiyasko, 2014 sınırları içinde kalmadı ve Ubisoft'un imajına çok büyük darbe vurdu. Diğer firmalarsa Ubisoft kadar fahiş hatalar yapmadılar belki ama çok fazla varlık gösteremediler.

Kısacası, Aralık sayısında yayınladığımız Gelişimin ve Tekrarın Harmonisi konusunda da değindiğimiz gibi, oyun dünyası tıkanı.

Bu, 2014'e özgü bir durum değil elbette ki; uzun süredir yaşadığımız bir sendrom. Yine de 2015 ne gösterir, bilinmez.

Bu arada... Bana sorarsanız, oyun dünyasının geleceği online ve bağımsız oyunlarda.

Herkese iyi yıllar! Bol LEVEL Up'lar!

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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

Not: Emre'yi askere uğurladık. Güle güle gitsin, güle güle gelsin. Burcu'ya da hoş geldin diyoruz. :)



Emre'yi geçen ay askere uğurladık. Duygularını alalım...



Fırat

@whiskeyinthejar

Beş ay Thief'le Metro'yu bitirene kadar geçer. Bekliyoruz. :)



Şefik

@GamerRocko

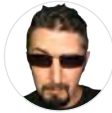
Her gün işe gidip geldiğim, yemeğe indiğim, Battlefield videolarında "Naber Emre?" dediğim iş arkadaşım gitti; üzgünüm... Ama ona "Naber Emre?" diyecek bir sürü silah arkadaşı var artık :)



Tuna

@apeiron

Emreee... Emre kimdi? Grafikçi arkadaş mı? (Umursamaz insan profili.) Zaten her Türk erkeği asker olarak doğduğu için elbet bir gün gidecekti. Gitmeyenler utansın!



Ertekin

"Şafak kaç?" diye başlar bu muhabbetler ama yapmamak lazım... Hayırlı tezkereler olsun Emre'ye. Bu arada, Battlefield oynamaya benzemez oralar Emre, ona göre. (Askerlik muhabbeti abi, illa bir yerinden girersin.)



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Karışık duygular içerisindeyim. Fakat şuna eminim; Blizzard çok önemli bir silahını kaybetti. TSK çok önemli bir silah kazandı mı? Vallahi bekleyip göreceğiz. Bakalım ilk ay sonunda sıralamada nerede olacak. Tam destek!



Ayça

@aycazaman

Apple cihazları ve oyunları olmadan nasıl geçecek acaba askerliği? Dönünce yazsa da okusak...

LEVEL

#216 - Ocak 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Burcu Ayca burcu@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

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

Kurumsal İletişim Direktörü
Neslihan Sadıkoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

CHIP

OCAK SAYISI BAYİLERDE!



CHIP BENZERSİZ BİLGİSAYAR ve TEKNOLOJİ MAKALELERİ, GÜVENİLİR VE SIRADIŞI TESTLERİ, EN YENİ MOBİL UYGULAMA İNCELEMELERİ VE HER TÜRLÜ TEKNOLOJİK SORUNLARINIZA ÇÖZÜM OLACAK ATÖLYELERİ İLE BU AY DA YİNE DOPDOLU!

BU AY NE OYNADIK?



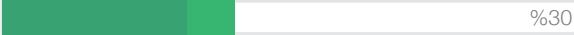
Fırat Akyıldız

Çok oyun çıktı ama ben yine Metro 2033 Redux'a takıldım, bitince de Metro: Last Light Redux'a geçeceğim.

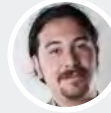
Crossy Road



FIFA 15



Metro Redux



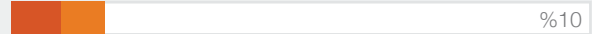
Ertuğrul Söngü

World of Warcraft ile imtihanım ay boyunca devam etti ama Dragon Age: Inquisition'ın başından da kalkamadım. Diğer taraftan Hearthstone arenalarından da uzak kalamadım.

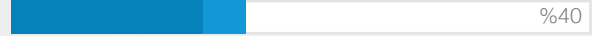
Dragon Age: Inquisition



Hearthstone: Heroes of Warcraft



World of Warcraft: Warlords of Draenor



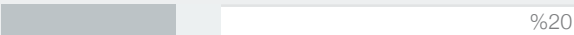
Şefik Akkoç

Xbox One'in bir küsur yıllık kariyerindeki en iyi oyun açık ara Forza Horizon 2 bence ve ben de oyunun zengin içeriğini tüketmeye devam ediyorum ama bitmek bilmiyorum arkadaş!

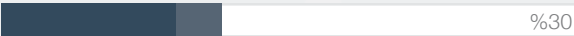
Forza Horizon 2



The Sims 4



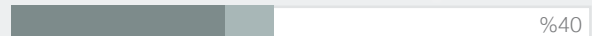
This War of Mine



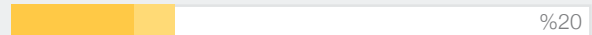
Tuna Şentuna

Goblins vs. Gnomes kartlarıyla birlikte Hearthstone: Heroes of Warcraft'a iyice gömülecektim ki The Crew'da eyalet eyalet gezmem gerekti...

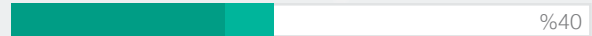
Assassin's Creed: Rogue



Hearthstone: Heroes of Warcraft



The Crew



WARFACE®

ÜCRETSİZ ONLINE FPS OYUNU

www.warface.com

"Görünen o ki Warface, free-to-play dünyasında çok şeyi değiştirecek."

Level

TAMAMEN TÜRKÇE!

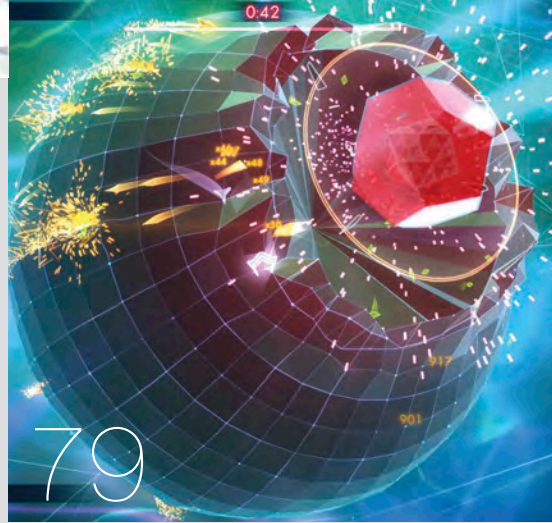
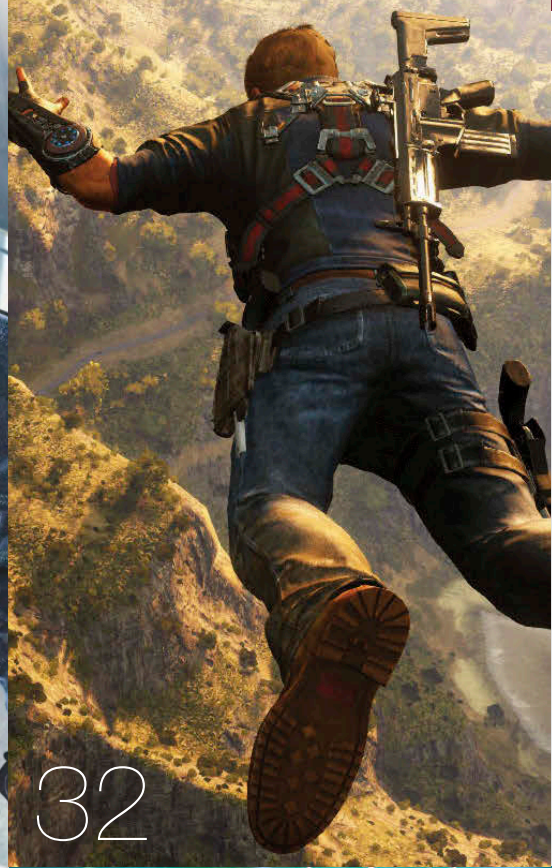
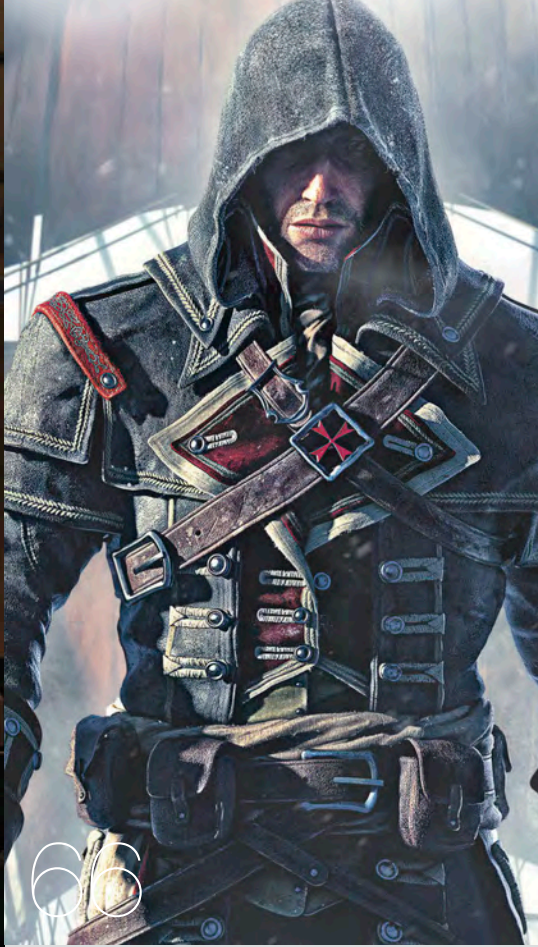


PC



CRYTEK®

CRYENGINE®



- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 06 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 Haber
- 26 Astronot**
- İLK BAKIŞ**
- 30 StarCraft II: Legacy of the Void
- 32 Just Cause 3
- 34 SOMA
- 35 Total War: Attila
- 36 The Order: 1886 (Test)
- 37 Saints Row: Gat out of Hell
- 39 Mobil**

DOSYA KONUSU

- 43 Yılın Oyunları
- 58 Role Playing Günlükleri**

İNCELEME

- 62 The Crew
- 66 Assassin's Creed: Rogue
- 68 Never Alone
- 69 Neverending Nightmares
- 70 Game of Thrones - Episode One: Irom from Ice
- 71 Tales from the Borderlands - Episode One: Zer0 Sum
- 72 The Binding of Isaac: Rebirth
- 73 Elite: Dangerous
- 74 The Talos Principle
- 75 Lara Croft and the Temple of Osiris
- 76 Door Kickers
- 77 Escape Dead Island
- 79 Geometry Wars 3: Dimensions
- 80 Draft Day Sports: Pro Basketball 4
- 81 Metrocide
- 82 The Old City: Leviathan
- 83 The Witcher Adventure Game

84 Anarşist

- 87 Donanım
- 94 Market
- 96 Kültür & Sanat

108 Elektronik Sporlar

- 110 Kare
- 114 LEVEL 217

DVD



DEMO

Apocalypse Cow
Making History:
The Great War
Viktor
World of Mixed Martial Arts 4



KURULUM DOSYASI

Kingdom Online
Warface

VIDEO

Battlefield: Hardline
Bloodborne
DmC: Definitive Edition
Drawn to Death
Dying Light
Grand Theft Auto V
Killing Floor 2
Middle-earth: Shadow of Mordor
No Man's Sky
Persona 5
Resident Evil Revelations 2
Street Fighter V
The Order: 1886
The Witcher 3: Wild Hunt
Uncharted 4: A Thief's End
Yakuza 5



EKSTRA

Star Citizen (Wallpaper Paketi)
Street Fighter V (Wallpaper Paketi)
The Witcher 3: Wild Hunt (Wallpaper Paketi)



POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

MAYONEZ

İnanılmaz derecede klişe girerek canını sıkacaktım ama şu anda vazgeçtim hiç de komik olmaz diye düşünerek. Size soru sormaktan ziyade sizinle iletişime geçmek için e-posta attım çünkü LEVEL'i çok seviyorum; aslına bakarsanız tam 168. sayıdan beri... Tamam tamam sustum.

Tamam tamam sustum, Vega'nın şarkılarından bir tanesiydi, öncelikle onu hatırlatayım. O dönem de benim yaşıam 12, kafam Metallica'da, Türkiye'de de müzik bu... Meğer o vaktin iyi müziğiymiş, bunu da geçen yıl anladım. (Maşallah.)

1. Bu yazacağım bir soru değil, tarafınıza yapılacak bir övgüdür. Son sayıda yazdığım dosya konusu olan Gelişimin Tekrarı ve Harmonisi'ni okurken çok eğlendim. "Aslında bizim sevdiğimiz eski oyunlar değil, 'o an'dı" cümleleri okurken ağladım. Daha da överdim ama bunlar size sık sık söyleniyor zaten. İyi ki varsınız diyorum.

Yaşın kaç acaba diye düşündüm; bu kadar nostaljik yaklaşınca konuya... Ama gerçekten duygusal bir ortam yaratmışım.

Fakat haksız mıyım sözümde, bir söyle? Söyle Soner, tam vakti şu an.

2. Dergi olarak genelde metal müzik sevdiğinizi biliyorum. Şefik Abi'nin en sevdiği gruplar nedir, merak ediyorum çünkü kendisi dışarıdan çok sakin duruyor. Acaba "sakin" gruplar mı dinler? Seni en çok etkileyen albüm veya şarkı söyleyecek olsan Top 5'in ne olurdu Tuna Abi? İki bölümlü bir soru oldu tek seferde cevap veriniz.

Dergi olarak değil, ben kişisel olarak seviyorum. Mesela Şefik hiç de öyle değil. Fırat desen de Metallica der, daha da bir şey demez. Beni etkileyen albüm çok var, en çok etkileyen diye beşli yapamayacağım ama Me-

gadeth - Countdown to Extinction'a bir ayrı hastayım. (Hem sakin, hem de gürültülü müzikleri severim ama son dönemde iyice bir sakinledim. Mesela Fakear çok iyidir, ona sardım şu sıra. Deezer'dan profilime bakıp neler dinlediğimi görebilirsin: www.deezer.com/profile/2837357 - Şefik)

3. Şu anda İhsan Oktay Anar'ın "Kitab-ül Hiyel" adlı kitabını okuyorum, bitirdikten sonra da Dövüş Kulübü'nü okuyacağım. Bu ikisini yarıyıl tatiline kadar bitirmeyi düşünüyorum. Sizin çok fazla sevdiğiniz bir kitabı (Felsefe kitabı olabilir.) önerirseniz okurum. (Soru olmadı. Olması şart değil, değil mi Tuna Abi?)

Yooo, gayet soru var orada: Bana bir kitap önerir misiniz? Dune'u okusana. Herkese de bunu öneriyorum ama okumadıysan cevabım Dune'dur. Okuduysan da 2001: Bir Uzak Macerası'na bir bak.

4. Oyun oynamayı çok seviyorum ama okul nedeniyle son zamanlarda hiç vakit ayıramıyorum. Bilgisayarım da oldukça eski, sizden istediğim

bana üç - dört seneyi aşmayacak eskilikte, senaryosu ve atmosferi sağlam, şöyle başına kurulup saatlerce oynayabileceğim bir oyun önermeniz. Bazen oyun bulma konusunda o kadar çok zorlanıyorum ki Google'a "en iyi oyunlar" yazıyorum.

BioShock ve BioShock 2 olabilir. Sonra The Elder Scrolls V: Skyrim var. Başka ne vardı Şefik, yardımcı ol! (Just Cause 2 olabilir, Metro 2033 olabilir, S.T.A.L.K.E.R. serisinin herhangi bir oyunu olabilir. - Şefik)

5. Sorum dizilerle ilgili olacak. Şimdi ben Intel Core 2 Duo 2.80 GHz'lik bir bilgisayara sahibim. Dur, yanlış oldu. Tuna Abi, izlemeye devam ettiğin diziler ve "Vay be, adamlar yapmış!" dediğin diziler hangileri? Bir de belki aklınız-

da kalan bir şeydir diye soruyorum: "Derginizin Doktorlar bölümünü hiç sevmiyorum, bence çok gereksiz, kaldırın onu." diyen kişi bendim aslında, hatırladınız mı? Yazım hatalarım çok fazla olduğu için ve sorularımın aşırı düzensiz olmasından dolayı yayınlamayacaksınız muhtemelen ama yayınlarsanız çok mutlu olurum; üç ay sonra doğum günüm. **Doktorlar'ı istemeyen sen miydin ya? Al işte yok artık o bölüm, mutlu musun Soner Kabadayı? Soner Arıca vardı bir de... Bayağı gereksiz bir sanatçıydı, iyi ki artık ortalıkta yok. Dizilerle ilgili cevabım çok ileriki sayfalarda, Kültür & Sanat bölümünde yer alıyor. Oraya bir bak, sana doğum günü hediyesi olsun hepsi. Görüşürüz!**
Soner YILMAZ

3 SORU, 6 CEVAP

Merhaba Mektupların Lordu Tuna Abi ve Parantezlerin Kralı Şefik Abi. Nasıl gidiyor işler? Ne de olsa yoğun bir oyun dönemini atlattık. Umarım uykusuz geceleriniz çok olmamıştır. Neyse, çok uzatmadan yazacaklarıma geçiyorum...

Gerçekten çok kötü saldırdı o oyunlar geçen aylarda. Bu ay da bir tek The Crew çıktı, o da yani... Hadi hoş geldin, geç otur bakalım...

1. Abi, ben bir YouTube kanalı açmak istiyorum ama nasıl yapacağımı ve nasıl video yükleyebileceğimi bilmiyorum. Bu konuda yardım edebilir misiniz? Hangi programları kullanmalıyım? Bu partnerlik olayları falan sorun çıkarır mı? Yoksa partnersiz de video çekebilir miyim? Hangi ekipmanları kullanmalıyım?

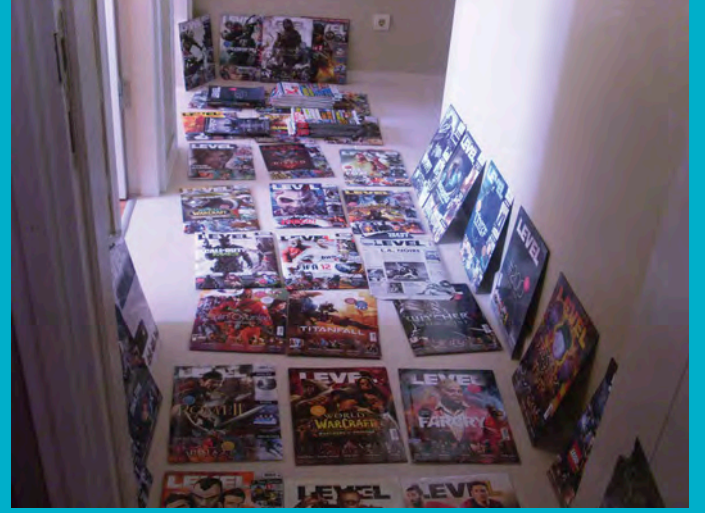
Oh sorulara gel. Tam Şefik'in uzmanlık alanı... Ben kısa cevaplar vereceğim hepsine: Yardım edemem, video kamerayla kaydet, partner derken ne demek istedin acaba, partner konusunda ısrar ediyorsun, ekipman olarak da bir tane bilgisayar, bir de altı valfli su kapanı



Sağlam arşiv

Merhaba Sevgili LEVEL Ailesi. Bir arkadaş tavsiyesi üzerine yaklaşık dört yıldır derginizi takip ediyor, düzenli olarak derginizi alıyordum. Dergi içeriğidir, tasarımlarıdır, yazarlarıdır vesaire dergi gerçekten başarılı gelmişti bana ve "Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergisi" unvanını %100 hak ediyordu. Geçen sene dergi alma işim kontrolden çıkmıştı ve babam artık delirme noktasına gelmişken birden Xbox One lansmanı olacağı haberini almıştım ve yazarları yenenler 1 yıllık LEVEL aboneliği kazanacaktı. Ben oraya dergi aboneliğinden çok konsolu denemek ve yazarlarla tanışmak amacıyla gitmiştim ki ikisini de gerçekleştirmeyi başardım!
Uluç YANAR

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



öneriyorum. (Partner olman şart değil, istediğin gibi video çekip yükleyebilirsin. Oyunları Fraps, kendini herhangi bir kamera ile kaydet, montaj yapman istersen Camtasia Studio 8, istemersen de ücretsiz OBS yazılımını kullan. - Şefik)
2. Abi, aklımda güzel "gift" fikirleri var fakat gift yapmayı bilmiyorum. Bu konuda ne yapmam lazım? Yani programlama ve yeni bir şeyler yaratma konusunda kendimi geliştirmek istiyorum; örneğin, videolara efekt eklemek gibi.
Özellikle değiştirmediyimi biliyorsun değil mi oradaki "gift" sözcüğünü? Yani insanlık halidir, öyle duymuşsundur, öyle yorumlamışsındır da hiç mi internetten aratmadın o sözcüğü? GIF derken gift aratıp hediyelerin içine hiç mi düşmedin? Olmadı mı tüm bunlar ÇAĞLAR? (Sesim yükseldi.) GIF'i falan boş ver sen, hemen bir Adobe After Effects bul, et, onunla yürü.
3. Abi, son olarak sizce Steam'in TL'ye geçişiyle birlikte oyunlar artık Türkçe çıkmaya başlayacak mı ve şirketler ülkemize yeteri özeni gösterecekler mi? "Abi," üçlemesi yapman hoş, öncelikle bunu belirteyim. Devamında da Steam'e gelen TL desteğinin oyunların Türkçeleştirilmesiyle maalesef hiçbir alakası olmadığını söyleyeyim. Şirketlerin ülkemize özen gösterme konusu da önemüzdeki yüzyılda falan ancak mümkün olur. (Keşke 500 yaşına kadar falan yaşayabilsek...) Sorularım bu kadar. Cevaplırsanız çok sevinirim. Uzun zamandır bir kanal açmak istiyorum. En büyük hayallerimden biri bu...
Umarım kanal hayalin gerçek olur. Bu konuda Şefik'e bol bol mail atabilir, Facebook'tan, Twitter'dan ona özel mesajlar yollayabilirsin. Hepsini zevkle cevaplayacaktır. (Facebook'tan özel mesaj yollamayın sakın! - Şefik)
Çağlar YAPICI

YILDIZLARARASI

Öncelikle merhaba Şefik, Tuna Amca ve tüm LEVEL ailesi... En son iki ay önce yazmıştım yanlış hatırlıyorsam. Bu da ikinci kez yazışım. Ocak ayının gelişle yazımın da dergide bulunmasına çok seviniyorum, tabii ki yayımlarsanız... Derginizi artık hiç bırakmadan takip ediyorum ve asla bırakmam. Derginizi daha önceden duymadan başka bir oyun dergisi alıyordum ama bir gün düşündüm, bu LEVEL nasıl bir dergi? Sonra gittim bayiye, aldım, derginizi okudum, okudum, sonra bir daha bırakmadım. 215. sayıyı da ayın ilk gününde hemen bayiden satın aldım. Biraz uzattım ama olsun, sorularına geçeyim.
Daha önce hangi dergiyi alıyordun, isim vermek ister misin? Olmaz mı? Tamam. Bizi sevmene, beğenmene de çok sevindik, teşekkürler, saygılar.
1. Başlıktan da anlaşıldığı gibi önce bu konuya danışmak istiyorum. Pro Evolution Soccer ne zaman kendini düzelterek? (Bence düzelterecek.) Her çıktığı oyunu oynadım ve Pro Evolution Soccer 2014 rezaleti sonrasında Pro Evolution Soccer 2015'te de çok bir fark göremedim. Sahaya giriş animasyonu bile yok! Bence FIFA gibi bir oyunun yanında oynanmamalı bile... Ama bu benim düşüncem. Ben hiç beğenmiyorum. Siz ne düşünüyorsunuz?
Bence Pro Evolution Soccer hiç olmamalı, FIFA da olmasa da olur. Futbol bana bir çeşit uzay macerası gibi geliyor ki uzay hakkında

"Futbol bana bir çeşit uzay macerası gibi geliyor ki uzay hakkında daha çok bilgiye sahibim! "

daha çok bilgiye sahibim! (Ofsayt bir gezegenin, diğer gezegen bir uydusunu Güneş'e yollamaya çalışırken rakip gezegenin şut çekmesidir mesela.) (FIFA ve Pro Evolution Soccer hakkındaki görüşlerimizi önceki sayılardaki incelemelerde dile getirdik zaten. - Şefik)

2. Ubisoft, Assassin's Creed: Unity'den ve Far Cry 4'ten sonra Assassin's Creed: Victory'nin çalışmalarına hemen başlamış. Oyun içi görüntüleri falan yayınlanmış ve galiba araba sürme ve benzeri etkinlikler eklenmiş. Sizce nasıl olacak? Aslında bu soruyu sormak da tuhaf geliyor olabilir çünkü artık bu Assassin's Creed olayı baydı.
Hep atmosferi ve tarihi dokusuyla ilgi çekiyor zaten Assassin's Creed ve yeni oyununa da Viktorya Dönemi İngiltere'sini ekleyince yine herkeste bir heyecan oluştu. Böyle böyle satıyor adamlar!

3. PS3 konsoluma geçenlerde BioShock Infinite aldım. Biraz geç kaldım ama... Oyunu çok beğendim, bence hiçbir sıkıntı yok. Sizce bu oyun gerçekten nasıldı? Bu oyun gibi hangi oyunları önerebilirsiniz?
Bioshock Infinite benim nazarımda İNANILMAZ bir oyundur; bu oyunu benim kadar seven birisi daha var mı, bilmiyorum çevremde. O oyuna benzeyen oyun bulmak zor ama yakın örnekler arasında Dishonored ve Thief var.
4. Grand Theft Auto V'i oynamak çok istiyorum ve PS3 konsolum var dediğim gibi. PS4'e yeni çıktı ama PS3'ü alalı çok olmadı. Bundan

dolayı PS4'tee alamam. Sizce almalı mıyım?

Fazla noktalı, az virgüllü cümleler... Sanki telgraf çektin bize. PS4 her halükarda almalsın. PS3'ü defet, PS4 al.

5. Geçenlerde sinemada Interstellar filmine gitmiştim. Film başladı. İlkten güzel ilerliyordu. Ama birden olaylar öyle böyle karman çorman olmadı, hiçbir şey anlamadım. Özellikle filmin sonundan da hiçbir şey anlamadım. Film değişikti ama güzeldi. Beğenmemin nedenlerinden biri de o küçük kızdı. Çünkü çok tatlıydı falan ama işte filme gitmesem de olurmuş. Siz izlediyseniz eğer ne düşünüyorsunuz?

Sakin seni bozmak için söylediğimi düşünme ama aslında filmde anlaşılmayacak bir şey yoktu. Her şey gerçeğe uygun demiyorum ama bence bu filmde bu kadar kafan karışık çıktıysan, bu filme henüz hazır değilsin demektir. Şöyle birkaç yıl sonra bir kez daha izlemeni tavsiye ederim.

6. Odam LEVEL posterleriyle dolu. The Evil Within oyununu hiç beğenmememe rağmen posterini astım. Derginizi dediğim gibi çok beğeniyorum. Tek takip etmediğim bölümü online oyunlar çünkü hayatımda hiç düzgün online oyun oynadığımı hatırlamıyorum. Ve Diablo benzeri oyunları da... Bu oyunların nesini seviyorlar? Ben oyunu hiç oynamadığım için bir şey diyemiyorum ama sizce oynamalı mıyım?

Hiç oynamadan sevmemek olmaz...

Bir Diablo'yu dene, bir MOBA oyununa göz at, bir MMORPG'de at koştur, eğer hiçbirinden zevk almazsan eyvallah.

Sorularım bu kadardı. Cevaplar ve yayınlarsanız çok sevinirim. Yayımlamazsanız da çok sevinirim. Yani o anlamda demedim, tabii ki yayınlayın da yani üzülmem çünkü derginize hayranım ve hepinizi çok seviyorum. Şefik Amca'nın kanalını da yakından takip ediyorum. Artık Destiny gelmeyecek galiba. Ben de Destiny gelene kadar Destiny'nin Efendisi Şefik Amca demeyi bırakıyorum! Neyse, dediğim gibi yeni yılda yayımlamanızı dileğiyle. Elveda LEVEL ailesi...

Görüşmek üzere Alper, yine bekleriz.

Alper HATİPOĞLU

BİR SEN, BİR BEN, BİR DE...

Merhaba LEVEL Ahalisi,

Tan: Selamlar Postacı Tuna Abi...

Aral: Ve Destiny Fedaisi Şefik Abi...

Tan: Ve de tabii ki de sevgili LEVEL Ahalisi.

Aral: Biz sizi Temmuz 2011'den beri takip ediyoruz. (Sanırım Assassin's Creed: Revelations kapaktı. - Tan)

Tan: Ayrıca fark etmişsinizdir ki bu postayı iki kişi yazıyoruz.

Aral: Fazla uzatmayalım ki Aydın Havası olsun...

Sorularımıza geçelim.

Hiç böyle bir e-posta almamıştık, gazamız mübarek olsun diyoruz!

1. Tan: Şefik Abi, ben senin Origin ID'ni isteyeceğim ama seni nasıl arkadaş ekleyeceğimi bilmiyorum. Bu konuda beni aydınlatır mısın? **Bence hiç isteme çünkü arkadaş listesi dolmuş taşmış bile. (Sadece dolu olsa iyi, Origin'i açmıyorum bile artık ama yine de vereyim: fisek - Şefik)**

2. Aral: Tuna Abi, sence son zamanlarda çıkan en iyi konsol hangisi?

Son zamanlarda 12 tane konsol çıkmışçasına bir soru... Acaba Ouya'yı falan da mı dâhil ettin? Etsen bile cevabım PS4!

3. Tan: Tuna Abi, uzun zamandır merak ettiğim bir soruya açıklık getirir misin? LEVEL'in kurucusu kim?

Tabii ki 1. Basileios. Sonra Bizans İmparatorluğu'nu işgal edip biz ele geçirdik, başına da Birinci Dazlak Fırat geçti.

4. Aral: Assassin's Creed: Unity'nin hatalı olması ve ani fps düşüklüğü yüzünden geleceğini parlak görüyor musun?

Geleceği olmasına gerek bile kalmadan yeni oyun çıkacağı için Assassin's Creed: Unity de bug'lı bir Assassin's Creed oyunu olarak anılacak ve tarihin derinliklerine gömülecek.

5. Tan: PS4'e Call of Duty: Advanced Warfare dışında hangi oyunu almalıyım?

GTA V!

6. Aral: Şefik Abi, iyi bir YouTuber olmak için ne yapmalı?

GTA V! Ay, pardon. (Bol bol, kaliteli video çekmeli. - Şefik)

7. Tan: Biz öğrenciler için oyunların altına ortalama bir fiyat yazar mısınız? (Sonra fazla umutlanmayalım. - Aral)

Kafamızdan atsak olur mu? Bizce uygun olan bir rakamı yazsak mesela? Yok, ne demek istediğini anlamadım; bence de olmalı bu bilgi. (Ortalaması alınacak çok yer var, en iyisi araştırıp alman çünkü fiyatlar sürekli olarak değişiyor, ha bire indirim geliyor. - Şefik)

8. Aral: Tuna Abi, sence şu ana kadar çıkmış en iyi beş oyun nedir?

Zor soru ama cevapsız değil. Ama cevabı bulmak kolay olmayacaktır... (Üşendim demiyor da...)

Tan: Sorularımız bu kadardı.

Aral: Yayımlarsanız veya yayımlamazsanız havalara uçarız. (Call of Duty oynuyoruz da. - Tan)

Tan: Yayımlarsanız çok mutlu oluruz.

Aral: Başka sayılarda görüşmek üzere...

Görüşmek üzere Aral ve Tan kardeşler. Siz bir takım olup YouTube kanalı açmalısınız çünkü devir YouTube kanalı devri!

Aral SOYSALAN ve Tan BAHÇELİOĞLU

N'ABER?

Merhaba Attack on Tuna Abi ve King of the Parantez Şefik Abi. N'apıyorsunuz? Nasılsınız?

Lafı fazla uzatmadan sorularına geçeyim.

Ooo Shingeki no Kyoujin esintili benzetmeler falan... Japoncam aşırı iyi olduğu için anime-leri de Japonca isimleriyle aklımda tutuyorum ne hikmetse. En beğendiğim de şudur: Gake no Ue no Ponyo. Birisi, "Ponyo'yu izledin mi?" dediğinde, "Gake no Ue no Ponyo mu?" diye soruyorum, anında arkadaş kaybediyorum misal. Ukalalık kötü şey...

1. İlk sorum Şefik Abi'ye: Minecraft videosu çekmiyorsun?

Şefik, çekmiyormuşsun? (Çekmiyorum ama çekebilirim ama bilemiyorum, belki çekerim. - Şefik)

2. Sizce MSI GT72 Dominator Pro alsam hangi oyunlar bu bilgisayara iyi olur ve Halo serisi niye PC'ye çıkmıyor?

Halo serisi PC'ye çıkarsa kimse o Xbox'ları almaz çünkü. Dediğin MSI'dan da haberim yok, araştırmaya da üşendim. Oh ne rahat hayat!

3. Tuna Abi sen çıkacak hangi oyunu daha çok merak ediyorsun?

Artık merak ettiğim bir oyun kalma- Kaldı dur! Star Citizen'ı çok merak ediyorum; eğer oyun çıktığında bu dergiyle alakam kalmamış olursa da sadece o oyunu oynamayı düşünüyorum hayatımın sonuna kadar.

4. Bir YouTube kanalı açacağım Şefik Abi, sana soruyorum. Hangi oyunların videosunu koysam iyi olur?

YouTube kanalı olayı gerçekten ne tuttu arkadaş ya... (Oynamak istediğin oyunların videosunu koy, tribüne oynama, kendin ol, yoksa o kanal patlar. - Şefik)

5. Tuna Abi, Assassin's Creed: Unity niye bu kadar az sevildi?

Çünkü çok fazla hatası var, çünkü yenilik getirmiyor seriyeye. Paris güzel olmuş ama valla ne yalan söyleyeyim.

6. Abi ya MOBA oyunları niye bu kadar sıkıcı? **Çünkü çok fazla kişi oynuyor, çünkü oynayan çok eğleniyor... Dur, bu cevap olmadı. Sen niye sıkıldın ki? MOBA'ları severler genelde oynayanlar. Belki de yeterince oynamamışsındır; biraz daha dene.**

7. Abi neden Grand Theft Auto V bu kadar sevilir?

(Bence Mafia II daha güzel.)

Vay! Bu kafada olan birini hiç görmemiştim. Bence de Mafia II daha güzel zira şahane bir atmosferi var. Maalesef Grand Theft Auto kadar özgür değil ama etkileyciliği çok daha fazla.

8. Derginin sizce hangi sayısı güzeldi? (Bence 214. sayısı çok güzeldi.)

En güzel sayı hiç çıkmamış olan sayıdır Ramazan Slenderlord.

9. Far Cry 4'e niye az puan verdiniz?

Nedeni basit: O oyun dördüncü oyun değil, üçüncü oyun için çıkmış devasa bir DLC!

Fazla soru sorup sizi sıktıysam çok özür dilerim, bir dahaki sayıda daha sormaya çalışacağım. Şimdi beni hatırladınız mı? Ben Ramazan, size güle güle diyor ve mektubu burada sonlandırıyorum. (Biraz saçma olduysa özür dilerim.)

"YouTube kanalı olayı gerçekten ne tuttu arkadaş ya... (Oynamak istediğin oyunların videosunu koy, tribüne oynama, kendin ol!)"

Hayatta yüksek çözünürlüklü kalmanız dileğiyle, elveda...

Seni hatırladım süt oğlan. Yok, süt oğlan olan Ramazan değildi, arkadaşığıdır onun. Fark etmez, seni yine de hatırladım. Kendine iyi bak bakalım...

Slenderlord Ramazan

BİR OYUNCU'DAN SORULAR...

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. Klasik bir giriş olsun istedim. Bu nedenle fazla uzatmayacağım. Sorulara geçiyorum...

Klasik bile olmadı ki o; bir merhabayı çaktın, sonra hop, sorular. Olsun varsın...

1. Şefik Abi kanalında Metro 2033 ve Metro: Last Light çekse güzel olmaz mıydı? Hazır Metro 2033'ün grafikleri yenilenecek Metro 2033: Redux olarak çıkmışken... Gerçekten güzel bir senaryosu ve atmosferi var. Bence bir düşünün bu konuyu.

Redux için bile geç kaldı bence. Artık izlenmez... (Bence de. - Şefik)

2. Oyunların Türkçe'ye çevrilmesi konusunda daha büyük adımlar atılmalı bence. Şimdi bildiğim bir Oyun Çeviri var. Gerçekten kaliteli iş yapıyorlar. Böyle siteler daha da artmalı bence çünkü Türkçe oyun oynamanın zevki bir başka oluyor. Artık her aldığım oyunun Türkçe yaması var mı diye bakıyorum ama maalesef çoğu oyunun yaması yok. Bu konuda neler yapılabilir bence?

Bu konuda şöyle bir araştırma yapıldıysa ve sonucu negatif çıktıysa pek bir şey yapılamaz: Türkçe destekle çıkan oyunlar daha çok satıyor mu?

3. Dört yıldır hikâye yazıyorum. Yazarak kendimi geliştirdim ve bu noktaya geldim. Şu anda yazdığım hikâyelerim var, internet ortamında paylaşıyorum. Kafama koyduğumu yapan bir tipim. Hazır yazılılar da bitmişken Şefik Abi'ne deneme yazısı yollamak istiyorum. Büyük ihtimalle Metro 2033 yazarım. Şefik Abi beğenmezse kendimi geliştirip tekrar yazarım. Bundan sonra beni çok görebilirsiniz ama aklımı kurcalayan birçok soru var: Mesela bir yaş sınırı var mı?

Bize her zaman deneme yazısı yollayabilirsiniz. Normalde yaş sınırımız var ama bazı yazılar o kadar iyi çıkıyor ki yaşı göz ardı edebiliriz. (Aynen, önemli olan yaş değil, baş. - Şefik)

4. Aralık sayınızın Posta bölümünde Hatay'dan bir arkadaş gördüm. Ben de Hataylıyım. Bahsettiği konulardan ben de şikâyetçiyim. Aslında birlikte Hatay'daki LEVEL okullarını bulabiliriz. Burada "gamer" bulmak zor iş.

Sen de Hataylıysan, neden arkadaş oluyorsunuz? Bir sen, bir de diğer arkadaş, etti iki gamer. Böyle böyle bir ekibe dönüşmek mümkün gibi...

5. Sınıfımda oyunlardan anladığını sanan ama

hiç anlamayan bir çocuk var. Geçen gün "Crysis, dünyanın en güzel oyunu!" dedi, sinirlendim, itiraz ettim. Çocuk beni anlamamakta kararlıydı. "Sen oyunlardan ne anlarsın ki!" dedi. Ben de o gün LEVEL almıştım. Çıkarıp gösterdim çocuğa, sustu. Bir konu hakkında bir şey bilmeyip yorum yapanlara sinir oluyorum. Sen de benim gibi misin Tuna Abi?

Bence herkes, bir konu hakkında bir şey bilmeyip yorum yapanlara sinir olmalı zaten.

Ama zevkler ve renkler tartışılmalı; onun için belki Crysis en güzel oyundur, senin için başka bir tanesidir. "He deyip geçmek." lafı vardır, onu bünyeye yerleştirdin mi hayat daha kolay, emin ol...

Soru formatında bir e-posta olmadı ama cevaplarsan sevinirim. Yayınlarsan daha da çok sevinirim; en azından insanlar sesimi duyar. Kendinize çok iyi bakın, görüşmek üzere...

Görüşürüz Sergio. Giderayak sana takma isim de yarattım, haydi yine iyisin.

Sergen TATLI

BİTMİYEN SORULAR

Gondor'dan Tuna Abi'ye ve Parantezlerin Lordu Şefik Abi'ye selam olsun. Şimdi ben LEVEL'ı 174. sayıdan beri düzenli olarak takip ediyorum ve ne hikmetse şimdi yazasım geldi. Neyse, fazla uzatmadan sorularına geçiyorum...**Neden Gondor? ("Neden müzik?") Hoş geldin, buyur otur şuralarda bir yerlere...**

1. Bu sorum Şefik Abi'ye: Şefik Abi, ben bir Youtube kanalı açmak istiyorum. Birçok kez oyun videoları çekmeye çalıştım fakat çok kasiyor. Sen hangi programı kullanıyorsun?

Bize e-posta atanların %80'i YouTube kanalı sorusu soruyor, amma tuttu bu olay. Vay vay... (Kasmazsa Fraps, kasarsa OBS kullanabilirsin. - Şefik)

2. Yine Şefik Abi'ye soruyorum. (Tuna Abi alınmasın, ona da sorum olacak.) Arka planda müzik kullanmak istiyorum, videolarımda telif hakkı olmayan müzikleri nereden bulacağım?

Şefik bir yandan müzisyen olduğu için sana parçalarını bedavaya verecektir. (YouTube'un kendi arşivi var ya da www.jamendo.com üzerinden şarkı bulabilirsin. - Şefik)

3. Ben PS4 almak istiyorum fakat duyduğuma göre aylık ücret varmış. Bu sadece PS Plus için mi, yoksa ayrıca PS4'e de mi ödüyoruz?

PS4 satın aldığında bir Sony yetkilisi de sizin eve yerleşiyor ama maaş istemiyor; önüne yemeğini, suyunu koyduğun sürece sesini çıkarmıyor. Öyle bir uygulama var... Yok tabii ki. Aylık ücret sadece PS Plus için.

4. Şu an sabırsızlıkla beklediğiniz oyun var mı? Varsa bunlar neler?

The Witcher 3: Wild Hunt'tan başkasını gözümüz görmüyor. Bir de ufukta Star Citizen göz kırıyor ama ona daha var.

5. Son sorum geliyor. Şu ana kadar en çok korktuğunuz korku filmi ve oyunu?

Garez çok asabımı bozmuştu zamanında ama A Tale of Two Sisters bambaşka bir şekilde ruh halimle oynanmıştı. Oyun olarak da Outlast bayağı çirkin bir oyun; PS4'e çıkan P.T. demo-su da çok sevimsiz!

Sorularım bu kadar, elimden geldiğince imla kurallarına uymaya çalıştım. Cevaplarsanız sevinirim, yayınlarsanız herhalde sayfayı yırtar, çerçeveletip duvara asarım, o derece. Bütün LEVEL ahalisine sevgiler!

Göreceğim o çerçeveletilmiş sayfaları! Hiç yolanmıyor! Efe peşine düşerim, haberin olsun! Ünlem! Efe DİKDAŞ

PIMP MY RIDE!

Merhabalar. Evet, sorularına geçeyim sıkmadan. **İki dakika saksaydın canımızı ya... Bir kuru merhaba dedin, hemen sorulara atladık. Atlayalım madem...**

1. Tuna Abi, okurların birçoğu, hatta %80'i demeliyim, "PS4 aldım, hangi oyunları almalıyım?" gibi herkesin sorduğu soruları tekrar tekrar, sözcükleri eş anlamlı sözcüklerle değiştire değiştire ya da Google amcadan çok rahat cevabı bulunabilecek sorular soruyor. Bu döngü nasıl kırılır, bir fikrin var mı? Olsaydı zaten bu döngü kırılmış olurdu ama olsun...

Buradaki mantık aslında şöyle: Şimdi ben oyunlardan anlayan biriyim ya, o arkadaşlar benim fikrimi merak ediyorlar. Belki benimle aynı oyunları oynamak istiyorlar, belki de benim kararına inanılmaz güveniyorlar, belki de ben mükemmelim! (Sonlara doğru patladı ego.) Yani bence böyle bir düşünce var... (Your ego is my lego baby! - Şefik)

2. Hiç evcil hayvanın olmuş muydu? Bu soruyu soran olmuştur da ben hiç rastlamadım, demek ki nadir bir soru...

Aaa, ne güzel soru. Ben daha bebeyken evde, herkesten korkan bir kedi vardı. Ondan hiçbir şey anlamadım. Sonra o gitti, biz sokaktan bulduğumuz tüm kedileri eve getirmeye başladık iki kardeş. Bu kediler büyüdü, dışarı çıktı, geri girdi, doğurdu; bir ara evde 10 tane kedi vardı. Sonra hepsi gitti, bir tane köpek aldık Boxer cinsi. Bu köpeklerle birlikte bir tane de evden çıkmayan kedimiz oldu. Boxer vefat edince yeni bir Boxer aldık, o hala annemin evinde duruyor. Yeni evimde henüz bir hayvan yok.

Sorularım bu kadar fakat hepsi de uzun uzun sorular. Yazım kurallarına ve noktalama işaretlerine dikkat edebileceğim kadar çok dikkat ettim ve yazımı tekrar tekrar okudum, hatam olduysa çok özür dilerim.

Hatan olmuşsa da yayımladık, olmamışsa da. Sanırım pek hatan yoktu, tashihten sonra ara veriyorum da cevaplara geçmeye, sonra hatırlamıyorum hata mı vardı, neydi... Görüşürüz Salvador Reiz.

TAKVİM OCAK

20 Ocak

Blackguards (PC)
Citizens of Earth (PC PS4 PSV WiiU 3DS)
Resident Evil HD Remaster (PC PS3 PS4
X360 XONE)



23 Ocak

Grey Goo (PC)
Saints Row: Gat Out of Hell (PC PS3 PS4
X360 XONE)
Saints Row IV: Re-Elected (PS4 XONE)

27 Ocak

Grand Theft Auto V (PC)
Grim Fandango Remastered (PC PS4
PSV)



28 Ocak

Hyperdimension Neptunia Re;Birth 2:
Sisters Generation (PSV)



30 Ocak

Dying Light (PC PS4 XONE)
Dynasty Warriors 8 Empires (PC PS3 PS4
XONE)
Dynasty Warriors 8: Legends (PC PS3 PS4
XONE)
Sword of Asumi (PC)

Diğer

6 Ocak
Fire (PC)

8 Ocak
Captain Toad Treasure Tracker (WiiU)

9 Ocak
Mechs & Mercs: Black Talons (PC)

14 Ocak
Duke Nukem 3D: Megaton Edition (PS3 PSV)

26 Ocak
Gravity Ghost (PC)

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



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Cities XXL

Platform: PC
Çıkış Tarihi: 2015

SimCity'yi bir güzel oynadık, geride bıraktık ve şimdi önümüzde yeni bir şehir simülasyonu oyunu var. Cities XL'in bir sonraki adımı olan Cities XXL, oyunculara 1.000'in üzerinde yapı, 70'in üzerindeki harita ve fazlasını vaat ediyor.



Galactic Civilizations III

Platform: PC
Çıkış Tarihi: Belli Değil

Aylar önce Steam üzerinden erken erişime açılan ve multiplayer desteği de bulunan Galactic Civilizations III, uzayda geçen strateji türündeki oyunları sevenlere kendi imparatorluklarını kurup tüm galaksiye hükmetme şansı tanıyor.



H1Z1

Platform: PC
Çıkış Tarihi: Belli Değil

Son yıllarda tavan yapan zombi temalı hayatta kalma oyunlarının iddialı isimlerinden H1Z1, 15 Ocak itibarıyla erken erişime açılacak. DayZ'nin yolundan giden yapım, özellikle Sony Online Entertainment'in tecrübesiyle umut vaat ediyor.



Worlds of Magic

Platform: PC
Çıkış Tarihi: 2015'in ilk çeyreği

Daha önce askeri içerikli strateji oyunları ile oyuncuların karşısına çıkan Wastelands Interactive, bu kez işin içine fantastik öğeleri katıyor. World of Magic, oldukça derin bir 4X sıra tabanlı strateji oyunu olarak geliştiriliyor.



GameX 2014 fırtınası sona erdi!

Geriye bolca eğlenceli anı kaldı

Dünyanın en büyük dijital oyun şirketlerini ve oyun dünyasının en önemli isimlerini bir araya getiren GameX 2014 Dijital Oyun Fuarı, 4 - 7 Aralık tarihleri arasında Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda gerçekleşti. 130 bini aşkın davetlinin katıldığı fuar her sene olduğu gibi bu yıl da coşkuyla geçti ve cosplay durumunda bir artış gözlemlendi.

Birçok önemli oyun ve teknoloji firmasının katılımıyla gerçekleşen fuarda, elinde poşetle ve firmalardan verilen hediyelerle dolaşmayanlar dışlandı, bu davetliler, "Şurada süper eşantıyon dağıtıyorlar, sen nasıl almadin?" serzenişlerine maruz kaldı.

Önemli oyun şirketlerinin yepyeni oyunlarını ve son teknolojilerini ilk kez gün yüzüne çıkardıkları etkinlikte ziyaretçileri dans şovları, ödüllü turnuvalar ve birbirinden renkli cosplay'ler karşıladı, fuar ziyaretçileri stanttan standı koştu, deneyebildikleri yeni oyunları da denemeden geçemediler.

Ve LEVEL standı... Oyuncuların PS4 ve Xbox One gibi sistemlerde oyun deneyimi yaşayabildiği LEVEL alanında dergi abonelikleri yapıldı, bedava dergiler dağıtıldı, ziyaretçiler Fırat Akıldız, Şefik Akkoç, Tuna Şentuna, Ertuğrul Süngü, Ayça ve Kürşat Zaman kardeşlerle tanışma imkânı yakaladılar. Arda Turan'ın kartoneti arkasına gizlenmiş olan su damacanasını bulanlar da tebrik edildi, kucaklanarak uğurlandı.

Kısacası GameX 2014 bomba gibiydi...

Peki, GameX 2014'te başka neler oldu? Asus'un nefes kesen yeni nesil 4K teknolojisini destekleyen bilgisayarlarıyla, Crytek'in geliştirdiği ve 4K çözünürlüğü destekleyen Ryse: Son of Rome fuarda oyun tutkunlarının deneyimine sunuldu. Gamex'e gelen tüm ziyaretçiler, Asus'un ROG serisi oyun bilgisayarlarında Crytek'in Ryse: Son of Rome oyununu 4K çözünürlükte ilk kez deneyimlediler.

Oyunculara ustalıklarını konuşurma fırsatları sunan GameX'te, Crytek'in merakla beklenen, tarihin ve fantastik dünyanın efsanevi kahramanlarının yer aldığı oyunu Arena of Fate ilk kez gün yüzüne çıktı. Fuar boyunca gerçekleşen Warface maçlarında en yüksek puanı alan ilk üç kişi Asus'tan ödüller kazandı. Turnuva kapsamında birinciye Asus ROG G550 dizüstü bilgisayar, ikinciye Asus Transformer Book T100 ve üçüncüye de ZenFone 5 akıllı telefon hediye edildi. Asus'un ROG ürün grubunda en zorlu savaşlarda bile oyun alanına hükmetmenizi sağlayacak güce sahip olan TYTAN bilgisayarını, Computex'ten Best Choice Golden Award ödüllü G20, güçlü ve taşınabilir oyuncu dizüstü bilgisayarı ROG G550 ve domine etmek üzere tasarlanan G750 de fuarda yer almaktaydı.

Fuarın son gününde ESLGameX sahnesinde gerçekleşen ödüllü cosplay yarışması da ziyaretçiler tarafından beğeniyle karşılandı.





Ödüller

Onlarca teknoloji ve oyun firmasının katıldığı etkinlikte açılış programı birbirinden zengin içerikli konuşmalara sahne oldu. Saat 11.30'da başlayan etkinliğin ilk gününde Rönesans Fuar-cılık Yönetim Kurulu Başkanı H. İsmet Göksel, Oyunder Başkanı Tansu Kendirli, Crytek Türkiye Ülke Müdürü Serhat Bekdemir, ESL Güneydoğu Avrupa Müdürü Martin Kadimov, Oasis Global CFO'su Tim Luo, Turkcell Superonline Genel Müdür Yardımcısı Meltem Şahin, Turkcell Genç Segment Direktörü Bahar Uçanlar ve MediaSaturn Türkiye CEO'su Bülent Gürçan oyun dünyasına ilişkin son gelişmeleri ve oyun severleri bekleyen en yeni teknolojileri anlattılar. Fuarın ilk gününde 11 dalda verilen GameX

Oyun Ödülleri de sahiplerini buldu. En iyi yerli oyun Mount & Blade, en iyi bağımsız oyun Minecraft, en iyi oyun yapımcısı Electronic Arts, en iyi oyun yayıncısı Mynet, en iyi oyun müziği Assassin's Creed: Unity, en iyi FPS oyunu Wolf-team, en iyi MMORPG oyunu World of Warcraft, en iyi web tabanlı oyun DarkOrbit, en iyi free-to-play oyun Goley, en iyi mobil oyun Railroad Gangs, en iyi canlı yayıncı Necati "zeoNNN" Akçay olarak belirlendi, ödüller yapılan törenle kazananlara takdim edildi.

GameX 2014, kapılarını ziyaretçilere kapatırken herkesin aklında GameX 2015'in nasıl olacağı, her yıl gelişen oyun fuarında onları nelerin beklediği sorusu kaldı... ■



NTTGame

On binlerce oyun sever, 4 - 7 Aralık tarihleri arasında, Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda düzenlenen GameX Uluslararası Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı'ndaki NTTGame standını ziyaret etti. Knight Online'in küresel yayıncısı NTTGame, yeni oyunu Phantomers'ı ilk defa oyunculara tanıttı. Ayrıca fuarda oyun severlerin heyecanla beklediği ve 19 Aralık'ta tam sürüme geçmiş olan Kingdom Online oyuncularla buluşturuldu.

NTTGame'in düzenlemiş olduğu turnuvalardan Knight Online Turnuvasını kazanan Undeaths klanı 10 bin TL'lik, Kingdom Online Beta Mini Cup Turnuvası'nı kazanan KaFaSi takımı 4 bin TL'lik para ödülünün sahibi oldu.

Oyun severler Kingdom Online ve yeni MMOFPS oyunu olan ve ilk defa GameX'de sunulan Phantomers'ı deneme fırsatını da yakaladılar. NTT Game ekibinin 4 Aralık Perşembe günü Knight Online Turnuvası yarı finalistleriyle gerçekleştirmiş olduğu yemeğe dört klandan toplamda 16 oyuncu katılım gösterdi. NTT Game Global Online Oyun Yayıncı Kuruluşu Avrupa ve Türkiye Operasyon Müdürü Serhan Kazar, "Bu yemeği düzenlememizin amacı, oyuncularımızla güzel bir sohbet gerçekleştirmek ve Knight Online'in gidışı hakkındaki görüşlerini bizlerle paylaşmalarını istememizdir." şeklinde konuştu.





Gezegenler, galaksiler, evrenler

No Man's Sky ile büyük bir yolculuğa hazırlanın

Elite: Dangerous, Star Citizen gibi iddialı bilimkurgu / uzay simülasyonu oyunları arasında dört kişilik bir ekiple hazırlanmakta olan (Belki sayıları artmıştır.), Hello Games'in ünlü projesi No Man's Sky yer almakta. Ekibin başındaki isim Sean Murray'nin çocukluk hayallerinden biri olan ve bilimkurgu kitaplarıyla büyüdüğü için bir türlü bu hayali kafasından atamamasından ötürü gerçeğe dönüştürdüğü oyun projesi yakın bir zamanda piyasaya sürülecek. İlk önce PS4 için çıkacağı açıklanan oyun daha sonra PC'ye gelecek ve bir ihtimal Xbox One'da da görülme olasılığı var.

Oyun PS4'e çıktığında, eğer oyunu bu sistemde oynamayı düşünüyorsanız elinizi çabuk tutmanızı öneririz zira keşfedilmesi gereken devasa bir galaksi var ve bu galakside kim, hangi gezegeni keşfederse o gezegeni kimin keşfettiği ebediyen altına kazılı kalıyor. "Bana ne, keşfetsinler işte..."

diyorsanız da bu oyundan uzak durmalısınız zira oyun, açıklamalardan ve gösterilenlerden anladığımız kadıyla keşfetmeye ağır bir biçimde dayanıyor.

Gerçekten binlerce gezegenin olduğu söylenmekte oyunda ve bu gezegenlerin her biri rastgele bir biçimde oluşturuluyor. Yani XYZ gezegeninde şu anda bizi nelerin beklediğini ne yapımcılar biliyor, ne de oyuncular. Dağlık bir gezegen mi olacak, içinde küçük yaratıklar mı olacak, yoksa devasa dinazor benzeri yaratıklara mı ev sahipliği yapacak, denizleri olacak mı, bunları ancak keşfettiğimizde öğreneceğiz.

Oyunu alan her oyuncu bir tane uzay gemisiyle başlayacak oyuna. Bu gemi de bir gezegende duruyor olacak ve büyük ihtimalle ilk aşamada o gezegende biraz zaman geçireceğiz. Dağlara, ağaçlara, nehirlere bakacak ve sonra kafamızı yukarı kaldıracacağız; yukarıdaki yıldızlar, gezegenler





İlgimizi çekecek. Ve bunu yaptıktan hemen sonra gemimize atlayıp o gördüğümüz noktalara doğru yol almaya başlayabileceğiz. Gezegenler arası seyahat, gezegenlere iniş ve istediğiniz zaman aynılıp uzaya açılabilme özgürlüğünü henüz başka bir oyunda görebildik mi, bilmiyorum ve büyük ihtimalle No Man's Sky bu konuda bir ilk olacak. Şunu da belirteyim: Gezegenden ayrılma ve başka bir gezegene inme konusunda bir bekleme, yükleme ekranı yok. Her şey gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor.

Zamanında Oculus Rift'i denerken bir oyun demosuna rastlamıştım. Garip bir gezegende amaçsızca dolaşmamız isteniyordu demoda ve normalde bu demoyu Oculus Rift olmadan kimse denemezdi. Ne var ki Oculus Rift sayesinde sanki o gezegendeymiş gibi bir imaj oluşuyordu ve gerçekten, bambaşka bir gezegende olmak ne demek, az - çok hissedebiliyordunuz. No Man's Sky'da da amaçlanan aslında bundan başkası değil ve bence bu oyun kesinlikle bir sanal gerçeklik tecrübesi hak ediyor. Sony'nin Morpheus'u ne zaman piyasaya süreceğini bilmiyorum fakat No Man's Sky + Morpheus paketi satışa sunulsa inanıyorum ki yok satar.

Oyuncuların birlikte oynamalarına ve birlikte oynayarak daha iyi keşifler yapabilmelerine olanak tanıyan No Man's Sky çok iddialı bir proje. Büyük ihtimalle bir kez başına oturduktan sonra kalkmak çok zor olacak. Özellikle Minecraft ve benzeri oyunlardan zevk alanların çok hoşuna gideceğini düşünüyorum. Sabırsızlıkla bekliyoruz! ■

Bilinmesi Gereken 30 Madde!

1. Oyundaki evrenin sınırı yok.
2. Sadece tek bir gemiye sahip olabiliyorsunuz.
3. Geminizi kişiselleştiremiyor ama farklı bir gemiye sahip olabiliyorsunuz.
4. Dünya yok fakat benzer gezegenler bulunabilir.
5. Denizde ve sualtında yüzebiliyorsunuz.
6. Resim çekebiliyorsunuz.
7. Oyunu arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz.
8. Bir ağacı kesebilirsiniz.
9. Son derece başarılı olabilirsiniz fakat yine de size saldıranlar olacaktır.
10. Bazı gezegenler Dünya büyüklüğünde olacak.
11. Oyunda cüce gezegenler de yer alacak.
12. Bir sağlık puanınız var.
13. Gökteşleri göreceksiniz ve bunlara iniş yapabileceksiniz.
14. Oyunda kara delikler bulunacak.
15. Oyunu oynarken zaman zaman sıkılacaksınız.
16. DLC olmayacak.
17. Karakterinizin cinsiyetini seçemeyeceksiniz.
18. Bazı gezegenlerde yaşam olmayacak.
19. Bitkileri toplayamayacaksınız.
20. Kendinize bir barınak kurmanız mümkün olmayacak.
21. Geminize ışınlanamayacaksınız.
22. Bir uzay istasyonu kuramayacaksınız.
23. Alışveriş için bir dükkân bulunacak.
24. NPC'ler olmayacak.
25. Bir gezegenin doğa örtüsünü değiştiremeyeceksiniz.
26. Bir gezegeni yok edemeyeceksiniz.
27. Birçok görev noktası bulabileceksiniz.
28. Gezegenler arasında yerçekimi farkı olmayacak, kıyafetiniz gerekli ayarlamayı yapacak.
29. Evrenin kenarını bulamayacaksınız, karanlıkta ilerlemeye devam edeceksiniz.
30. Bir dinozora binemeyeceksiniz.



Karındaşen Jack'in peşinde...

Assassin's Creed: Victory sızdırıldı!

Bakın "sızdı" değil, "sızdırıldı" diyoruz zira burada bir strateji söz konusu olmalı. "Yeni nesil" adını verdiğimiz ama artık yeni olarak değil, şimdiki nesil adıyla adlandırılması gereken konsollar ve PC için piyasaya sürülen AC Unity, bildiğiniz üzere "bitmemiş" bir oyun olarak adlandırıldı oyuncular tarafından ve geçtiğimiz ay bizim de incelemesinde belirttiğimiz üzere bolca hatayla doluydu. Ubisoft'un bu konuyla ilgili başı bayağı bir ağrıdı, yamalarla durumu düzeltmeye çalışsa da iyice dibe battı, bir türlü yüzleri güldüremedi. Ülkemizde de meşhur olan "gündem değiştirme" taktiğine başvurmak belki de tek çözümdü ve "Aaa, sızdı, tüh..." denilerek yeni AC oyunu hakkında bilgiler ve görüntüler internetteki yerini aldı.

Tabii ki bu bir teori fakat sonuçta gelecek yıl Kasım ayında; PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanmakta olan "AC Victory" kod adlı yeni

AC oyununun çıkacağını anlamış bulduk. Çoğu sızıntının ardından firmalar yorum yapmazken, Ubisoft bu sızıntının gerçek olduğunu da kabul etti.

Yeni AC oyunumuz Viktorya Dönemi İngiltere'sinde geçiyor ve şu anda heyecanlanmadıysanız, bu oyunu hiç listenizde tutmayın zira yeni oyunun en büyük artısı bu dönemi bize yaşatacak olması, gerisi yine bildiğiniz AC.

Adı, sanı belli olmayan ama kapüşonlu kıyafetiyle bir Assassin olduğunu hemen belli eden yeni karakterimiz, sadece Kotaku'nun elinde olduğunu düşündüğümüz videoda bir trenin üzerinde koşup at arabasına atlıyor, oradan kendini bir halatla bir yerlere çekiyor, falan derken anlıyoruz ki yeni kahramanımız Batman'den başkası değil. Gerçekten Batman olsa daha iyisini yapamazdı... Oynanışta dikkat çeken ilk detay da bu

"grappling hook" olayı. Türkçesini de tam bilemedim, Batman'in sağa sola attığı kancanın bir benzerini kullanıyor yeni kahramanımız. Her tarafa tutunabilen bu cihazı kahramanımız şehirde dolaşmak için de kullanabilecek, bir yerden kaçabilmek için de, düşmanlarını kendine çekip ağızlarına patlatmak için de... Oynanışı büyük ölçüde değiştireceği söylenen bu alet bakalım oyundaki koşma - tırmanma mekanizmasını nasıl etkileyecek?

Yapılan sızıntıdan anlaşıldığı üzere oyunda "pub"lara uğrayıp kumar oynayabilecek, dar İngiltere sokaklarında at arabalarıyla yarışa katılabileceğiz. Yine ortalıkta bir dolu yapılacak aktivite olacağı, haritanın yine ikonlara gömüleceği de gelen tahminler arasında. AC Unity'nin yapımcısı Montreal stüdyosu yerine Quebec stüdyosu tarafından hazırlanmakta olan AC Victory, AC Unity'de kullanılan Anvil oyun motorunu kullanacak ve eğer AC Unity'deki gibi hatalara sahip olursa 10 üzerinden 2 puanı veririz, gözünün de yaşına bakmayız! ■



Capcom da döneme ayak uydurdu!

Yeni bir Street Fighter isteyen?

Capcom durdu durdu, bir anda bombayı patlattı. Meğer firma yepyeni bir Street Fighter'in hazırlıklarını yapmaktaymış... Direkt olarak Street Fighter V olarak bilinen yeni dövüş oyunumuz, Street Fighter IV'ü bir hayli anımsatıyor fakat bazı farklılıklar olduğu da şimdiden belli.

PlayStation Experience konferansında ortaya çıkan SFV'te yeni karakterler olacağı aşikâr fakat bunlar hakkında henüz bir bilgi yok. Onun yerine iki ünlü isim, Ryu'nun ve Chun-Li'nin dövüşü ekranlara geldi ve bu dövüşten oyun mekaniğindeki yenilikler hakkında bilgi almayı başardık.

İlk dikkat çeken özellikler, Ex barındaki değişimler. Önceki oyunda süper hareket ve özel hareketlerinizin daha güçlü halini yapmaya yarayan Ex barı bu defa daha farklı bir biçimde işliyor. Oyuncular bu bar dolduğunda direkt olarak barı kullanıyorlar ve karakterleri belirli bir süreliğine özel saldırılarını daha güçlü bir halde gerçekleştiriyor. Yani o zaman dilimine sığdırdığınız tüm özel hareketler daha fazla hasar verir hale

geliyor. Ayrıca bu dövüşte Ryu'nun iki, Chun-Li'nin üç tane Ex barına sahip olması da dikkat çeken detaylardan biriydi. Ex barının yanında, karakterlerin sağlık barının hemen altında yer alan yeni bir bar, Revenge göze çarpıyordu. Bu bar da siz dayak yedikçe artan ve Ultra Combo'nun benzeri bir özellik taşıyan bir bardan başkası değil. Ryu ünlü, güçlendirilmiş Hadouken'ini yapıyor, Chun-Li düşmanına art arda vurduğu bir kombuyu devreye sokuyor. Önemli olabilecek bir başka değişim de artık bölümlerin sınırlarının artmış olması. Örneğin, gösterilen bölümde, ekranın solunda kalan kapağa eğer birisi çarparsa kapı kırılıyor ve restoranın içinde dövüş devam ediyor; hatta dövüşün sonlarına doğru Chun-Li'nin kafasına bir kâse noodle düştü ve diğer rauntta Chun-Li dövüşe, kafasında bu kâseyle devam etti. Sadece PS4 ve PC için piyasaya çıkacak olan oyunu başka bir platformda hiçbir zaman görmeyeceğimiz söyleniyor. Xbox One iyiden iyiyeye görmezden mi geliniyor, ne? ■



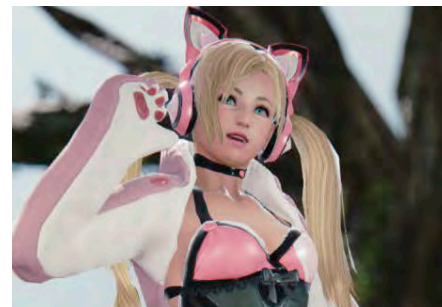
Merhaba Şanslı Chloe

Street Fighter V'i istemeyene Tekken 7 verelim?

Yeni bir Tekken oyununun hazırlık aşamasında olduğunu geçtiğimiz aylarda bildirmiştik. Bandai Namco oyunu Japonya'da Şubat ayında piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Hayır, konsollar için değil, sadece arcade sistemlerine. (Oradaki arcade'lerde online oyun oynanabildiğini de hatırlatayım.) Tekken X Street Fighter'in da ana sisteminin tamamlanmış olduğu müjdesini de araya sıkıştırarak size Tekken 7'den gelen yeni haberleri verelim. Kazuya, Paul, Heihachi, Hwoarang gibi bilindik karakterlerin oyunda yer alacağını zaten biliyoruz fakat yeni karakterlerle ilgili bilgi daha az geliyor.

Daha önce açıklanan iki yeni karakterin dışında geçtiğimiz ay "Lucky Chloe" adındaki kızımız duyuruldu ve Twitter çalkalandı. Amerikan oyuncularının bu karakteri çok "Japon" ve sıradan bulmasıyla birlikte başlayan tartışmalar, serinin başındaki isim Harada'nın tepesini attırdı. "Demek bu karakteri çok Japon buldunuz? No soup for you!" diyerek karakterin sadece Avrupa ve Asya'ya özel olacağını, Amerikan sürümlerinde bulunmayacağını açıkladı. "Size kaslı, dazlak ve kuvvetli vuruşları olan bir karakter tasarlayacağım, siz onları seviyorsunuz." diye atar yapan Harada

bence bu sözlerinde çok haklı zira Lucky Chloe şeker gibi bir karakter olmuş. Kedi cosplay'i ve renkli görüntüsüyle dikkat çeken karakter, bir çeşit breakdance'le karışık dövüş stili kullanıyor ve bir Eddy / Christie (Daha doğrusu capoeira.) fanatigi olarak öğrenmek istediğim karakterlerin başına yazdım bile Chloe'yi; Amerikalılar neyini beğenmediyse... Daha birçok karakterin oyunda yer alacağını ve endişe edilmemesi gerektiğini belirten Harada, oyunun bu taraflara ne zaman geleceğinin bilgisini vermedi. Tekken 7'nin PS4 ve Xbox One ile birlikte PC'de de çıkması bekleniyor... ■





Nathan Jones iş başında

Yepyeni görüntülerle, **Uncharted 4** tanıtıldı

Ne çok fuar oldu yahu... Yılın her tarafı fuar! E3, Gamescom, Tokyo Game Show, G-Star, BlizzCon, PlayStation Experience, GameX... Daha da var da saymayayım şimdi. PlayStation Experience'ta yeni PS oyunlarının hiç görmediğimiz fragmanları, bilgileri yayımlanmakta ve bu yılın bombaları arasında da elbette Uncharted 4: A Thief's End bulunuyor. Oyunun fragmanı LEVEL DVD'de yer alıyor zaten; 15 dakikalık bu oyun içi görüntüleri izledikten sonra da oyunda bizi nelerin beklediğini direkt olarak anlıyorsunuz. Bense bu fragmanı izledikten sonra yoğun bir boşluğa düştüm; zaten üç oyundur yapmakta olduklarımızı, daha bir Indiana Jones misali yapacak olmak bana, ne yalan söyleyeyim heyecan vermedi.

Yeni oyunda yine Nathan Drake'i kontrol

ediyor ve biraz yaşlanmış olduğuna şahit oluyoruz. Assassin's Creed'in kahramanlarından iyi olmasın, Nathan da düz duvara tırmanabilecek yapıda bir karakter ve yeni oyunda da bolca dağa - taşa tırmandığını gözlemliyoruz. Bir yerlere kanca atıp bununla salınmak da yapabildiği yeni hareketler arasında fakat Örümcek-Adam misali, istediği yere bu kancayı saplayamayacağını düşünüyoruz. Gizliliğin daha önemli olduğu oyunda artık düşmanlarınızdan kaçmayı başarırsanız, nerede olduğunuzu önceden bilip bir ömür sizi silahlarıyla, olduğu yerde beklemeyecekler ve sizi bir süre bulamadıklarında kendi işlerine geri dönecekler. Nathan'ın çalılırlar arasına girdiğinde otomatik olarak saklanacağını ve vuruş hissiyatının pek geliştirilmediğini gördüğüm Uncharted 4, sadece PS4 için hazırlanıyor ve 2015 yılında piyasada olması bekleniyor. ■

Dante ve Vergil dönüyor!

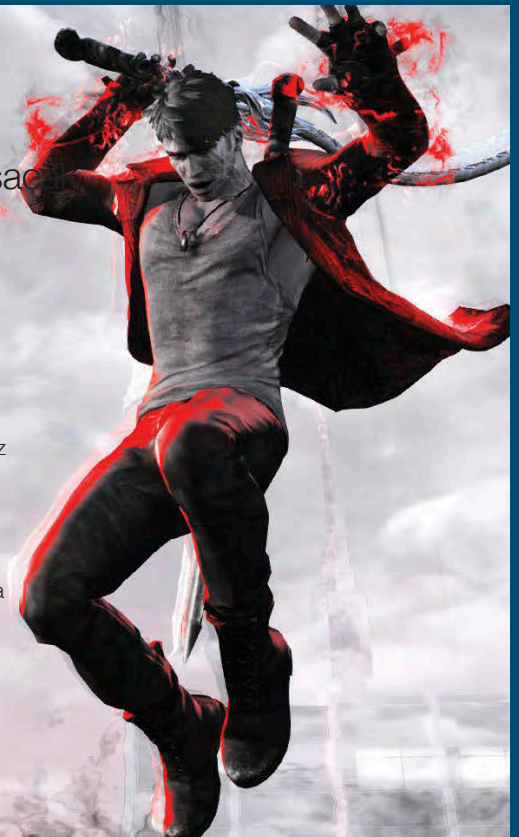
DmC hayranları bir kez de **Definitive Edition**'da buluşacak

Devil May Cry'in PS3'te ve Xbox 360'ta çıkmış olan son oyununu oynadınız mı? "DmC (Devil May Cry)" adıyla biliyordunuz hani... Eğer oynamadıysanız ve bu oyunu PS4 / Xbox One kalitesinde oynama hevesindeyseniz, beklemeniz gereken tarih 17 Mart 2015'ten başkası değil. Devil May Cry, "Definitive Edition" takısıyla bizi bir kez daha Dante'nin ve Vergil'in rollerine bırakıyor. Pakette tüm DLC'ler bulunacak, öncelikle bunu bilmelisiniz. Vergil's Downfall eklentisi, üç tane Dante kostümü, üç tane silah görüntüsü ve eşya bulucu pakete dâhil olacak. Bunların yanında yeni oyun modları da duyuruldu. Oyunun %20 daha hızlı ilerlediği Turbo ve rank'leri atlamanın daha zor olduğu Hardcore modu, önceki oyunla yeterince vakit geçirmiş olanları tekrar ekran başına çekebilecek. "Vergil Bloody Palace" adındaki yeni oyun moduysa yeni bir Blood Palace modu ve Vergil'i

kontrol ederek 60 bölüme düşmanlarınızın üstesinden gelmeye çalışacaksınız. "Must Style" adındaki moda tam bir DmC fanatigi için düşünülmüş; düşmanlarınıza hasar verebilmek için S rank'inde olmanız gerekiyor, yoksa vuruşlarınız etkisiz kalıyor. Oyunun süyünü çıkarmak isteyenleri de Gods Must Die modu bekliyor. Burada da tüm düşmanlarınız Devil Trigger aktive olmuşken ortaya çıkıyor ve eşya kullanımı, sağlık yenileme imkânları bulunmuyor.

Manuel bir biçimde hedef seçebileceğiniz oyun 1080p görüntüde ve tam 60fps hızında çalışacak. Orijinal oyunda hiç yer almayan ara sahnelerle de bezeli olacak oyunu almak için hiçbir sebep göremiyorum; hele ki DmC'yi daha önce oynamadıysanız...

Not: Yaz aylarında da Devil May Cry 4'ün PS4 ve Xbox One sürümünün çıkacağını da unutmamalısınız. ■



Sen gelmez oldun...

The Witcher 3: Wild Hunt yine ertelendi



Ne beklettin bizi Witcher yahu... Neyse ki Dragon Age'e denk gelmedin ama, o açıdan çok mutluyuz. CD Projekt'ten geçtiğimiz ay gelen açıklamaya göre oyunda henüz birçok detayda problem bulunmaktaymış ve bunların çözülmesi, AC Unity gibi oyunun bozuk bir şekilde piyasaya sürülmemesi için ek süreye ihtiyaç duyulmuş. Haftalık ertelemeyle birlikte de oyunun Mayıs Gençlik ve Spor Bayramı'nda piyasaya sürüleceği açıklanmış bulunuyor. Bekayım 19 Mayıs neymiş; Salı. İşte bu katil gününüzü nasıl değerlendireceğiniz de ortaya çıkmış oldu.

Bu erteleme haberinin yanında bir de yeni bir oynanabilir karakterin, Ciri'nin açıklaması yapıldı. Geralt gibi beyaz saçlarıyla dikkat çeken, hem iyileştirme, hem de yok etme güçlerine sahip olan bu gizemli kadının rolü oyunda Geralt kadar fazla olmayacak fakat onunla hatırı sayılır düzeyde bir vakit geçireceğiz. Ciri'nin aynı zamanda mitolojik güçleri bulunduğu da belirtiliyor ve bu da onu oyunda önemli bir yere koyuyor. ■

Siz siz olun, dağ evine arkadaşlarınızla gitmeyin.

Korkunun yeni adresi, Until Dawn

İlk önce PS Move ile oynanan bir çeşit korku / aksiyon oyunu olarak düşünülen, daha sonra rafa kaldırılan ve geçtiğimiz aylarda PS4'e özel olarak tasarlanan bir korku oyunu olarak tekrar ortaya çıkan Until Dawn da PlayStation Experience'in konuklarından biriydi. İlk defa oynanışla ilgili bilgilerin verildiği demodan gördüğümüz kadıyla, oyunda yanlış kararlar vermek direkt ölümle sonuçlanacak.

Bildiğiniz üzere bir grup arkadaşın, bir dağ evinde bir katil tarafından saldırıya uğraması söz konusu. Yayımlanan demoda da geceliğiyle, korku içinde kalmış bir kızın, korkutucu bir maske takan katille olan karşılaşması gösterildi. Kapıda belirlip korkusuzca bekleyen katile karşı ne yapacağınızı karar verdiğiniz bölümde, oyunu yöneten kişi vazo atmaya seçti ama katil bunu eliyle savuşturdu. Çareyi kaçmakta bulan kız, evin içine doğru, ardından kapıları kapatarak kaçtı ve son geldiği odada yine bir seçimle karşılaştı: Yatağın altına mı saklanacaktı, camdan mı kaçacaktı? Yatağın altına saklanma gibi son derece klişe bir seçim yapan kız, katil odaya girdiğinde de kaçmamayı seçince yakalandı ve demo sonlandı. Gördüklerimiz klişe bir senaryoyu işaret etse de yine de heyecan vericiydi... ■



SON DAKİKA!

Hotline Miami 2: Wrong Number, 2015'in başlarında çıkıyor; hem de PC ve her tür PlayStation sistemi için.

Şu an için sadece Japonya için açıklanan JoJo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven, 2015'te PS3 ve PS4'te boy gösterecek. JoJo'nun dövüş oyunlarını sevenler bu ismi kilitlerinde tutsun.

Steam'den çekilen vahşi oyun Hatred tekrar Steam Greenlight'ta belirdi. Ne çok seveni varmış meğer...

Bizim ekip tarafından da pek beğenilmeyen Lords of the Fallen'in devam oyunu üzerinde çalışmalarına başlandığı açıklandı.

Kendi türünde kazık bir seri olarak nitelendirilen Disgaea'nın beşinci oyunu sadece PS4 için 2015'in sonbahar aylarında piyasada olacak.

Ve Hearthstone, Android tabletler için de piyasaya sürüldü!

Eğer bir Final Fantasy fanatığıyseniz, FFXV'in demosunu elde etmenin yolunun sadece FF Type-0 HD'yi edinmekten geçtiğini bilmelisiniz.

Bu ayın 29'unda Heroes hayranlarının akın edeceği oyunun adını veriyoruz: Heroes of Might & Magic 3: The Restoration of Erathia HD! PC ve tabletler için sunulacak olan bu oyunu kaçırmayın!

The Banner Saga 2; PC, PS4 ve Xbox One için 2015 yılında piyasada olacak.

Las Vegas'ta gerçekleşen PlayStation Experience konferansında yeni bir God of War oyununun hazırlık aşamasında olduğunu öğrendik. Kim bilir bu defa hangi tanrıları keseceğiz...

PC'ye uyarlanmış olan Final Fantasy VII, bu defa da PS4'e geliyor. Evet, PC oyununun birebir aynısı olacak.

Tam Street Fighter V açıklanmışken, Ultra Street Fighter IV'ün de PS4'e bahar aylarında çıkacağı açıklandı. Capcom da yeni nesil para kazanma yöntemlerini benimsemişe benziyor...

Eskini sağlam "adventure" oyunu Day of the Tentacle, "Special Edition" takısıyla PC'ye, PS4'e ve PS Vita'ya uyarlanıyor.

Warface'in Xbox 360 oyuncularından idiyeniz, artık bu oyunu Xbox 360'ta oynayamayacağınızı üzülerek bildiririz.

ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**



Bilimkurgu boş bir iş midir?

Geçenlerde bir arkadaşım, bir televizyon yapım şirketinden bir türlü tahsil edemediği borcuna karşılık haciz işlemi başlatmış ancak yapımçı, işyerindeki tüm değerli malları kaçırdığı için sadece bir tane eski ve bozuk kamera haczedebilmiş. Onu da Yediemin’de kimse satın almayınca bizim salak arkadaş gidip kendi borcuna karşılık 38 lira verip kamerayı satın almış. Sonra da bana gelmiş, “Abi bu kamerayı aldım ama bununla napıcam bilmiyorum, ne yapsak acaba?” derken sonunda eğlencesine sokağa çıkıp, kocaman eski kamerayı omuza atıp röportaj yapmaya karar verdik. Kamera çalışmıyor ama sokak takiler bunu bilmiyor.

Karşımıza genç bir kız çıktı, yaş 20 - 25

aralığı. Saçlar sarı (boya), kolda kocaman bavul bir çanta, dudaklar kıpkırmızı ruj, ayak-kabılar kıpkırmızı ve uzun topuklu, parmaklar kıpkırmızı oje, elde de bir iPhone, sürekli WhatsApp’ten arkadaşlarına güncelleme yapıyor: “Şu anda kaldırımda yürüyorum, şu anda sağ adımımı attım cnm. Şimdi de sol adımımı attım. Ay şimdi de sağı attım tekrar

“Elinde fileyle evine domates, biberlik dolma ve lahana taşıyan teyzenin hayatına bilimkurguyla ne katabiliriz? Onun hayatını bilimkurguyla nasıl zenginleştirebiliriz?”

bilyermusun? Çok acayip değil mi ya? İnsan sürekli aynı hareketleri tekrarlamadan durramıyor, ne kadar olağan, ne kadar sıradan bir hayatımız var, öyle değil mi? Bak şimdi yeniden sağ adımımı atıyorum mesela. Ay çok acayip yeminle!” Abla, kendini varoluş felsefesine vermiş, WhatsApp’ta manitösüyle derin sohbetler yapıyor. Durdurduk bunu. “Pardon ciciş, sana bir soru sormak istiyorum, sence bilimkurgu bir ihtiyaç mıdır, yoksa bir lüks müdür?” diye sorduk. Aldığımız cevap ilginç: “Ay boş boş işlerle

zamanımı çalmanın benim, geri zekâlılar!” Abladan azarı aldık, başımızı öne eğdik, başka bir adaya yöneldik. Bu kez de orta yaşı geçmiş bir teyze, elinde market torbalarıyla evine doğru yol alıyordu, yanına yaklaştık, “Teyzecem, sence bilimkurgu bir toplumu geleceğe taşıyan bir katalizör müdür?” diye sorduk, “Allah belanızı versin şımarık zengin çocukları,

çekilin gidin gözümün önünden.” diye azarı işittik.

Taksici bulduk, “Hacı bi’ baksana, Interstellar’ı seyrettin mi?” diye sorduk, “Abicim, plakanın sahibine akşam 500 lira vermem lazım, daha 100 lira bile toplayamadım, herkes kısa mesafe biniyor, sen ne diyon?” diye dert yandı. Cebimde kalan son 15 lira vardı, 10 lirasını taksiciye verdim, oradan da uzaklaştık. Metrobüs durağına gittik, oradaki insanlara soralım dedik, daha sormaya fırsat bulamadan insanlar bizi ezerek durağa gelen metrobüse





hücum ettiler, boyumuzun ölçüsünü aldık ve pes edip eve döndük.

Benim arkadaş kamerayı çöpe attı, sonra mutfaktan bi' çay koyup, gelip salona oturdu, "Abi," dedi, "Bilimkurgu gerçekten de boş bir işmiş." diye mırıldanıp elindeki kumandayla televizyonu açtı, Bu Tarz Benim yanışmasında birbirine laf sokarak kavga eden ergen irisi kızları seyretmeye koyulduk. Tüm bu deneyimler beni de derin derin düşünmeye yönlendirdi. Şaşıp bir idealist gibi toplumun karşısına çıkıp bundan sonra bilimkurguya değer vereceğiz, hadi herkes bilimkurgu okusun demekle bilimkurgu devrimi yapamayacağımızı bir kez daha fark ettim.

Bu devrimi yapmak istiyorsak, bilimkurgunun insanların sorunlarına çare olabilmesini sağlamalıydık. Ancak işin acı gerçeği şu ki aynı felsefe gibi, bilimkurgu da düşünsel ve teorik bir disiplin ve onu toplumun ihtiyaçlarını karşılayacak popüler bir ürüne dönüştürmemiz mümkün değil.

Yani elinde fileyle evine domates, biberlik dolma ve lahana taşıyan teyzenin hayatına bilimkurguyla ne katabiliriz? Onun hayatını bilimkurguyla nasıl zenginleştirebiliriz? Bu tatlı tontiş teyzemize nasıl ki Eflatun'un, Kant'ın, Gothe'nin, Nietzsche'nin felsefenin temellerini oluşturan düşüncelerini anlatmaya kalkışmamızın pratik bir faydası olmayacaksa kara deliğe giren bir uzay gemisinin insanoğlunun geleceğindeki teorik anlamını

da anlatamayız, anlatamayacağız.

İşte bu yüzdendir ki tontiş teyzelerimiz, taksici amcalarımız, bavul çantalı ve ördek dudaklı ciciş ablalarımız hiçbir zaman Elite: Dangerous ile, Star Citizen ile, Interstellar ile ilgilenmeyecekler ve Bu Tarz Benim'i konuşacaklar.

Bu bilinçten yola çıkarak, bilimkurguyu geniş kitlelere yayma amacını doğru kitleye hedeflemek gerektiğini de tahmin edersiniz. Tontiş teyzeye bilimkurgu anlatmaya çalışmanın değerli zamanınızın kaybı olacağını görmek zorundasınız. Ama henüz dünyayı yeni tanıyan küçük kardeşinize, iş yerindeki arkadaşınıza, okuldaki kankişkonuza bilimkurguyu

sevdirmeye şansınız mutlaka vardır. Sadece doğru zamanda, doğru ürünle, doğru örnekle karşısına çıkmayı başarmanız gerekiyor. Yoksa ömrümüz boyunca toplumdan sürekli bu tepkiyi alacağız: "Ay boş boş işlerle uğraşmayın, çekilin gidin şurdan bel!" ■





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



İLK BAKIŞ

Just Cause 3

Hiç olmadığı kadar eğlenceli olabilecek mi?

Sayfa 32



StarCraft II

Üçlemenin son perdesi,
Legacy of the Void geliyor

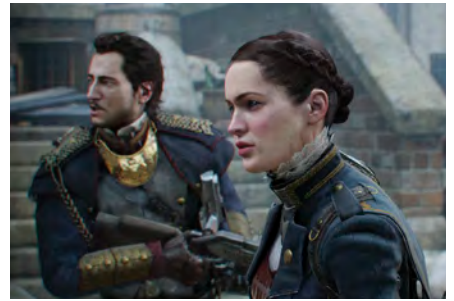
Sayfa 30



Total War: Attila

Doğu'dan güçlü bir
hükümdar yükseliyor

Sayfa 35



The Order: 1886

PS4'ün 2015'teki en önemli
kozlarından birini test ettik

Sayfa 36



Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Blizzard Entertainment** Tür **Strateji** Platform **PC, Mac**
Çıkış Tarihi **Belli Değil** Web **eu.battle.net/sc2**

StarCraft II: Legacy of the Void

Protoss geliyor!

Bir oyun ancak bu kadar uzun sürede piyasaya sürülebilir. Heart of the Storm'u ne zaman oynadık, bitirdik, hatırlayan var mı? Ben hatırlamıyorum açıkçası... İlk StarCraft II de bana kalırsa 1994'te çıktı, öylesine eski bir zaman aklıma geliyor. Her neyse,

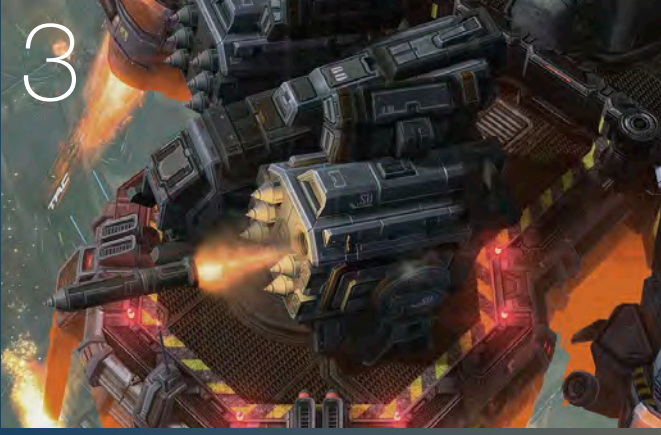
geç olsun güç olmasın diyerek StarCraft II efsanesinin son basamağını, Protoss'un etrafında dönen Legacy of the Void'i bağrımıza basıyoruz. Bakalım yeni oyun bizi nasıl bir maceraya çıkaracak, oyunun finali nasıl olacak... ■ **Tuna Şentuna**



1 Jim Raynor ilk oyunun kahramanıydı, ikinci oyunda da Sarah Kerrigan ile Zerg'leri kontrol etmiştik. Bu defa Artanis kontrolümüzde. Kendisi ne savaş delisi bir Protoss, ne de pasif kalıp ölümü bekleyen bir karakter. Duyumlara göre Artanis'i çok seveceğiz.



2 Yeni oyunda Protoss maalesef eski gücünde değil. Eski gücü bırakın, tüm galakside neredeyse bir avuç Protoss kalmış durumda. Var olan Protoss kuvvetleri, üsleri hep Zerg istilasında dağılmış durumda ve büyük bir karanlık söz konusu.



Elbette ki sadece Protoss'un etrafında dönmüyor konu, Terran'ı da bolca oyunda göreceğimiz söyleniyor. Daha ilk görevlerde Jim Raynor ile karşılaşır onunla birtakım görevler yerine getiriyor, yol üzerinde Terran güçleriyle karşılaşacağız.



Aldığımız savaş sistemi, oyun açısı ve görsellik Legacy of the Void'de de hâkim olacak. Grafik motoruna herhangi bir yenilik gelmiyor belki ama zaten hâlihazırda gayet iyi gözükken grafikler yeterli olacağı benziyor.



Protoss dışında başka ırkları kontrol edemeyeceğimiz bilinmezken, kahramanımız Artanis'in oynanışta da sağlam bir yeri olacağı belirtiliyor. Güçlü bir kahraman olarak savaşın gidişatını değiştirebilecek.



"Dark Protoss" adında bir ırk olsa hiç de fena olmazdı diye düşündüyoruz bu görsel bizlere. Tabii ki şimdilik öyle bir şey yok fakat hoş olurdu. Atmosferin karanlık bir yapıda olması, Protoss'un umutsuzluğunu simgeler nitelikte.



StarCraft evrenindeki en sağlam tasarıma sahip ırkı oluşturan Protoss, diğer ırklara göre daha dayanıklı bir ırk zira her ünitesinde bir kalkan bulunuyor. Saldırılarda ilk önce bu kalkan düşüyor, daha sonra sağlık puanı azalmaya başlıyor.



Kişisel olarak favorim olan Protoss ile yeniden bir StarCraft yolculuğuna çıkmak gerçekten harika olacak lakin Blizzard oyunun çıkış tarihini hala belirtmemekte ısrarlı. Büyük ihtimalle oyun çoktan hazır ama piyasaya sürmek için strateji yapıyorlar...



Yapım **Avalanche Studios** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **Haziran 2015** Web **www.justcause.com**

Just Cause 3

Criterion

Her ne kadar paraşüt-
le, Wingsuit ile uçmak
ulaşım için en iyi yöntem
gibi gözükse de oyunda
istediğimiz aracı da kulla-
nabileceğiz. Araçların fiziği
ve yol tutuşu hakkındaysa
daha önce Burnout'ta
çalışmış olan arkadaşlar
işe alınmış. Demek ki araç
kullanımı da eğlenceli
olacak!

Bir paraşüt yeter...

Far Cry 4'te bir helikopter bulunca nasıl heyecan-
landığınızı, onunla her yere nasıl gitmek istediğinizi
hatırlayın. Sonra o helikopteri kaybettiğiniz anları
aklınıza getirin. Etrafta araç da yok, koşarak gitmek,
maazallah bir yerlere halat atmak falan... Ne kadar
zor, ne kadar yavaş... İstemez miydiniz bir yerden
süzülüp kuş misali uçabilmek? İstersiniz, biliyorum!
Avalanche Studios da bunu biliyor, hatta çok uzun
süredir bu isteğinizin farkında; Just Cause 2'nin
yetmediğini, daha fazlasını istediğinizi sizden iyi tah-
min ediyor. İşte sadece bu yüzden -para kazanma
düşüncesinden uzak bir biçimde- yeni Just Cause
oyununu hazırlıyor. Hepsi sizin, hepsi bizim için...

Uçacağız!

Grand Theft Auto'dan daha fazla sevdiğim bir oyun
olmuştu Just Cause 2. Senaryo falan uydurduktu
ama öylesine güzel bir mekanığı vardı ki oyunun,
gamepad'i elinizden bırakmak mümkün olmuyordu.
Oyunu özel yapan, kahramanımızın paraşütünü
istediği zaman devreye sokup bir kuş gibi uçup
gidebilmesiydi. Aslında tam olarak uçup gitmiyordu;
bir yerlere kanca atıp kendini çekiyor ve salıncakta
sallanır gibi, ivme alıp yükseliyordu. Yere hiç değme-
den, sadece bu yöntemle tüm haritayı dolaşmanız da
mümkün oluyordu ve bundan inanılmaz keyif alıyo-
dunuz. Ayrıca havada uçarken ateş etmek, bir üssü
basmak da ayrı bir eğlence unsuru getiriyordu oyuna.
İşte bu güzelliklerin tümü ve fazlası sadece yeni nesil
konsollar ve PC için geliştirilmekte olan Just Cause 3
ile birlikte dönüş yapıyor. Avalanche yeni oyunda pek
fazla bir şey değiştirmiyor; hatta Ubisoft'un Far Cry
4'te izlediği formülü kullanıyor ama bir önceki oyunla
arasında seneler olduğu için Just Cause 3'ü büyük
bir hevesle bekliyoruz.

Rico paşa yine meydanda

Bir önceki oyunun kahramanı Rico Rodriguez dö-
nüyor; hem de daha olgun bir erkek olarak. (Şu an
evde kalmış bir teyzeyim.) Bir önceki oyunda olanlar-
dan iki yıl sonrasını konu almasına rağmen bir hayli
yaşlanmış gözükən Rico'nun imajı yine de sağlam,
bu konuda şüpheniz olmasın. Üstelik fiziksel açıdan
da hiç gerilemiş değil.

Rico'nun bu defa amacı, Medici Adası'ndaki terörü
durdurmak. Bu terörün sebebi elbette ki bir diktatör
(Önceki oyundaki gibi.) ve diktatörler er ya da geç
yıkılmalıdır ki gerçek özgürlük halkın olsun. "General
Di Ravello" adındaki diktatör tüm adaya hükmediyor
ve adadaki tüm askerler de onun kontrolünde. Far
Cry 4'teki gibi direnişçiler oyunda yer alacak mı,
bilmiyoruz fakat çoğu işi tek başımıza çözeceğiz gibi
duruyor.

Paraşüt yetmezse

Rico'dan devam edelim. Rico'nun yeni hareketleri
arasında paraşütle kendini havalara fırlattıktan sonra





Wingsuit'e geçip hızla süzülme bulunuyor. Rico yere yaklaştığında tekrar paraşüte geçiyor, salınımı tamamlayıp Wingsuit'le yoluna devam edebiliyor. Bu muhteşem geçiş sayesinde sanıyorum ki artık haritanın bir ucundan diğer tarafına gitmek sadece dakikalar alacaktır.

Önceki oyunda kahramanımız, bir aracın üstüne atladığında sadece tek bir noktada durabilirken artık araçların üzerinde istediği gibi hareket edebilecek fakat önceki oyunda bulunan araçların arkasından, yanından sallanabilme özelliği bu oyunda bulunmayacak; zaten hiç de gerekli bir hareket değildi.

Paraşütünü çalştırmak için kullanabileceğiniz kancalar, paraşütün dışında başka işlere de yarayacak. Örneğin, bir askeri hızla giden bir araca bağlayarak sürüklenmesini sağlayabileceksiniz. Bu kancalardan bir tuzak kurup araçların geri tepmesine de neden olabileceksiniz lakin bunlar planlama gerektireceği için bu işleri çok da kolay bir şekilde gerçekleştiremeyeceğiz.

Rico'nun silahları hakkında henüz bir açıklama yok ama çok enteresan bir gelişme söz konusu: Sınırsız C4 patlayıcı stokuna sahibiz! Bu patlayıcıları bir üsse serpiştirip etrafı darmaduman etmek çok keyifli olacak bana sorarsanız.

Dağ, taş, orman

Bu defa neredeyiz? Medici. Medici neresi? Bilemeyiz çünkü uydurma bir yer. Fakat yapımcılar bu bölgeyi tasarlarken bol bol araştırma yapmış ve Akdeniz'i mesken tutmuşlar. Evet, ilk defa bir oyunda Akdeniz söz konusu ediliyor. Akdeniz dediğiniz de Antalya'dan oluşmuyor, hemen Türkiye sınırları aklınıza gelmesin. Yunanistan da Akdeniz, Sicilya da, Kuzey Afrika da... Yapımcılar tüm bu bölgelerin karışımını ortaya çıkarmışlar ve bunu beş farklı orta-

ma sahip olan Medici'de birleştirmişler. Örneğin, bir plaj göreceksiniz ki kayalıklarla, falezlerle kaplı. Aksi yönde bir bölgedeyse turistlerin uğrak noktası olan, kumları altın renginde bir plaja denk geleceksiniz. İç kısımlara ilerledikçe renk renk çiçeklerle, bitkilerle kaplı alanları keşfedeceksiniz, hemen yanında sanayileşmenin mahvettiği doğayla karşılaşacak, bunu aştıktan sonra ormanlarla kaplı, yemyeşil bir bölgeye ulaşacaksınız. Hepsini aştıktan sonra da bizi buzlarla kaplı dağlar karşılayacak.

Oyun alanı önceki Just Cause'dan daha büyük değil belki ama dikey düzlemde çok daha fantastik bir yükseklik söz konusu. Önceki oyunda tırmanılacak pek bir yer yoktu ama buradaki yükseklikler tek kelimeyle baş döndürecek.

Görsel açıdan oyun büyük ihtimalle çok iyi olacak zira ekip tam üç yıldır, yemeden, içmeden bu oyun üzerinde uğraşüyor ve ikinci oyun da hiç de kötü gözüküyordu. Oynanışın da eğlenceli olacağı belli fakat son dönemde biraz fazla "açık dünya" temalı oyun gördüğümüz için Just Cause 3'e de balıklama atlamayabiliriz. Ben yine kendimi tutamam da özellikle Far Cry 4'ten hevesini alanlar bu oyunu alırken bir kez daha düşünmelidir...

■ Tuna Şentuna





Yapım Frictional Games Dağıtım Frictional Games Tür Korku Platform PC, PS4
Web www.somagame.com Çıkış Tarihi 2015

SOMA

Nasıl bir oyuncusunuz?

Korku oyunlarını seven oyuncuların fazlasıyla memnun edecek oyun SOMA, oyuncularla buluşacağı anı bekliyor. Kaliteli ve orijinal korku oyunu denildiğinde bilinen efsane oyunlardan örnek gösterebilirsiniz. Bu efsanelerden bir tanesi de kendi çapında büyük bir kitleyi etkileyen Amnesia olacaktır. En azından FPS ile kaçma - saklanma gibi durumları başarılı bir şekilde yaşatıyordu. Frictional Games'in yakında çıkacak yeni oyununun ismiyse SOMA olacak.

2015'in başlarında çıkacak olan oyunun Amnesia'dan esinlendiği apaçık ortada. Ancak yapımcıların 2011'den beri oyunu yaptıklarını belirtmeleri ilginç bir durum. Her ne kadar Amnesia'nın evrim geçirmiş hali olsa da SOMA'nın daha farklı bir kurgusu olacak. PC ve PS4 platformlarına çıkacak olan SOMA'nın "gelmiş geçmiş en korkutucu oyun" olacağını söyleyenler az değil. Yapımcıların özellikle "varoluşunuzu sorgulayacaksınız" tarzında olaylardan bahsetmesi durumu daha da ilginç yapıyor. Oyun "PATHOS-2" isminde bir sualtı kontrol tesisinde geçecek ve oyunda insan karakteristiği almaya başlayan bir makine olacak. Bunu duyunca aklımıza gelen ilk isim GLaDOS olabilir. Ancak bu karakterin yavaş yavaş insanlaşması ve insanlaşarak korku verebile düşüncesi bile garip duygular uyandırıyor.

Sadece bu değil, oyun boyunca "Makinelerin bilinci olur mu?" ve "Özgür irademiz var mı?" tarzında sorularla da sıkça karşılaşacağız. Oyun futuristik bir korku oyunu olarak bizi karşılayacak ki bu, işi daha da rahatsız hale getirmiş. Yapımcıların dediğine göre oyunda kullanılacak tema, karşımıza çıkacak yaratıklarda somutlaştırılacak. Bu yaratıklarınsa bildiğimiz tiplerden uzak, oldukça garip bir tasarımı olacak. Zaten şimdiden bu kadar ayrıntısı olan bir oyun için sıradan karakterler bekle-

yemeyiz çünkü oyuncuların ve yapımcıların beklentileri şimdiden oldukça yüksek.

Şu ana kadar yayımlanan görüntülerde yine nesne toplama - birleştirme ve hayatta kalma öğeleriyle karşılaşılıyor. Hikâyenin sualtında geçme kısmı tamamıyla psikolojik bir durum. "Ne kadar kaçarsanız kaçın, zaten su altındasınız" baskısı bu karanlık ortamlarda oyuncular oldukça gerektir. "Karşılaşacağımız yapay zekâ bize ne şekilde etki edecek?" sorusu şu anda biraz gizemli bir soru. Frictional Games de bu konuda açıklama yapmayı es geçmedi: "Dünyamızın büyük kısmını kaplayan okyanuslar hakkında hala yeterli bilgimiz yok. Çok diplerde yaşayan keşfedilmemiş yaratıklar, güneş ışığının derinliklere ulaşmaması ve basıncın getirdiği baskı bizi sualtına doğru götürdü"

100 metrelik bir basınç farkının bile insanı paramparça etmesinin yanında keşfedilmemiş derinliklerde ne olacağı sorusunun gizemi dikkatlerini çekmiş olmalı. Anlaşılan o ki Abyss benzeri yaşam formlarıyla karşılaşabileceğiz. Ancak bu yaratıklar muhtemelen olabildiğine vahşi olacaklar. Okyanusun bir yaratık cehennemi olması, yapımcıların bir numaralı esin kaynağı olmuş. Zaten gösterilen videolarda bazı bölümlerdeki mekân tasarımlar bana H.R. Giger'in Alien'ını hatırlattı. Tabii ki bu şekilde düşünersek korku teması değişmiyor, aksine karşımıza anlam veremediğimiz veyahut üzerinde deneyler yapacağımız cesetler çıkabiliyor. Her yerde ölüm varken ölümden kaçmaya çalışacağımız hastalıklı bir oyun olacak SOMA.

SOMA fikrinin 2010'da tesadüfen çıktığını belirten yapımcılar, anlık bir hevesle oyunu bu hale getirmişler. Oyun şimdilik Amnesia severlere hitap ediyor ancak tüm korku oyunu severlerin dikkatini kısa sürede çekecektir. Karanlık bizi çağırıyor... ■





Yapım **Creative Assembly** Dağıtım Tür **Strateji Platform PC**
Web www.totalwar.com/attila Çıkış Tarihi **17 Şubat 2015**

Total War: Attila

Doğudan gelen güç

Total War: Rome II ile kendinden geçmiş bir oyun sever olarak, yeni bir devam oyununun çıkışını heyecanla bekliyordum çünkü çıkacağından şüphem yoktu. Rome: Total War'a gelen Barbarian Invasion paketinden sonra Rome II'nin devamında da Doğu temalı bir şey yapılacağı kesindi fakat adının "Attila" olacağından emin değildim. Nitekim oyunun çıkışına az bir süre kaldı ve ben de bu çok sevdiğim serinin yeni üyesi için detaylı bir araştırma yaptım. İşte sonuçlar...

Değişen güç dengeleri

395 yılı, Roma için birçok şeyin değişmeye başladığı döneme tekabül eder. Ortadoğu'dan, İskoçya topraklarına kadar uzanan imparatorluk hem Doğu, hem de Batı'ya hükmeden son imparator Theodosius'un ölümüyle çalkalanmaya başlar. Geçen zaman içinde Roma'daki yönetim gücü, daha çok Konstantinapol'e kayar ve bugün İstanbul olarak isimlendirdiğimiz şehir büyük bir merkez haline gelir. Bu tarihi takip eden dönemlerde hatırı sayılır miktarda Romalı, Paganlığı terk edip Hıristiyanlığı seçer. Merkezi otoritenin sallanmaya başladığı, askeri güçlerin kendi içinde çekişmeye girdiği böyle bir dönemde, Doğu'dan "Attila" adından bir hükümdar yükselir ki sonrasını zaten biliyorsunuz...

Yeni oyunda ilk dikkat çeken durum, Attila'nın "karanlık" olarak tasvir edilmesi; her ne kadar bir noktaya kadar doğru olsa da üzerinde ziyadesiyle tartışılması gereken bir konu ve umarım oyunun inceleme yazısında durumdan bolca bahsedebilirim. İkinci dikkat çekici gelişme Doğu'nun Batı'ya olan etkileri ki zaten değişen dünya düzenini Total War: Attila'da diplomasi ve politika özelinde harika bir şekilde göreceğiz.

Bildiğiniz üzere Total War oyunlarında politika büyük

önem arz eder ve hemen her oyunda bir şekilde politikaya bulaşırız. Yeni oyunda artık bu işler çok daha kolay hale getirilmiş. Bir kere karışık gibi gözükken diplomasi arabirimi baştan aşağıya değişmiş. Akabinde diplomasi menüsünde karşımıza çıkan harita üzerinden hemen her türlü ince detayı gözlemleyebiliyoruz. Ordular, ajanlar, yerleşimler, kuşatmalar ve kaynaklar tek tek seçilerek incelenabiliyor. Ayrıca Known Factions kısmında bölgelere göre ordu güçlerini, dini inançları, baş durumunu, ticaret işleyişini ve bölgelerin bize karşı aldığı tutumu görmek mümkün olacak. Daha önceleri bazı oyuncular için zorlayıcı olan evlilik konusunda da büyük kolaylığa giden Total War ekibi, tek bir tuşla bu işlemi gerçekleştirmemize imkân sunacak. Aile içi ve aile dışı bağlarla olan dengeyi sağlamak için geliştirilen menü sayesinde kontrolün bizde olduğunu daha fazla hissedeceğimize şüphe yok. Toplamda dokuz parçaya bölünmüş olan Power barı, ailemizin askeri ve siyasi gücünün yansımaları gösterecek, azaldıkça halk tepemize çıkacak, arttıkça biz halkı eziyor hale geleceğiz. Her sekmenin birbirinden farklı artı ve eski bonusu bulunuyor ve verilen bilgilere göre en doğru hamle, bu barı yüzde 50 ile 60 arasında bir noktada tutabilmek. Vali atamak da artık çok daha kolay hale gelecek. Bir valiyi daha yüksek rütbeli bir komutanın yanına atayarak daha hızlı gelişmesini sağlayabileceğiz, aynı zamanda buldukları bölgelerin her türlü savaşında boy gösterebilecekler. Şimdilik durum bu en sevdiğim okur. Gelişen ve yenilenen bir Total War oyunu daha yolda anlayacağın. Şimdilik tek yapman gerekirse beklemek...

■ **Ertuğrul Süngü**

Alev Alev

Savaş kısmına baktığımızda şimdilik çok büyük değişiklikler görmüyoruz ama Dynamic Fire teknolojisiyle hem alev grafiğinde, hem de etkisinde inanılmaz değişiklikler meydana gelecek.



TEST
ETTİK!Yapım **Ready at Dawn Studios** Dağıtım **Sony Tür Aksiyon**
Platform **PS4** Web www.playstation.com/theorder Çıkış Tarihi **20 Şubat 2015**

The Order: 1886

Zeplinde olay var!

Fragman

Sunulmuş olan demonun nasıl bir oynanişa sahip olduğunu gözlerinizle görmek istiyorsanız, hemen LEVEL DVD'den oyunun "gameplay" fragmanını izleyin. Kaydı ben yapmadım ama ben de pek farklı bir oynanişta bitirmedim o bölümü...



Oyunların tam sürümlerinden çok, zaman zaman "preview" adı altında demo sürümleri elimize ulaşıyor ve bu oyunların bazılarını -mesela The Order: 1886- bizleri, tam sürüm oyunlara ulaşmaktan bile fazla mutlu ediyor. Düşünün ki kimsede oyun yok henüz, uzun süredir oyunun videolarını izleyip bilgilerini topluyoruz ve bir anda elimize demosu ulaşıyor... Muhteşem bir tecrübe!

PS4'e özel olarak geliştirilen The Order: 1886, fragmanlarından, görsellerinden gördüğünüz kadar güzel bir oyunmuş gerçekten. Hayır, oynaniş bambaşka değil, hayır, bu oyunda bilmediğiniz pek bir şey yok fakat ortaya çıkmakta olan yapım herkesi mutlu edecek seviyede. Oyunun hangi kısmı bize sunulmuş, emin olamadım fakat bir zepline sızdığımız bir bölüm söz konusuydu. Her ne kadar ekipçe hareket ediyor olsak da sadece bir kişinin kontrolü bize bırakıldı ve onunla birtakım işleri yapmaya koyulduk.

Anladığım kadarıyla oyun zaman zaman bizi gizli olmaya itecek, zaman zaman da silahlar fora diyecek, tüm cephanemizi düşmanlarımızın üzerine boşaltacağız. Olayın gizlilik içeren bölümünde zor bir şey görmedim; düşmanların devriye yolunu gözlemleyip yavaşça arkalarından yaklaşıyor ve Üçgen tuşuna, bize belirtildiği sırada basıyoruz. Buradaki sistem biraz ilginç zira örneğin Shadow of Mordor'da düşmanın arkasına geçtiğimiz saniye onu öldürebiliyorken, burada Üçgen tuşuna basmak için kısa bir süre beklememiz gerekiyor. Sanıyorum ki birden fazla düşman etrafta dolaşırken bir ninja hızında katliam yapamayacağız...

Olayın aksiyon kısmındaysa iki farklı silah ve bir çeşit el bombası ile neler yapabileceğimizi gördük. Biraz Call of Duty'den özenilen bir ana şahit oldum silahımla herkesi öldürmeden önce; radyodan, tetikçi tüfeğimin dürbünüyle düşmanlarımın hangilerinin sahte koruma olduğunu anlamam istendi, her bulduğum düşmanda da radyodaki ses beni onayladı. (Daha yeni Advanced Warfare'da böyle bir görev yapmıştık.) Düşmanları ayırt ettikten sonra da tüfikle ateş ederek çatışmayı başlattım, etraf darmaduman oldu. Savaş mekaniği çoğu siper almalı oyunda olandan farksız; saklanıyor, siperden çıkıp ateş ediyor ve yolumuza devam ediyoruz. Yapay zekâ yine çok iyi değil ama kötü de sayılmaz. Mesela pompalı tüfek taşıyan bir düşman mutlaka yakınınıza gelmeye çalışıyor, uzaktan saçma sapan ateş etmiyor. Tabii ki yine amaçsızca koşabilen ve saklanmayı beceremeyen düşmanlar çıkıyor karşınıza ama bunlardan ancak PlayStation 5'te kurtulacağımızı düşünüyorum.

Bu ateş etme, saklanma safhasında enteresan bir şey gözümüne çarpmadı fakat demo sonlandığında bu anlardan çok keyif aldığımı ve fazlasını istediğimi fark ettim ki demoda bahsi geçen enteresan silahlar yoktu bile. Saklanma ve ateş etme anlarının arasında bir çeşit kapı açma, bir şeyleri devreden çıkarma mini oyunları da bulunduğunu belirtirim ama bunların da pek orijinal olduğunu söyleyemeyeceğiz.

The Order: 1886, lanse edildiği gibi gerçekten iyi bir oyun olma yolunda hızla ilerliyor, Şubat ayında herkes bu oyunu alacak, şimdiden söyleyeyim. ■ Tuna Şentuna



Yapım Volition Dağıtım Deep Silver Tür Aksiyon Platform PC, PS4, Xbox One
Çıkış Tarihi 23 Ocak 2015 Web www.saintsrow.com

Saints Row: Gat out of Hell

Cehennem'de düşün var!

Açık dünya oyunlarında görev yapmaktan sıkılıp özgürce hareket etmeyi hepimiz seviyoruz. Etrafa saldırmak, yeni mekânlar keşfetmek, çılgınca aktivitelerde bulunup hunharca etrafta koşmak bu oyunlarda yer alanların vazgeçilmezleri arasında. Zaten oyunları da cazip kılan, gerçek hayatta yapamadıklarımızı oyunlarda yapabilmek değil mi? Açık dünyanın nimetleri bu kadar güzelken, oyun âleminin yaramaz çocuğu Saints Row serisi bu özellikleri biraz çılgınca yorumluyor. 2006'dan bu yana, ilk Saints Row'un çıkışının üzerinden tam sekiz yıl geçti. Her oyununda maceranın ve aksiyonun tavan yaptığı dünyanın kapılarını ardına kadar açıp bizleri kimi zaman çete savaşlarının arasında bıraktı, kimi zaman dünyayı istilaya gelen uzaylılara karşı savaş vermeye zorladı. Şimdiyse bizi cehennemin dibine götürmek için geliyor! Yapımcı Volition, 23 Ocak itibarıyla Saints Row IV'ün bağımsız ek paketi Gat out of Hell'i bizlerle buluşturmuş olacak. Burada "bağımsız" kelimesine dikkat etmenizi istiyorum çünkü bu ek paketi satın alıp oynayabilmek için Saints Row IV sahibi olmanız gerekiyor. Gelelim oyunun ilginç olduğu gibi, bir o kadar da absürt hikâyesine: Yeraltı dünyasının hükümdarı olan Şeytan, kızı Jezebel'i evlendirmek için Saints liderini kızına en uygun aday olarak belirleyip onu cehenneme çekiyor. Johnny Gat ve Kinzie Kensington ikilisiyse patronlarını takip ederek onu kurtarmak ve şeytani durdurmak için amansız bir mücadelenin içine atılıyor. Ek pakette bize sunulan dünyanın büyüklüğü Saints Row IV'ün yarısı kadar.

Yine de açık dünya severleri tatmin etmeye yetecektir. Oyunda bahsi geçen iki karakterden birini kontrol ediyor, önceki oyunlara ek olarak da birçok yeni silah ve ekipmanla tanışma imkânı buluyoruz. Düşmanlara veba hastalığı yaymak için kurbağa ve böcek fırlatan silahlar, yerçekimine meydan okuyup daha özgürce hareket etmemizi sağlayan Melek Kanatları, etrafta deli gibi koşturup düşmanlara saldıran minik şeytanlar bunlardan sadece birkaçı. En dikkat çekici ve kullanışlı silaha ağır makineli tüfekler ve eş güdümlü füzelerle döşenmiş olan televizyon koltuğu. Sanki televizyon karşısında oturuyormuş gibi koltuğa yayılıp hareket ediyor ve etrafa durmaksızın mermi, füze yağdırıp zaten kaos ortamına sahip cehennemi daha da kötü hale getirmekten kendimizi alıkoymuyoruz. Bu arada silah isimlerinin, hikâyelerin İncil'e dayalı olduğunu ve oyun boyunca yedi büyük günahtan da manzaralar göreceğimizi belirtmeliyim. Cehennem, Saints Row için farklı kurallara sahip garip bir yer. Beş şeytani adadan oluşan bu yeraltı dünyasında Şeytan'ın yükselen gazabını durdurmak için savaş şeytanlarına karşı vereceğimiz mücadelelerde tüm görev aktivitelerini sırasıyla tamamlamamız gerekiyor. Fakat serinin önceki oyunlarında olduğu gibi, yine bizi fazlasıyla meşgul edecek ana görevler ve bol miktarda açılabilir yan görev bulunuyor. Saints Row evrenine uygun olarak tasarlanmış başarılı cehennem tasviriyiyle Saints Row: Gat out of Hell, eğlenceli ve keyifli anlar yaşayacağımızın garantisini veriyor. Bekleyip hep birlikte göreceğiz. ■



50 POSTER 200 STICKER

OCAK SAYISI BAYİLERDE

50 POSTER 200 STICKER

Rihanna

ELMAS PARLAMAYA DEVAM EDİYOR

JENSEN ACKLES

KATY PERRY

CHARLIE HUNNAM

UNION

ROCKER

CALL OUT BOY

BEST OF 2014

POP UP İÇERİDE

ROCKER İÇERİDE

OCAK 2015 SAYI 1 FİYATI ₺8.50

DEPECHE MODE

FIFTH HARMONY

JULIAN CASABLANCAS

PITBULL

CHERYL COLE

ROBERT DOWNEY JR.

DAVID GUETTA

MARTIN GARRIX

5 SECONDS OF SUMMER

Sons of Anarchy lideri Portre nin konuğu

Yeni albüm ve ötesi...

Adan Z'ye kariyer incelemesi

Zaman Tüneli'nde

Çılgınlık büyüyor!

Daha eğlenceli ve romantik

Me Haver? Çılgın Çılgın Asia Bayraklı

5 SECONDS OF SUMMER

ROCKER

CALL OUT BOY

BEST OF 2014

POP UP İÇERİDE

ROCKER İÇERİDE

BEST OF 2014

DB

OCAK 2015 SAYI 1 FİYATI ₺8.50

DEPECHE MODE

FIFTH HARMONY

JULIAN CASABLANCAS

PITBULL

CHERYL COLE

ROBERT DOWNEY JR.

DAVID GUETTA

MARTIN GARRIX

5 SECONDS OF SUMMER

Sons of Anarchy lideri Portre nin konuğu

Yeni albüm ve ötesi...

Adan Z'ye kariyer incelemesi

Zaman Tüneli'nde

Çılgınlık büyüyor!

Daha eğlenceli ve romantik

Me Haver? Çılgın Çılgın Asia Bayraklı

5 SECONDS OF SUMMER

ROCKER

CALL OUT BOY

BEST OF 2014

POP UP İÇERİDE

ROCKER İÇERİDE

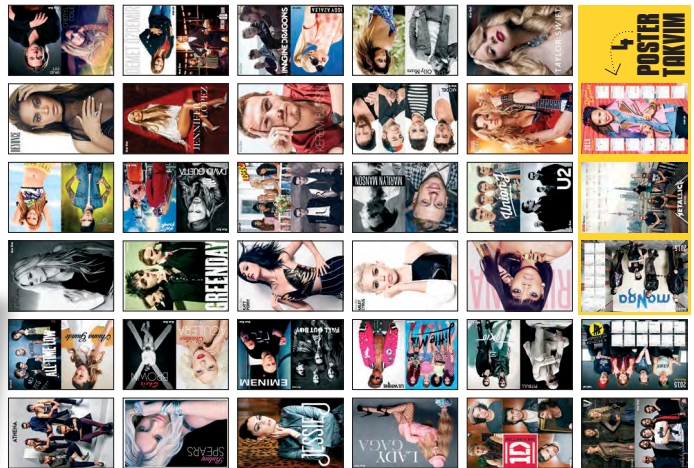
BEST OF 2014

DB

f/bluejeanmagazine /bluejeandergi /bluejeanmagazine bluejean.com.tr

50 POSTER

200 STICKER



MOBİL

Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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



Vainglory

MOBA'dan ayrı kalamayanlara mobil çözüm

Sayfa 41



Tiny Striker

Pikselli barajları falsolarla
aşma oyunu

Sayfa 41



Kingdom Rush

Serinin yeni oyununda
düşmanlara yine geçit yok

Sayfa 42



Call of Duty

Efsanevi karakterlerle
farklı bir macera

Sayfa 42



Refleksleriniz nasıl?

Mobil platformlara "tempo" geliyor

WarChest ve Splash Damage, girdikleri ortaklığın sonucu olarak ortaya çıkan yeni mobil oyun Tempo'yu duyurdu. Adından tahmin edileceği üzere aksiyona dayalı bir temel üzerine oturtulan oyun, mekân olarak Londra'yı mesken tutuyor. Oynanış konusunda QTE, yani aniden ekranda beliren hamlenin yapılması sistemini kullanan Tempo'nun hikâyesiyse özel kuvvetlere bağlı komandoların Londra'yı koruması üzerine kurulu. iOS cihazlar için geliştirilen oyunun çıkış tarihi olarak bu yılın başları, hatta bu ay hedefleniyor. ■

Mobile transfer

Lords of the Fallen mı geliyor?

Ekim ayının sonuna doğru PC, PS4 ve Xbox One platformları için satışa sunulan Lords of the Fallen, Dark Souls'a benzer yapıyla oyuncular tarafından ortalamanın üzerinde bir beğeni kazanmıştı. Aralık ayının ortalarında ortaya çıkan "mobil platformlara transfer" haberleri sonrası CI Games'in CEO'su Marek Tyminski, iOS ve Android platformları için Lords of the Fallen dünyasında geçen yeni bir mobil oyun üzerinde çalışıldığını ve oyunun çıkış tarihi olarak 2015 yılının hedeflendiğini açıkladı. ■



Chinatown geldi

Dört yıllık bekleyiş sona erdi

Grand Theft Auto serisinin mobil platformlardaki uzantısı Chinatown, iOS sürümünden dört yıl sonra Android cihazlar için satışa sunuldu. İlk olarak 2009'da PS Vita ve Nintendo DS için piyasaya sürülen oyun, bir yıl sonrasında iOS işletim sistemine sahip cihazlar için

satışa sunulmuştu. O dönem Android kullanıcılarından büyük talep gören ama karşılık bulamayan oyun, belki de herkesin unuttuğu bir dönemde, üstelik birçok GTA oyununun yayımlanmasının ardından Google Play'de 6,49 TL'den yerini aldı. ■



Trials: Frontier'a PvP

Rekabete yeni bir boyut

Akrobatik motosiklet sürüş oyunlarının önde gelen ismi Trials'ın mobil platformlardaki üyesi Trials: Frontier, Aralık ayında gelen güncellemeyle PvP multiplayer desteğine kavuştu. Bunun ne anlama geldiğini tahmin ediyorsunuz sanırım. Artık diğer oyuncuların "hayalet" performanslarına karşı mücadele edip onları geride bırakmaya çalışıyoruz. Kazanılan her zafer, sıralamadaki yerimizi yükseltirken, bu süreçte 16 yeni pisti de açabiliyoruz. ■





Tür MOBA Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Vainglory ★

Mobil'de MOBA bu sefer çok zevkli!

Daha önce de mobil ortamda MOBA oyunları denemiş ama çoğumuz bilgisayarın verdiği tadı yakalayamadığımız için sevememiştik. Açıkçası Vainglory bu anlamda beklentilerimize daha çok karşılık veren güzel bir oyun olmuş.

Oyunda Assassin, Mage, Protector, Sniper ve Warrior olmak üzere beş tane karakter sınıfı bulunmaktadır. Şimdilik sadece 11 karakter içerisinden kahramanımızı seçebiliyoruz.

3v3'lük karşılaşmalar şeklinde, oyun ortalama 20 dakika civarında sürüyor. Harita ve karakterler ise görsel anlamda oldukça tatmin edici. Ormanda aniden üzerinize atlayan hero'ların yarattığı heyecan da cabası. Tipografik ve arayüz açısından biraz zayıf gözükse de oyunun en çok cezbeden yanı, "touch" özelliği ile MOBA oynamanın keyfini başarılı şekilde entegre edebilmiş olması. Son vuruş yapmak, skill kullanmak görsel anlam-

da oldukça rahat seçilebilir bir hale getirilmiş. Takım savaşlarında ekranın küçük olmasının verdiği karışıklığı minimuma indiren grafikler kullanılmış. Yapımcılar oyunu geliştirirken profesyonel MOBA oyuncularını ile çalıştıklarını paylaşmışlar ve ünlü League of Legends oyuncularını kullanarak reklam filmi çekmişler. Oyun ücretsiz ve Türkçe seçeneği de mevcut. MOBA sevenler bence kesinlikle denemeli. ■ Puan: 8



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Tiny Striker ★

Falsonun kralı

"Azıcık daha saha vurduğum mu girecek gibi, valla!" gibi cümleler bu oyunu oynarken kolaylıkla ağzınızdan çıkacak. Tiny Striker ya da Türkçeleştirmemiz gerekirse bıdık ferret, bir dizi parmak hareketiyle oynadığımız basit ama eğlenceli bir futbol oyunu. Basit çizimleri ve görselleriyle olduğundan fazla bir şey olmaya çalışmıyor oyun. Ufak adımlardan oluşan barajımızın yanından, parmağımızla topu imkânsız açılarla falso vererek ağlara yollamak bize düşüyor. Bölümler ilerledikçe zorlaşan vuruşlar, oyun sonuna doğru "Beckham da kimmiş!" moduna girmenize neden olsa da bir parmak hareketi çaba için bence gayet etkili. ■ Puan: 8

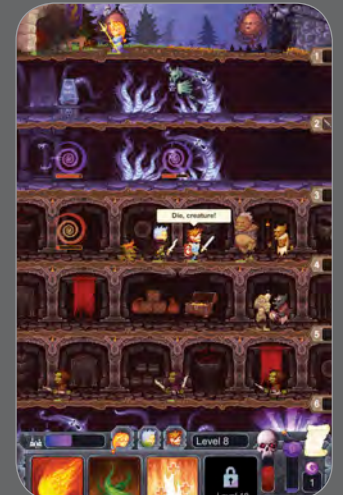


Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Wicked Lair

Bazen kötü olmakta iyidir

Wicked Lair'in konsepti, aslında bir yandan da hikâyesi de. Siz zindanınızı yöneten bir zebanisiniz ve haliyle bin bir diyardan kahraman peşinizde. Buradan itibaren iki oynanış modu var; bunlardan biri Survival, diğeryse Town Attack. Survival modunda ekranın üzerinde bulunan kasabada yapılan sonsuz saldırıların karşılarken, Town Attack'deyse bu kasabayı yıkıp oyunu kazanmak mümkün. Probleme oyunu çözdükten sonra başlıyor çünkü ilerleme şansınız yok ve oyun kendini tekrar ediyor. Kule savunma oyunlarını seviyorsanız ve içinizdeki şeytan sizi dürtüyorsa bir deneyin derim. ■ Puan: 7





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Looney Tunes Dash!
2. Brothers in Arms 3: Sons of War
3. Candy Crush Soda Saga
4. SimCity BuildIt
5. Candy Crush Saga

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Bike Baron
3. LEGO The Lord of the Rings
4. Construction Simulator 2014
5. Threes!



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Candy Crush Saga
3. Candy Crush Soda Saga
4. Sniper 3D Assassin: Shoot to Kill
5. Modern Sniper

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. The Room
3. Construction Simulator 2014
4. Grand Theft Auto: Vice City
5. Grand Theft Auto: San Andreas



Tür **Strateji** Platform **iOS, Android** Fiyat **6,49 TL / 6,75 TL**

Kingdom Rush Origins ★

Altına hücum!

Ironhide Game Studio, son oyunu Kingdom Rush Origins ile karşımızda! Kule savunması severlerin yakından tanıdığı seri, önceki oyunların getirdiği başarının meyvelerini fazlasıyla toplamaya devam ediyor. Oyunun mekaniklerini bilmeyenlere özet: Bin bir çeşit düşman, krallığımızdan geçmeye çalışırken yollarına çeşitli birlik ve engeller koyarak onları durdurmaya çalışıyoruz. Oyunun animasyonları her zamankinden çok daha temiz ve çok daha detaylı olmakla beraber bize kimi zaman müzikler içeren, kimi zamansa oyunun gidişatını direkt etkileyebilecek seçenekler

sunuyor. Bu durum oynanışın akıcılığıyla birleşinceyse bağımlılık yapıyor. Tek sıkıntı, eski oyunlarla karşılaştırıldığında büyük yenilikler olmaması. Kaçırmanın derim. ■ **Puan: 8**



Tür **Strateji** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Call of Duty: Heroes

Seriye farklı bir bakış

Artık sanırım hepimiz haftada bir Call of Duty haberi okumaya, ayda bir de yeni bir oyun modunu oynamaya alıştık. Serinin mobil pazardaki son demesiye Heroes. Adının "Call of Duty" olmasına aldanmamak lazım, Heroes aslında bir strateji oyunu. Kurduğumuz karargâhın etrafını öncelikle çeşitli şekillerde güçlendiriyor, zaman zaman rakibimize casuslar yolluyor ya da tanklarımızla çeşitli "diyaloglara" giriyoruz. Oyuna ismini veren öge olan Heroes ise burada devreye giriyor. Onlar aslında serinin diğer oyunlarından tanıdığımız

Soap veya Captain Price gibi, emirlerimizi bekleyen kahramanlarımız. Üs patlatarak "kill streak" almaya hazır mısınız? ■ **Puan: 7**



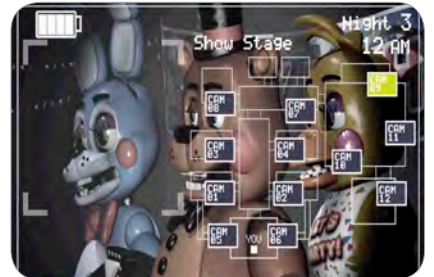
Tür **Bulmaca** Platform **iOS** Fiyat **6,49 TL / 6,73 TL**

Five Nights at Freddy's 2 ★

Sonsuz korku!

Hani bir korku filmine girersiniz ve çıkarken sizi öyle bir noktaya getirmişti ki "Neden? Neden girdim bu filme?!" dersiniz ya, işte aynı söyle bu oyun için de geçerli. Serinin ilk oyununu oynamayanlara özet: Bir çocuk restoranında gece bekçisisiniz ve amacınız sabah olmasını beklemek. Tek sıkıntı restoranın içi robot oyuncaklarıyla dolu ve sevgili patronunuz bu oyuncakların her an uyanıp ilk gördükleri insanı "sevgiye boğabileceğini" söylüyor ki bu insan da sizsiniz. İzlemeniz gereken 12 kameranız, bir pilli el feneriniz ve sevgiye boğulmak üzere-

ken kullanabileceğiniz oyuncak maskeniz var. Oyunun sesleri ve görselleri o kadar etkili ve bağımlılık yapıcı ki uzun geceler uykularınız kaçacak. ■ **Puan: 8**





#2014üneniyoyunu

Yılın Oyunları

Yeni nesille geçen bir yıl

Her yıl âdet olduğu üzere... Yok, bu girişi yapmıştık galiba. O zamaan. Ne desek klişe olacak, zorlamayalım. Efendim, bu yıl da yılın oyunlarını seçmek için kafa kafaya verdik, yeni nesil konsolların ilk bir yılını doldurmasını yakinen gözlemledik, ardından adayları belirledik, sonra da demokratik bir ortamda oylarımızı kullandık ve ortaya birtakım sonuçlar çıktı, bunları paylaşalım dedik. Oyun türleri ve platformlar üzerine yaptığımız tercihleri anlayışla karşılayacağınızı umuyor ve sizi ilerleyen sayfalara davet ediyoruz.

Sizin seçiminiz de önemli!



Her yıl olduğu gibi, bu yıl da seçimlerimizi yaptık ve eminiz ki sayfaları çevirdikçe yine "En iyi aksiyon oyunu ödülü buna verilir mi?", "lyice saçmaladınız siz!" gibi yorumlar yapacaksınız. O halde sizi yine Twitter'a alalım ve size söz hakkı tanıyalım. #2014üneniyoyunu hashtag'iyle 2014'ün size göre en iyi oyununu sebebiyle beraber Twitter'dan paylaşın, bizi ikna edin, sürpriz hediyeler kazanma şansını yakalayın.



En İyi Simülasyon Goat Simulator

Yapım Coffee Stain Studios **Dağıtım** Coffee Stain Studios **Platform** PC

Haylaz keçinin zaferi

Uzun yıllardır simülasyon oyunlarına ilgi duyan ve bu oyunları zevkle oynayan biri olarak 2014 yılının büyük kısmını Euro Truck Simulator 2'ye ayırdığımı beni takip eden herkes fark etmiştir. ETS2'den vakit bulduğum zamanlardaysa hem popüler olan yarış türündeki, hem de tam anlamıyla absürt olarak tanımlanabilecek türdeki simülasyonları

oyndım. Bu noktada Spintires'ı Kürşat'ın attığı yardım çılgınlıklarına oy veren hiç kimse kulak asmayınca, Assetto Corsa'yı da uzun süren erken erişim serüvenini ancak ve ancak yılsonunda terk ettiği için dışarıda bıraktık ve bu durumda yılın simülasyon oyunu The Sims 4 değil, Goat Simulator oldu! Resmen bir şaka gibi ortaya atılan proje, büyük ilgi

toplayıp gerçeğe dönüştü ve herkes bir keçiyi canlandırabilmek için oyunu satın aldı. En nihayetinde beğeniyle oynanan, güncellemelerle daha da eğlenceli hale gelen ve dünya çapında büyük popülerlik kazanan bir oyun çıktı ortaya. Hal böyleyken de Coffee Stain Studios'un deneysel ama başarıya ulaşan projesini ödüllüz bırakamazdık. ■ **Şefik**

LVL208

7,5

Şefik

En İyi Strateji Civilization: Beyond Earth

Yapım Firaxis Games **Dağıtım** 2K Games **Platform** PC

Uzaya yolculuk

Şimdi yalan söylemeye gerek yok; bizce de Beyond Earth en iyi olmayı hak edecek yapıda değil ama yıl boyunca o kadar az strateji oyunu çıktı ki bize de yapacak pek bir şey kalmadı. Tabii ki güzel bir oyundan bahsediyoruz, tabii ki özel bir yapımdan bahsediyoruz ama Civilization hayranları için pek de bekleneni veremedi. Yine de böyle olumsuz konuşduğuma bakmayın, Beyond

Earth'ün çok iddialı olan yanları da var. Seriyi uzaya taşımak ve farklı koloni kurma fikri başlı başına fark yaratmayı başarıyor. Gelişen ileri teknolojiyle eş olarak oyunda kendine yer bulan "orbital" birimleri de alışlagelmiş klasik Civilization dinamiklerini bir anlamda altüst etmeyi başardı. Tüm bunlarla da yetinmeyen Beyond Earth, bir de Affinity sistemini oyuna dâhil etti. Bugüne kadar pek görmediğimiz ge-

liştirilebilir ünite mantığını oyuna eklediği gibi, bu gelişimleri üç farklı sınıf altında toplayarak serinin uzun zamandır aç kaldığı bir noktayı kapatmayı başardı. Oyun bir anda uzaya taşındığı için baştan aşağı değişen yetenekler ve farklı düşman birimleri de oyunu tadından yenmez hale getirdi. Evet, belki hayranları onu çok eleştirdi ama oyun dünyasına böyle bir Civilization oyunu da lazımdı. ■ **Ertuğrul**

LVL214

8,5

Ertuğrul





En İyi Aksiyon Grand Theft Auto V

Yapım Rockstar Games Dağıtım Rockstar Games Platform PS4, Xbox One

Üç silahşorlar

Yani lütfen... En iyi aksiyon ben olacak değilim ya? Her ne kadar oyun içerisinde, anlamlı fazla aktivite sunamamış olsa da GTA V bu yılın en iyi aksiyon oyunudur zira oyunun aksiyon kısımları bir Hollywood filminden farksız. İlk defa üç farklı karakteri kontrol etmemize izin veren Rockstar, yeni oyununda pek farklı

bir formül izlemiyor fakat GTA IV'e kıyasla bizi daha özgür bırakıyor. Yıllar sonra buluşan iki arkadaşın, aralarına genç bir arkadaşı da alıp soygundan soyguna koşması da konu edilince olayın aksiyon dozajı fırlıyor. Büyük soygunları çözmenin yolu da size bırakılıyor üstelik; isterseniz herkesi ve her şeyi patlatıp işinizi halledi-

yorsunuz, isterseniz de büyük bir soygun planı yaparak... Hangisini seçerseniz seçin, soygunun gerçekleşme aşamasında çok eğleniyorsunuz, bir başka işe çıkmak için fırsat kolluyorsunuz. Uzun oyun süresi, kaliteli görselliği, senaryonun kaliteli işlenişi ile GTAV, kimsenin unutamayacağı bir GTA deneyimi sunuyor. ■ Tuna

LVL215
9,7
Tuna

En İyi Dövüş Ultra Street Fighter IV

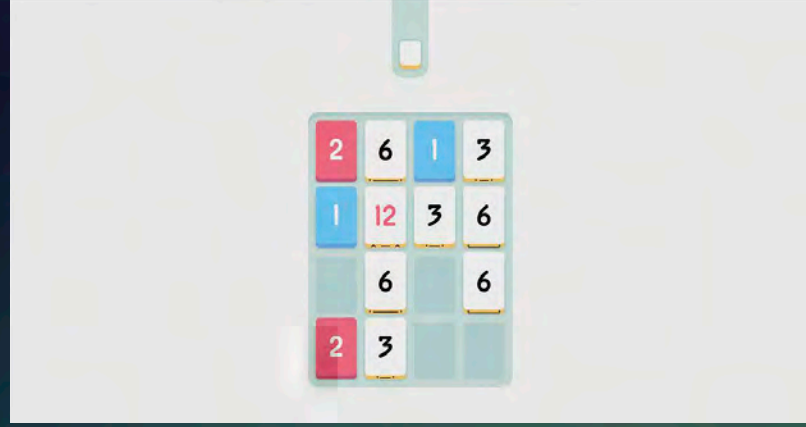
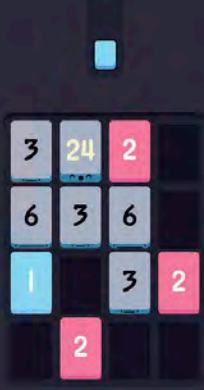
Yapım Capcom Dağıtım Capcom Platform PS3, Xbox 360

Gitgide büyüyen kavga

Herhangi bir dövüş oyununun Street Fighter'i yerinden edememiş olmasına ne demek lazım acaba... Bence kimsede böyle bir istek yok zira bu kadar oturmuş bir oyuna rakip olmak gerçekten zor. (Ya da dövüş oyunu işinde para yok.) Street Fighter III'ten sonra resmen bambaşka bir görüntüye bürünen SFIV, "Ultra" takısını alarak zamanla içeriğine eklenen tüm yeni karakterlere sahip, son bir SFIV oyunu oldu ve dövüş oyunu turnuvalarının da vazgeçilmez haline geldi. Online ortamda da fanatiklerinin çok olduğu oyun, haberler kısmında da belirttiğimiz üzere PS4 ve Xbox One platformlarına da uyarlanmakta zira oyunun ünü hiçbir zaman azalmıyor. İçerdiği tonla tanıklık karakter ve dengeli dövüş mekaniği sayesinde ünlene, kolay gibi gözüküp önemli küçük hareketleri yapmadan başarılı olmanızı engelleyen USFIV'ün yerini ancak yeni bir SF oyunu alabilir ki o da Capcom tarafından açıklanmış durumda. SFV, PC'ye ve PS4'e geliyor; 2015'in en iyi dövüş oyunu şimdiden belirlendi sanırım... ■ Tuna



LVL210
9,1
Tuna



En İyi Bulmaca / Puzzle Threes!

Yapım Sirvo **Dağıtım** Sirvo **Platform** Xbox One, iOS, Android

$$3 + 3 = 6$$

Yıl boyunca her türlü platforma sayısız bulmaca / puzzle oyunu çıktı, kâh bilgisayar başında, kâh konsol karşısında, kâh mobil ortamlarda çıldırıp durduk. Flockers'ı oynarken koyunların telef olduğunu görüp üzüldük, MouseCraft ile Tetris ve Lemmings mantığının birleşiminde ortaya çıkan zorlukları aştık ama bu kategoride yılın en iyi oyunu, mobil plat-

formlardan sonra Xbox One için de piyasaya sürülen Threes idi. Adından anlaşılacağı üzere "3" rakamı üzerine inşa edilen bir oyun olan Threes, 3'lerden 6, 6'lardan 12, 12'lerden 24, 24'lerden 48, 48'lerden 96, 96'lardan 192, 192'lerden 384, 384'lerden 768, 768'lerden... Yok, bundan fazlasını yapamadım ben sanırım ama yapanlar oldu, bana meydan okudu-

lar, karşılık veremeyince çıldırıp durdum. İşte böyle bir oyun Threes; bağımlılık yapıyor, sizi arkadaşlarınızla rekabete sokuyor ve her mobil oyun gibi, sayısız taklidi çıkıp kendinden çok daha fazla kazanç elde edebiliyor ama olsun, biz Sezar'ın hakkını Sezar'a verelim ve ödülü Sirvo'nun geliştirdiği üç kardeşe uzatalım.

■ Şefik

En İyi Platform LittleBigPlanet 3

Yapım Sumo Digital **Dağıtım** Sony **Platform** PS3 PS4

Sackboy'a yeni arkadaşlar

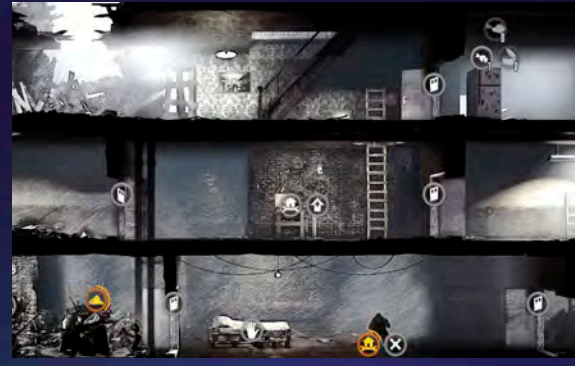
Yıllardır elimize LEGO oyunları yapıştı, her yıl oynayıp duruyoruz ama bir noktadan sonra işin tadı kaçtı açıkçası. Hal böyleyken yılın platform oyunu adayları LEGO Batman 3'ü ve LEGO The Hobbit'i dışarıda bıraktık. Bu kategorinin iddialı yapımlarından biri de bağımsız Nidhogg idi ve onu pek bir sevdik,

kimi zaman da oynarken ekran başında çıldırdık. Rogue Legacy ve Shovel Knight gibi oyunlara da değer verdik ama sonunda ödülü LittleBigPlanet 3 kaptı. Bir PS3 markası olan ve yeni nesil konsolların çıkışıyla birlikte PS4'e de adım atan seri, Sackboy'un yanına üç yeni arkadaş ekleyerek çıktı karşımıza. Bu yeni

karakterler, bize yeni oynanış detayları getirdi ve yeni heyecanların kapısını açtı. Ne var ki oyunu arkadaşlarımızla oynarken, birbirimize yardım ettiğimiz kadar birbirimizi sinir de ettik ama olsun, sonuçta LittleBigPlanet 3'ün rengârenk dünyasında saatlerce, günlerce eğlenmeyi bildik. ■ Şefik

LVL215
9,0
Ertekin





En İyi Bağımsız This War of Mine

Yapım 11 bit studios Dağıtım 11 bit studios Platform PC

Savaşın görünmeyen yüzü

En iddialı isimlerin piyasaya çıktığı bir dönemde bile kendini duyurmayı başardı. Düşünsenize, bir yandan World of Warcraft: Warlords of Draenor, bir yandan Dragon Age: Inquisition, diğer yandan Assassin's Creed: Unity ardı ardına patlamış, siz ufaklık bütçenizle yarattığınız oyununuzu aynı dönemde piyasaya çıkarıyorsunuz. Fakat This War of Mine o kadar farklı bir oyun ki

divaların, en ağır topların patladığı dönemde bile kendinden bahsettirdi ve hatta ilk hafta satışlarıyla maliyetini bile çıkardı. Belki meziyet değil ama oyuna baktığımızda da zaten farklı bir sonuçla karşılaşacağımızı düşünmüyorduk. Her zaman savaşı birinci elden deneyimimize sunan yapımların aksine, bu oyunda savaş yüzünden ablukaya alınmış bir şehirde sıkışık kalan bir grup insanın

hayatta kalma mücadelesine ortak oluyoruz. Direkt savaşmaktansa hem kendimize, hem de dostlarımıza karşı savaşıyoruz. Açlıkla mücadele etmenin ne kadar zor olduğunu, insanların kendilerini korumak için neler yapabileceklerini acımasız şekilde gözler önüne süren yapım, bir noktadan sonra oyuncuya "Aman Allah'ım, ben ne yaptım!" dedirtecek ender oyunlardan. ■ Ertuğrul

LVL215
7,6
Ertuğrul

En İyi Shooter Destiny

Yapım Bungie Dağıtım Activision Platform PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Gezginin son kalesinde büyük savaş

Çok aday vardı en iyi FPS dalında. Hepsinin bir kısmı güzeldi ve aslına bakarsanız Destiny de mükemmel değil. Ne var ki oyun öylesine sağlam biçimde destekleniyor, oyunu arkadaşlarınızla oynamak o kadar keyifli ki onu yılın FPS'si seçmekten geri kalamadık. Activision'ın oyunda amaçladığı şey aslında basit: Oyuncular bir ekip olup birbirinden zorlu düşmanlara karşı koysunlar, ödül olarak da daha iyi eşyalara kavuşsunlar. Özünde Diablo'ya benzeyen oynanış burada

Diablo'dan büyük bir ölçüde ayrılıyor çünkü Destiny'de boss'lar gerçekten zorlu; dikkatli oynamadığınız anda takımın "wipe" yemesi işten bile değil. Oyunun karşılıklı multiplayer modlarıyla da süslü olması ve bu oyun türlerini oynayarak ödüller kazanabilmeniz

de oyunun ömrünü direkt olarak uzatıyor ve arkadaşlarıyla bir FPS'de buluşmak isteyenleri buraya çekiyor. Kim ne derse desin, Destiny uzunca süre oynayabileceğiniz, hiç de fena sayılmayan bir multiplayer FPS olmuş. ■ Tuna

LVL213
8,3
Tuna





8,5
Ertuğrul

En İyi Adventure / Macera

The Walking Dead: Season Two

Yapım Telltale Games **Dağıtım** Telltale Games **Platform** PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PS Vita, iOS, Android

Yeni sezon, yeni macera

“Adventure” oyunu denildiği zaman aklımıza hep Broken Sword, Monkey Island ve Full Throttle gibi yapımlar gelirdi. Anlayacağınız türün oyunlarının klasikleşmiş bir yapısı vardı ve bu durum uzun yıllardır tek bir çizgide ilerliyordu. Fakat Telltale Games öyle modern bir fikirle çıkageldi ki biz de şaşırдық. Bu yıl hem The Walking Dead: Season Two, hem Wolf Among Us, hem de Game of Thrones ile piyasayı sallayan Telltale Games, bilinen ezberi büyük oranda bozdu. O bilinen zorlayıcı bulmacaların bulunduğu yapıyı bir kenara atarak, her şeyin

göz önünde bulunduğu ama verilen kararların oyunun gidişatını etkilediği bir yapı sundu. Bu üç isimde de benzeri unsurlar yer aldı ama The Walking Dead: Season Two öyle bir ivme yakaladı ki bizi resmen içine çekmeyi başardı. Verdiğimiz her cevabın, yaptığımız her hareketin bir sonucu olması ve çoğu zaman birilerinin canının yanması, bizleri oyuna derinden bağladı. İnsan hayatının ne kadar değerli olabileceğini, tek bir kişinin tüm dünyayı değiştirebileceğini ve alınan kararların sonuçlarına katlanılması gerektiğini “sadece bir oyun” aracılığıyla nakleden başka bir yapım bilmiyoruz. ■ Ertuğrul

En İyi RPG

Dragon Age: Inquisition

Yapım BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Platform** PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Serinin özüne dönüşü

Geldik en zor başlığa. Bu ödülle layık görülen ismi görünce kızan suratlar, iki dakika dinleyin. Bu yıl birbirinden kaliteli RPG oyunu çıktı piyasaya. South Park: The Stick of Truth, Dark Souls II, Divinity: Original Sin, The Banner Saga ve daha niceleri. Fakat bizim için bu başlığı sonuna kadar zorlayan iki isim vardı: Dragon Age: Inquisition ve Wasteland 2. Wasteland 2 kesinlikle en az Inquisition kadar iyi ve

bir dönemin RPG tutkunlarını yeniden ekrana bağlamayı başarmış, “remake” olmayan ender isimlerden. Fakat oyun o kadar uzun süre beta aşamasında kaldı ve o kadar geç piyasaya çıktı ki bu sorunu göz ardı edemedik. Ayrıca Wasteland 2 mükemmel bir yapım olmasına karşın, ne yazık ki sadece belirli bir zümreye hitap edebildi. Inquisition cephesindeyse işler hiç olmadığı kadar mükemmel sonuçlandı. İlk oyu-

nuyla eski oyuncuları hedef alan yapım, ikinci oyunuyla hiç anlam veremediğimiz garip bir konsol oyununa dönüşmüştü. Nitekim yapımcı firma üçüncü oyunla öyle bir geri döndü ki hem eski, hem de yeni RPG’cileri, hem CRPG, hem de aksiyon RPG severleri tek bir çatı altında buluşturmaya başardı. Muhteşem görüntüleri ve oyun yapısı ile Inquisition kesinlikle ödül hak ediyor. ■ Ertuğrul

LVL215
9,2
Ertuğrul



LVL214

9,0

Şefik

En İyi Yarış Forza Horizon 2

Yapım Playground, Turn 10 **Dağıtım** Microsoft **Platform** Xbox 360, Xbox One

Tur bindirmek

2013 yılının sonuna doğru piyasaya sürülen yeni nesil konsollar, yarış oyunları konusundaki asıl savaşı 2014 yılının son çeyreğinde verdi. PS4 cephesinde DriveClub, Xbox One cephesinde Forza Horizon 2 yer alırken, piyasaya adını unutturmamaya (GRID Autosport) veya duyurmaya çalışan (The Crew) irili ufaklı başlıklar da çıktı. Ne var ki -az önce de dediğim gibi- asıl savaş yeni nesil konsollar arasında yaşandı ve galip taraf net bir biçimde Forza Horizon 2 oldu. Öncelikle Forza Horizon 2'nin oyunculara sunduğu açık dünya ve özgürlük teması,

oyunu çok daha keyifli bir hale getiriyor. Yarışların yol / yol dışı karması rotaları bir yana, şehrin istediğimiz yerine istediğimiz şekilde ulaşabilmemiz büyük bir keyif. Kilometrelerce yolu kat ederken farklı radyo frekanslarından, farklı müzik türlerini dinlemek, bir anda yağmaya başlayan yağmurun sesini duymak için radyoyu kapatmak, şampiyonlarda şampiyonluklar kazanıp büyük finale adım adım yaklaşmak ve daha saymakla bitmeyecek detay... Hal böyleyken Forza Horizon 2 sadece 2014'ün değil, belki de son iki - üç yılın en iyi yarış oyunu olmayı hak ediyor. ■ **Şefik**

En İyi Multiplayer Online Hearthstone: Heroes of Warcraft

Yapım Blizzard Entertainment **Dağıtım** Blizzard Entertainment **Platform** PC, iOS, Android

Evde, işte, otobüste

Online oyun dünyası birazcık farklıdır. Her kuşun eti yenmez sözü belki de en çok online ve multiplayer için geçerlidir. Neden mi? Çünkü her oyuncu, her oyunu olduğu gibi kabul etmez. Arada derede illa bir hata bulur. Online FPS oynarken "İlk ben vurmuştum ama" gibi sözler sıkça duyulur ya da birçok rastlantısal vuruş gerçekleşir. Sistemin geneline hükmeden bu durum, Hearthstone ile

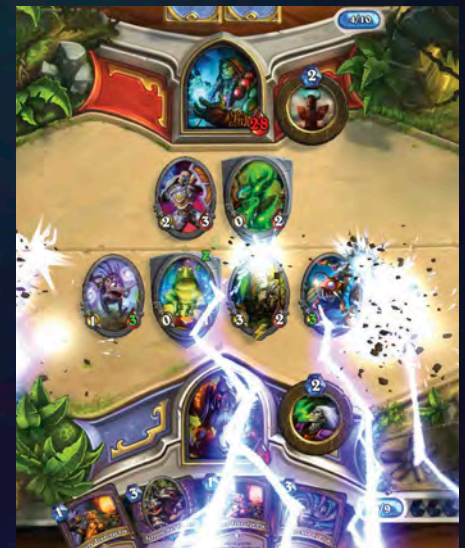
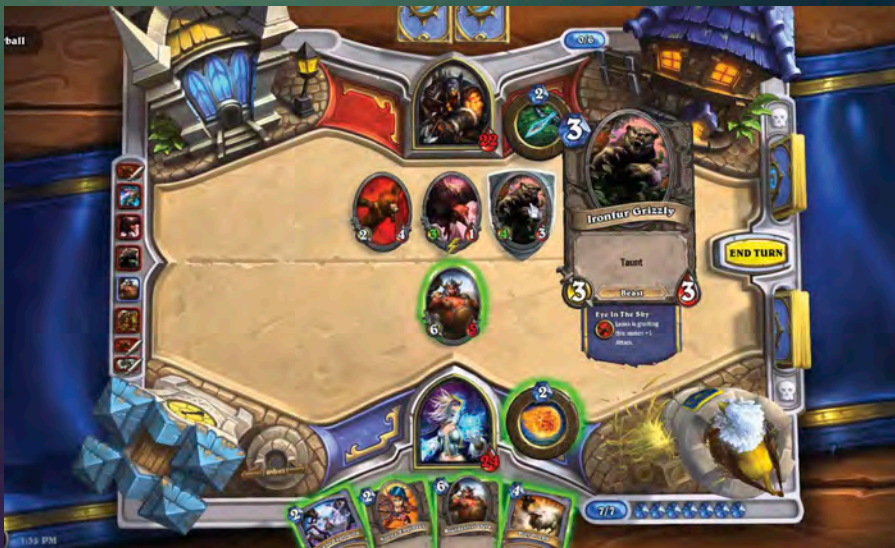
tamamen ortadan kalkmış bulunuyor. Bir kere HS çok kolay bir yapım. Birazcık İngilizcesi olan hemen herkesin iki dakikada öğrenebileceği ve oyunu kurar kurmaz farklı rakiplerle oyunu deneyim edebileceği bir zemin. Öğrenmesi kolay belki ama ilerleyen seviyelerde stratejiler ve olasılık hesaplarının da tavan yaptığı bir yapım. Yani hem genel geçer oyuncu kesimine, hem de daha profesyonel

oyunculara hitap etmeyi başarıyor. Ücretsiz olması bir yana, bünyesinde barındırdığı farklı oyun modları ile de sıkılmadan oynanabilecek yapıda. Kısa sürede sunulan iki dev yama ile genişleyen kart havuzu da cabası! Kolay arabirimi, tablet desteği ve basit oyun yapısı sayesinde hemen her yerde deneyim edilebilecek, bağımlılık yaratabilecek düzeyde bir yapım. ■ **Ertuğrul**

LVL207

9,0

Tuna



En İyi Müzik / Ritim

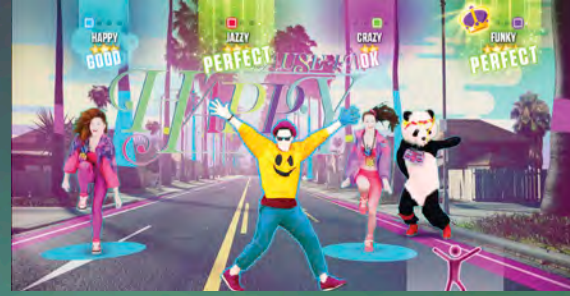
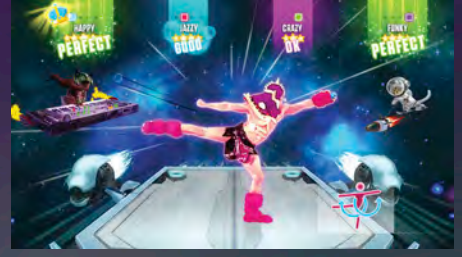
Just Dance 2015

Yapım Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Platform** PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Kıtalararası dans şovu

“Dance Central mı, Just Dance mi?” derken lider Just Dance oldu, nedeni de basit: Bu oyun gerçek anlamda herkeşe hitap ediyor. Dance Central’da başarılı olmak için koreografileri çalışmanız ve belki de dansa yatkın olmanız gerekirken, Just Dance 2015’i aldığınız gibi başarılı olabiliyorsunuz. Elbette ki koreografileri bilerseniz, daha başarılı oluyorsunuz ama Just Dance çok daha “erişilebilir” bir oyun. Oyunun 2015 sürümünde hoşumuza giden en önemli

özellikle Community Remix modu oldu. Ekranda müziğin klübini görmek yerine diğer oyuncuların performanslarını görüp birlikte dans ettiğiniz bu oyun modu daha önce hiçbir oyunda olmadığı için şaşırarak kaldık. Tabii ki çok da iyi bir performansınız yoksa bu moda uğramadan önce parçaları iyice denemelisiniz. Kinect sayesinde, özellikle Xbox One’da iyi bir performans veren oyunu diğer sistemlerde de çekinmeden tercih edebilirsiniz. Hele ki dans etmeyi seviyorsanız... ■ **Tuna**



En İyi Spor

FIFA 15

Yapım EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Platform** PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PS Vita

Zafer yine yeşil çimlerin

Yılın Oyunları arasında ofisin resmi oyunu FIFA 15’i gördüğünüze şaşırmadınız, değil mi? Biz de şaşırmadık. Neden? Çünkü seçimi yapan biziz.

Evet, FIFA’yı bir kez daha yılın en iyi spor oyunu seçtik ama bir sorun, neden? Çünkü alternatif PES halen yeterli seviyede değil. (Gelecek yıl olabilir.) Çünkü diğer spor oyunları sahipsiz. (Kimse oynamıyor.) Çünkü FIFA,

FIFA’dır. İyi, güzel ama biz FIFA 15’ten pek memnun değiliz; onu ne yapacağız? Geçen yıl da aynı durumdaydık ama yine FIFA 14’ü yılın en iyi spor oyunu seçmiştik; hatırlıyorum. Bize bunu yaptıran şey (içimize şeytan girmiş olması) oyunun bağımlılık yapıcı olması, o kesin. Ancak bazı bağımlılıklar zararlıdır, uyandırayım. Şimdi oyunun tüm özelliklerini bir kenara bi-



rakalım, oynanış sistemine odaklanalım. Kaldı ki en önemlisi de o... Öncelikle EA Sports’un “bir şeyi düzeltirken başka bir şeyi bozma” huyundan vazgeçmesi lazım. Örneğin -genel olarak- kaleciler düzeltiliyor, tamam ama önceki oyunda yapmadığı bir hatayı sürekli tekrarlıyor. Ya da şutlar toparlanıyor ama yine önceki oyunun tersine, zaman zaman kontrollsüz bir hal alıyor. Bu örnekleri çoğaltabiliriz ama yerimiz dar, idare edin.

Toparlamak gerekirse: Yeni oyunda fizik modellemesi problemlili, kaleciler saçma sapan goller yiyor, yapay zekâ yeterli seviyede değil; uyum sağlayamıyor. Ve takımlar arası denge çok kötü; Real Madrid ve Bayern Münih gibi takımlar oyunu domine ediyor. FIFA 14’te bu sorunlar kısmen düzeltilmiş, başka sorunlar gelmişti. Şimdi yine bazı sorunlar düzeltilmiş (Kaldı ki oyunu yılın en iyi spor oyunu yapan şey bu.) ama yeni sorunlar gelmiş. Yani iki ileri, bir geri... (Bu sırada da PES, arkadan Bekir İrtegün gibi kovalıyor, yaklaşıyor.)

Dediğim gibi, yerimiz dar, detaylara giremiyoruz. Oyun genel olarak iyi, güzel. Piyasadaki en iyi futbol oyunu. Hala da keyif alıyoruz ama gelecek yıl ne olur, bilmem. Kalın sağlıcakla.

■ **Firat**

LVL213

8,5

Şefik



En İyi PS Vita

Danganronpa 2: Goodbye Despair

Yapım Spike Chunsoft Dağıtım NIS Platform PS Vita

“Katil kim?”de ikinci perde

Dergideki oylarda Danganronpa 2 ile Final Fantasy X/X-2 HD baş başa gidiyordu ki “en iyi” ödülünün sahibi Danganronpa 2 oldu. Sonuçta FFX eski bir oyun ve serinin en iyi oyunlarından biri de değil; oysaki Danganronpa, atmosferini yakaladıktan, oynanışa alıştıktan sonra kolayına bırakamayacağınız bir oyun. İlk

Danganronpa’yı oynadığımda resmen kendimi bir dedektif gibi hissetmişim; bir Japon anime-sinin içine düşmüş ve türlü garipliklerle, okul hayatıyla, insanların ruh durumlarıyla ilgilenmek zorunda kalan ve hayatta kalmaya çalışan bir dedektif gibi... Danganronpa 2’de de pek farklı bir durum söz konusu değil. Yine diğer öğrenci-

lerle bolca konuşuyor, yine sınıf mahkemelerinde suçsuz olduğunuzu kanıtlamaya çalışıp gerçek katili bulmaya çalışıyor, yine Monokuma’nın zalimliklerine maruz kalıyorsunuz. Uzun soluklu ve etkisinden kolayına çıkamayacağınız, bolca anime/manga kokan bir oyun arayışındaysanız bundan iyisini zor bulursunuz. ■ Tuna

En İyi Mobil

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Entertainment Platform PC, iOS, Android

Kart oyunlarının yeni lideri!

Bir mobil oyun nasıl olmalıdır? Öncelikle kısaca aralıklarla oynanmalıdır; sizi uzun ara sahnelerle, aralan uzun checkpoint’lerle buluşturursa o oyunu kimse oynamaz. Bir mobil oyun aynı zamanda kolayca kontrol edilebilmelidir, oyuna alışmak kolay olmalıdır. Bu formüle bir de bağımlılık yapmayı eklerseniz o oyun tadından

yenmez... Blizzard’ın tam olarak 12’den vurduğu bir oyun türü oldu kart oyunu türü. Hearthstone, MtG ve benzeri oyunları solda sıfır bıraktı. Oyun hem kolayca anlaşılıyor, hem mobilde muhteşem biçimde kolay kontrol edilebiliyor, hem de oynadıkça oynayasınız geliyor. Eh, nasıl olur da bu oyunu yılın en iyi mobil oyunu seçmeyiz?

Açıkçası yılın en iyi oyunlarından biri olduğunu da düşündüğüm Hearthstone’un geleceğini de parlak görüyorum. Kimileri oyunun yeni eklenti Goblins vs. Gnomes ile bozulduğunu iddia ediyor fakat bence her maç hala büyük sürprizlerle dolu birer macera. Deneyin, ne dediğimi anlayacaksınız... ■ Tuna

LVL207

9,0

Tuna





En İyi İndirilebilir İçerik Paketi

The Last of Us: Left Behind

Yapım Naughty Dog Software **Dağıtım** Sony **Platform** PS3

Çocukluk anıları

Çoğu DLC oyunlara ya pek de umursamayacağınız senaryo eklentileri getiriyor ya da kıyafettir, silahtır, bir şeyler ekleyip oyuna dönmenize bile neden olamıyor. Oyun - DLC ikilisindeki uyum çok önemli bizce ve Naughty Dog burada büyük bir başarıya imza atmış durumda. The Last of Us, atmosferi ve hikâyesiyle ön planda olan bir oyundu. Her ne kadar zombiler ve diğer düşmanlar ile karşılaşmak oyunun önemli bir kısmını oluştursa da oyunu senaryosu, Joel ve Ellie'nin ilişkisi için oynamıştık. Böylesine

sağlam anlatıma sahip olan bir oyuna da ancak buna uygun olacak bir DLC gelmeliydi ve o da Left Behind ile sağlandı. Ellie'nin Riley ile olan ilişkisini konu alan DLC, aksiyon barındırmayan ve Ellie'nin yaşantısına ışık tutan bir paket. Yeri geliyor, Riley ile konuşuyorsunuz, yeri geliyor, bir arabaya tuğla atıp kaçıyorsunuz. Ancak ve ancak The Last of Us'ın hikâyesinden keyif almış olanların beğeneceği bu DLC bizi resmen büyüledi. Keşke daha fazla firma anlatıma yönelik bu tip paketler oluştursa... ■ Tuna

LVL206
9,0
Şefik



En İyi Remake

Grand Theft Auto V

Yapım Rockstar North **Dağıtım** Rockstar Games **Platform** PS4, Xbox One

Mükemmeli, muhteşem yapma çabası

GTA V ilk çıktığında Xbox 360'ta denemiştim. Konsolun son dönemlerine rast gelmişti oyun ve PC grafiksel olarak çok öne geçmişti. Bunlara rağmen Rockstar'ın başarısına hayran kalmıştım... Bana "yeni nesil oyunu bu" deseler inanırdım, o dereceydi. Geçtiğimiz aylardaysa oyunun PS4 ve Xbox One sürümleri piyasaya sürüldü. Meğer gerçek "yeni nesil" böyleymiş arkadaşlar... Oyunun karşılaştırmalı fragmanı yayımlanmıştı, orada farklar zaten yeterince belirgindi fakat oyunu deneyimlemek çok ayrı

bir biçimde etkiledi beni. Rockstar sadece çözünürlüğü artırıp kaplamaları yüksek seviyeye çekmekten çok ötesini gerçekleştirmiş durumda. Üstelik oyuna eklenen yeni FPS modu da resmen bambaşka bir deneyim getiriyor. The Last of Us ve Remastered sürümleri arasında böylesine büyük bir yükseliş yok, size öyle örneklendireyim. PC oyuncularının da bu ayın sonlarına doğru kavuşacağı GTA V'i ya bu nesil konsollarda deneyin ya da PC'de, size bu kadarnı söyleyeyim...

■ Tuna

LVL215
9,7
Tuna



En İyi Playstation 3

The Last of Us: Left Behind

Yapım Naughty Dog Software Dağıtım Sony Platform PS3

LVL206
9,0
Şefik

Ellie'nin elinden tutmak

Çok sıkı bir PS3 oyuncusu olmadım hiçbir zaman ama konsolun exclusive oyunlarını son döneminden de olsa yakalamayı başardım ve yıllar sonra ilk kez bir oyun, The Last of Us bitince ağladım. Bunda hem oyunun konusu, hem de muazzam kalitesi rol oynamıştı. Her şeyin bitmiş, geride kalmış olması üzüntümü katlarken, Left Behind'in duyurusu geldi, pek

bir sevindim. Bu kez Joel yoktu yanımda ama Ellie yine kontrolümüzdeydi, üstelik ana oyundaki olaylardan öncesinde neler olduğuna tanıklık ediyor, Ellie'nin en yakın arkadaşı Riley ile yaşadığı çocukluk maceralarına, ikilinin ne kadar iyi arkadaş olduğuna göz atıyorduk. Evet, toplamda bir DLC'den bahsediyoruz ve PS3'te yılın oyununun bir DLC olması

size biraz tuhaf gelmiş olabilir ama 2014 yılı boyunca piyasaya sürülen PS3 oyunlarını alt alta koyduğunuzda Left Behind'in seviyesine ulaşan bir yapım olmadığını net bir biçimde görebilirsiniz. Yıl içinde PS4 için ana oyunla beraber yenilenmiş sürümü de çıkan Left Behind, tüm PS3 sahiplerinin oynaması gereken bir DLC. ■ Şefik

En İyi Playstation 4

The Last of Us Remastered

Yapım Naughty Dog Software Dağıtım Sony Platform PS4

Daha gerçekçi bir zombi deneyimi

Düşününce PS4'e özel bir ton oyun yapıyor, biz yine de gidip PS3'ten uyarılama bir oyunu seçmiş "en iyi" takısıyla. Fakat listedeki diğer adaylardan hiçbiri maalesef The Last of Us kadar iyi değildi; belki The Order: 1886 çıkmış olsaydı, onu düşünürdük... The Last of Us, PS3'te o kadar iyi bir oyundu ki oyunun PS3'ün son dönemlerinde piyasaya sürülmesi kafalarda hemen şu soruyu oluşturmuştu: Bu oyun PS4'ün gücüyle mükemmel gözükmez miydi? Açıkçası oyunun Remastered sürümü PS4'te mükemmel

gözükmüyor belki ama PS3'e kıyasla çok daha iyi bir performansa sahip. Ayrıca oyunun içinden direkt olarak Left Behind DLC'sinin çıkıyor olması da kesinlikle göz ardı edilebilecek bir durum değil. Nasıl bir oyun arayışındasınız, bilmiyorum ama açık dünya temalı oyunlarda, bir şeylerin peşinde koşarak zaman geçirmekten sıkıldıysanız ve sonunda sizi ağırlatması muhtemel bir hikâyede rol sahibi olmak istiyorsanız, bu oyunu mutlaka arşivinize eklemelisiniz. ■ Tuna

LVL212
9,2
Tuna





En İyi Xbox 360 Titanfall

Yapım Respawn Entertainment **Dağıtım** Electronic Arts **Platform** PC, Xbox 360, Xbox One

Her pilot Titan'ına sahip çıksın!

Xbox 360'a özel pek az oyun çıktı bu yıl. Bağımsız oyunları saymazsak ortada oyun yok bile diyebiliriz ve bu sayede Titanfall'un aradan sıyrılması da hiç zor olmadı. Tabii ki bu demek değil ki Titanfall kötü bir oyun; aksine online oyun olarak düşünüldüğünde bayağı iyi olduğunu söyleyebiliriz.

Her ne kadar senaryo kısmı neredeyse yok denilecek bir seviyede olsa da oyunu zaten online ortamda oynayacak olanlar tercih ediyor. Askerlerin ve savaş alanına çağırıldıkları "Titan" adındaki dev robotların etrafında dönen multiplayer oyunlar olarak özetlenebilecek Titanfall, birçok DLC ile desteklenerek

de geliştirilmeye devam etti. Oyunun Xbox 360 sürümünün diğer versiyonlardan pek fazla eksiği olmaması da oyunun bu sistemde rahatlıkla tercih edilebilmesini sağladı. Eğer bir Xbox 360 sahibiyse ve online oyunlardan hoşlanıyorsanız, yılın Xbox 360 oyununu kaçırmamanızı tavsiye ederim. ■ **Tuna**

LVL207
8,7
Tuna

En İyi Xbox One Forza Horizon 2

Yapım Playground, Turn 10 **Dağıtım** Microsoft **Platform** Xbox 360, Xbox One

Finiş en önde geçtil!

Zor bir yılı geride bıraktı Xbox One. Piyasaya sürülmeden önce başlayan eleştiriler, piyasaya sürüldükten sonra da devam etti ama Microsoft'un her ay yaptığı güncelleme ve iyileştirmelerle kendini toparlamayı bildi konsol. Peki, asıl konu neydi? Oyunlar. Sürekli olarak "exclusive" oyunlar konusunda hor görülen Xbox One, toplama bakıldığında 2014 yılı boyunca yeni nesil konsollar seviyesindeki exclusive AAA oyunlar açısından yılı zirvede kapattı. Kimdi buna vesile olanlar? Mart'ta çıkan Titanfall, Eylül'de çıkan Forza Horizon 2, Ekim'de çıkan Sunset Overdrive ve Kasım'da çıkan Halo: The Master Chief

Collection. Titanfall'u oldukça beğendik, doya doya oynadık, Sunset Overdrive ile eğlencenin dibine vurduk, Halo: TMCC ile nostalji rüzgârına kapıldık ama bize göre bu üç büyük isim arasından sıyrılan isim Forza Horizon 2 oldu. Bir yarış oyununun konsol özelinde yılın oyunu olması, rakip oyunların zayıflığı olarak algılanabilir en başta ama saydık işte adayları, hangisi sıradan ki? İşte bu rakiplere rağmen konsolun hakkını veren, oyuncuyu da fazlasıyla tatmin eden bir oyun olunca ödülü de Forza Horizon 2 kaptı. Master Chief şansını bir kez de 2015'te deneyecek artık... ■ **Şefik**



LVL214
9,0
Şefik



LVL215
9,2
Ertuğrul

En İyi PC Dragon Age: Inquisition

Yapım BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Platform** PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Onlarca saatlik serüven

Genel olarak herhangi bir şey için "çok iyi" demek çok kolaydır ama bir de bazı "şeyler" vardır ki onların iyi olduğu konusunda çok fazla insan hemfikir olabilir. Listede GTAV olsaydı durum nasıl sonuçlanırdı, bilemiyoruz ama Inquisition kendini gösterinceye kadar PC platformunda kimin en iyi olduğu konusundaki soru, oyunu deneyim ettiğimiz birkaç saat içinde kafamızdan silindi gitti. Bu ismin en iyi PC olmasında pek tabii ki birçok etken bulunuyor. Bunların başında şüphesiz oyunun geldiği nokta yer alıyor. Hemen akabindeyse ilk iki oyuna nazaran yarattığı oynanabilirlik geliyor. İkinci oyunuyla özellikle konsol oyuncula-

rının dikkatini çeken DA, bu sefer son kullanıcıya PC üzerinden de nasıl ulaşması gerektiğini çok iyi anlamış. Oyunun klasik RPG'lerde olduğu gibi durdurulabilmesi, bir anda üst kameradan taktik vererek, bir yandan da sanki TPS oynuyormuş gibi deneyim edilebilmesi harika bir deneyim sunuyor. PC'ye yıl içinde üretilen oyunlara nazaran çok daha sağlam bir senaryo üzerinde yükselen Inquisition, içerdiği birbirinden farklı detay sayesinde de rakiplerinden kolayca ayrılmayı başardı. Ayrıca PC'nin konsollara göre ne kadar güçlü olduğunu, ortaya çıkan grafik kalitesi farkıyla da ispatlamayı başardı. ■ Ertuğrul

En Çok Beklenen The Witcher 3: Wild Hunt

Yapım CD Projekt **Dağıtım** CD Projekt **Platform** PC, PS4, Xbox One

Geralt'ın yolunu gözlerken

Beklenen çok fazla oyun olduğu aşikâr. Bu isim kimi için Evolve, kimi için Star Wars: Battlefront, kimi için de The Order: 1886 olabilir ama bizim için en çok beklenen yapım açık ara The Witcher 3: Wild Hunt. İlk iki oyunuyla da gönlümüzde taht kurmuş, her iki oyununda da bizi ters köşeye yatırmış ender yapımlardan birisinden bahsediyoruz. Ana karakter Geralt of Rivia ile zaten bizleri uzun zamandır etkilemeyi başarıyor. Tıpkı önceki oyunlarında olduğu gibi senaryoyu ön planda tutacak üçüncü oyun, özellikle klasik senaryo akışından da uzak durarak bizleri kendine bağlamayı başaracak. Açık dünya konusunda hummalı bir çalışma yapan ve bunu her

fırsatta gözler önüne seren yapımcı ekip, son olarak oyunun çıkış tarihine yaptığı ertelemeye de bizleri gârip bir şekilde sevindirdi. Üçüncü oyunla birlikte gelişen yeni savaş sistemi şüphesiz ki en çok dikkatimizi çekecek özelliklerin başında yer alacak. Taktiksel ve klasik vurdu-lu kırdılı savaş mekaniklerini bir araya toplamayı planlayan oyun, bünyesinde barındıracağı yeni ekonomi sistemiyle de bizleri kalbimizden vürmeyi başardı. Kamera çekimleri, oyuna eklenen yeni silahlar ve kökten değişen görüntü kalitesi ile aklımızda ondan başka bir oyun yok!

■ Ertuğrul



LVL215
9,2
Ertuğrul

Yılın Oyunu Dragon Age: Inquisition

Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Son dakika zaferi

Ve işte yılın oyunu! Dragon Age: Inquisition! O aslında birçok konuda bu yıl zirvede ve olmayı da sonuna kadar hak ediyor. Öncelikle yaşadığı evrim, başlı başına bir başarı öyküsü bize göre. Klasik RPG temasıyla çıktığı yolda, bir anda radikal bir kararla aksiyon RPG türüne dönüştü ve üçüncü oyunuyla bu iki türü bir şekilde harmanlayabildi. Inquisition ilk olarak grafik kalitesiyle bugün piyasada olan tüm oyunlardan ayrılıyor. PC üzerinde ultra grafik seviyesinde gözler önüne serilen modellemeler herhangi bir filmde farksız. Karakter detayları ve özellikle daha önce görülmemiş farklılıktaki büyü animasyonlarıyla bizi bizden almayı başardı. Yarattığı dev dünya belki bir Skyrim değil ama o kadar büyük ki içinde kaybolmak bir hayli keyifli. Bu devasa haritayı çok iyi kullanan bir yapımdan bahsediyoruz; hemen her köşesinde bir görev, her noktasında bulunacak farklı bir bilgi şöleni



yer alıyor. Birbirini takip eden görevler, oyuncuyu sürekli merakta bırakarak daha çok özveride bulunmasını sağlıyor. Karakterler arası etkileşim başlı başına bir konu. Biz ilerledikçe ekibimize katılan karakterler, gerçekten yolculuk yapıyor muyuz hissiyatını bize sonuna kadar yaşatmayı başardı. Özellikle verdiğimiz kararlar sonucunda ekibimizden aldığımız tepkiler ve bu tepkilerin oyunun ilerledikçe varabildiği nokta muazzam. Bir yandan görev peşinden koşarken, diğer yandan içinde bulunduğumuz dünyayla bambaşka bir etkileşim halindeydik. Etrafta bulunan birbirinden farklı bulmaca, hep merakımızı sürdürmemizi sağladı. Hep bir sonraki bulmacanın ne kadar zor olabileceğini ve sonucunda nasıl bir ödül alacağımızı düşündük. Toplanabilecek birbirinden farklı materyalle kendimize özel silahlar ve zırhlar yapmaktan cabası! Kendimizi yollara vurduğumuz kadar, bir yandan da masaüstünden stratejiler yapmamıza imkân sunan Inquisition, bire bir savaşları da harika şekilde beğenimize sunmayı başardı. Yetenek sisteminin ne kadar önemli olduğunu unutmayan oyunda, seçtiğimiz sınıfı, birbirinden farklı yetenek ağacının sunduğu, birbirinden farklı özelliklerle kendimize özel şekilde geliştirebildik. Bir RPG oyununun günümüzde sadece bu türü seven değil de her türden oyuncuya ne şekilde sunulacağını resmen oyun piyasasına öğretti ama bunu yaparken RPG oyuncularının da ne istediğini hiçbir zaman göz ardı etmedi. Inquisition hem kendi türünde, hem de oyun dünyasında kesinlikle büyük bir zafer kazandı. Yılın oyununa selam olsun! ■ Ertuğrul

LEVEL Top 5



Fırat

1. Metro Redux
2. Valiant Heroes: The Great War
3. Grand Theft Auto V
4. Far Cry 4
5. FIFA 15



Şefik

1. Forza Horizon 2
2. This War of Mine
3. Sunset Overdrive
4. NBA 2K15
5. Grand Theft Auto V



Tuna

1. Dragon Age: Inquisition
2. The Last of Us Remastered
3. Hearthstone: Heroes of Warcraft
4. Grand Theft Auto V
5. Destiny



Ertuğrul

1. Dragon Age: Inquisition
2. Dark Souls II
3. Wasteland 2
4. This War of Mine
5. South Park: The Stick of Truth



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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



RPG okurları, herkese selamlar. Bu ay yine bir röportajla karşınızdayım. Her geçen gün giderek daha da popüler hale gelen online yayın konusuna ben de daha fazla uzak kalmak istemedim ve uzun yıllardır arkadaşım olan Başar "Ghost" Coşkunoglu'nu sayfalarımıza davet ettim. Kendisi, benim de yakinen takip ettiğim ve sizlere çoğu zaman hakkında bilgi verdiğim Magic: The Gathering konusunda bir hayli iddialı. Eh, birçok MtG sever gibi Başar da Hearthstone: Heroes of Warcraft'ı çıktığından beri deneyim ediyor ama genel geçer oyuncu kitlesine nazaran bir de işin eğitim kısmına yöneldi. Önce Türkçe olarak başladığı HS yayını kısa sürede büyük ilgi toplayan ve akabinde İngilizce yayına geçerek dev bir adım atan Başar'a kocaman bir merhaba diyorum....

Ertuğrul Süngü: Ben seni yıllardır tanıyorum ama o klasik okuyucuyla tanışma kısmının bir üstünden geçelim istersen. Kısaca kendinden bahseder misin?

Başar Coşkunoglu: Selam Ertuğrul, hoş bulduk. 1996 yılında MtG ile kart oyunu macerama başladım. İlk 10 yılı son derece aktif bir şekilde geçirdikten sonra tempoyu biraz düşürdüm. Bu 10 yıl boyunca dokuz kere Türkiye Şampiyonası düzenlendi, hepsinde ilk sekize girip yurtdışındaki organizasyonlara katılma hakkı kazandım. Ne yazık ki bu turnuvaların hepsine gidemedim, gittiklerimde de yurtiçindeki performansımı sergileyemedim. En başarılı olduğum turnuva, hatırlayabildiğim kadarıyla 2001'de Milan'da yapılan Avrupa Şampiyonası idi. Yaklaşık 450 katılımcı arasından 76.

olmuştum. Nostaljiye bir son verip günümüze dönecek olursak şu anda İ. Ü. Astronomi ve Uzay Bilimleri Bölümü'nde doktora bitirmekle uğraşıyor ve her zamanki gibi, bol bol oyun oynuyorum. HS'a başlayışmsa 2013 baharındaki kapalı betanın sonlarına doğru oldu.

ES: HS oynamak sence zor mu? Kolay gözükse de zor bir oyun mu, yoksa ezberden oynanabilecek bir yapıda mı?

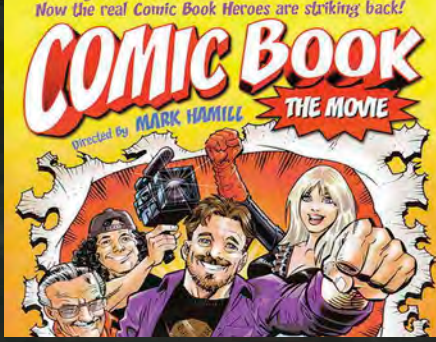
BC: HS'ye başlayıp oyun mekaniklerini kavramak oldukça kolay. Aynen söylediğin gibi, kolay gözükteğü halde aslında o kadar kolay olmayan bir oyun. Sonuçta oyunun esası insanlara karşı oynamaktan geçiyor. Amaç, kurduğün tuzaklara onları düşürmek, onlardan daha zekice davranıp planlar yapmak olduğu için bu durum doğal olarak oyunu zor bir hale getiriyor. Her ne kadar hile yaparsa yapsın, bir yapay zekâyı tuzağa düşürmek başka bir şey, bir insanı kandırmak başka. Oynayanlar bilirler, efor göstermeden, "lay lay lom" şeklinde oynanan bir oyunla varılabilecek yerin üst sınırı yaklaşık olarak Ranked Play için 10. seviye, Arena'da da beş galibiyet. Tabii ki bu değerler oynayabilir ama ana fikir değişmiyor; bir yerden sonra oyunu dikkatli oynayan, destesi düzgün olan insanlarla eşleşiyorsun, bu da "lay lay lom" tarzında oynayan bir kişi için zorlu bir rakip anlamına geliyor. Oyunu daha rahat bir kafayla oynamak isteyen oyuncular için ben Ranked Play modunu tavsiye ediyorum. Bu modda insan, destesini çok oynarsa karşıdan gelebilecek kartları bir dereceye kadar öngö-



NE İZLEDİM ✓

Comic Book: The Movie

"Mockumentary", yani gerçeği fantastik şekilde kameraya alan film modeli olarak karşımıza çıkan eseri, Star Wars serisinin başkahramanı Mark Hamill yönetiyor. Başrolü de üstlenen Hamill, Hollywood ve çizgi roman kültürü arasında harika bir bağ yakalamış. Birçok efsane ismin görüntüye geldiği filmde, çizgi roman kültürüyle ilgili birbirinden ilginç detay öğreneceksiniz.



NE DİNLEDİM ✓

Foo Fighters

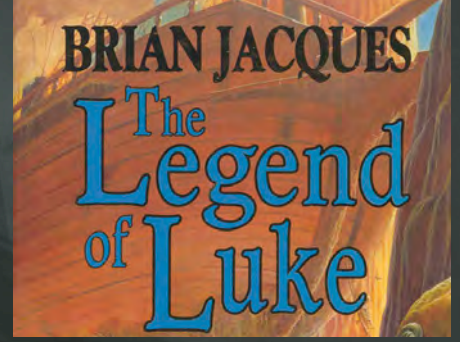
Foo Fighters'ın her yeni albümü beni bir şekilde etkilemeyi başarmıştır. Kasım ayında piyasaya çıkan Sonic Highways de yine hem farklılığı, hem de o bilindik grunge ruhunu taşımakta. Tarzları değişmeye de albümün genelinde bir değişiklik olduğu kesin ama size tavsiyem, tüm albümü dinlemeden bir yargıya varmamamız. Bu adamlar ne yaptığını gerçekten biliyor azizim.



NE OKUDUM ✓

The Legend of Luke

Brian Jacques tarafından kaleme alınan Redwall serisinin dördüncü kitabı The Legend of Luke, her türlü fantastik öğeyi barındırıyor. Son olarak 22. kitabı çıkan serinin en büyük özelliği, kitapların devam eden senaryosundan ziyade Redwall dünyasında gerçekleşen farklı hikâyeleri anlatması. Kronolojik bir sıralaması olsa da herhangi bir kitabını alarak seriyeye başlayabilirsiniz.



rebiliyor ve bu bir yerden sonra otomatikleşiyor.

ES: Oyundaki dinamikler sence düzgün çalışıyor mu? Hesap yaparken oyunun yapısındaki şans faktörü olmadık istatistikler doğuruyor mu? Şans faktörü HS'de ne kadar?

BC: Oynanabilirliği çok yüksek, son derece sevimli olacak şekilde tasarlanmış bir oyun HS. Yakın zamana kadar oyunda birtakım çok rahatsız edici hatalar vardı ama bunlar da giderildi. Sonuçta hesapların her zaman gerçeğe uymama olasılığı var. Zaten hesabın mantığı bu; çok sayıda sonuç varsa hesap yaparak en olası sonuçları dikkate alıp ona göre hareket ediyorsun. Örneğin, masada yaratığın yokken, adamın da Health'i "1" olan bir minion'u varken Mad Bomber inmen son derece mantıklı bir hareket ama bunun sonucunda "3" hasar yeme olasılığın da mevcut. Burada algıda seçicilik yapmamaya dikkat etmek lazım; aynı durum için Mad Bomber'in sonuçta "3" hasarın tümünü sana verme olasılığı yaklaşık %4, bu da 25 Mad Bomber'dan birinin bunu yapacağı anlamına geliyor. Burada bu durum özellikle kötü olduğu için durumu hatırlayıp "5 Mad Bomber indim, 15 yedim, bu ne biçim rastgelelik!" diye yakınmak çok mantıklı değil.

ES: Kart çeşitliliği ve oyuna etki eden kart özelliklerini yeterli buluyor musun?

BC: Bir süre gerçekten biraz tıkanmış gibiydi fakat yazın Naxxramas ile oyuna bir hareketlilik geldi. Ardından Goblins vs. Gnomes'in çıkmasıyla oyun baştaki momentumunu tekrar yakaladı. HS'de, MtG'de "tetiklenen etkiler" şeklinde

sınıflanan etkilere biraz ender rastlanıyor ama Goblins vs. Gnomes bunu da arttırdı.

ES: Yayın yapma fikri nereden çıktı? Türkiye'de yaptığın yayınlardan olumlu dönüş alabildin mi?

BC: Yayın yapma fikri şöyle gelişti: Arena'ya girmek biliyorsun 150 Gold istiyor, normal yollardan bir günde edinilen Gold miktarıysa 50 civarında. Arena'da üç mağlubiyet aldığında eleniyorsun ve yedi galibiyet veya üzeri yaparsan yatırdığın veya daha fazla Gold geliyor. Yedi galibiyetin altında kalırsan Gold açısından zarar ediyorsun ve bu durumun sürekli tekrar etmesi sonucunda Gold'un kademeli olarak azalıyor, sonunda bitiyor. Bu aşamada Arena yapmak istersen iki seçeneğin kalıyor: Blizzard'a para vermek veya Arena yapmamak. Benim birçok arkadaşım bu ikilemde kalıyordu. Benim kendi performansımsa istediğim kadar Arena yapmama olanak sağlıyor, dolayısıyla Arena ile ilgili ufak tüyoları, kart seçimiyle ilgili fikirlerimi insanlarla paylaşmak istedim. Yayına başlar başlamaz ufak bir izleyici kitlem oluştu ve sağ olsunlar bana sürekli destek oldular. Yayına ilk başladığımda birtakım estetik problemler vardı ama seyircilerim hiç takmadılar ve yaklaşık bir ayda aynı anda 250 izleyiciye ulaştım.

ES: Ülkemizde İngilizce yayın yapan ender insanlardansın. Yabancı mecralarda nasıl karşılandın, nasıl geri dönüşler aldın?

BC: Başka İngilizce HS yayını yapan yayıncı

tanımıyorum, olması mümkün tabii ki. İngilizce yayına başlamam, izleyicilerimin büyük bir kısmında bir tepki oluşturdu. Sonuçta insanın anadili gibisi yok. İngilizce seviyesi yeterli olmayanlar oldu, Türkçedeki gibi yayının akıcı gitmediğini iddia edenler oldu. Çok çeşitli mutsuzluklar yaşandı. Yabancılar tarafından karşılandığım pek söylenemez çünkü Türk camiasındaki gibi duyurulabilecek çok sosyal medya aracı yok. İngilizce yayına geçtikten sonra aynı anda en fazla 90 seyirci gördüm, bunların da en fazla 30'u falan yabancıydı. Gelenler beğendiklerini söylediler ama büyük bir kitle toplayamadım.

ES: İkimiz de MtG ateşinde piştik. HS ile MtG arasında ufak bir kıyas yapabilir misin? Günün sonunda senin tercihin hangisi olurdu?

BC: MtG neredeyse 22 yıldır piyasada olan bir oyun, ilk kart oyunu, son derece oturmuş ve milyonlarca oyuncusu var ama HS'nin de kendine göre artıları var. Birincisi, evden çıkmadan ve turnuvaya adam bulma veya adam bekleme derdi olmadan oynayabiliyorsun. İkincisi, istediğin zaman ve istediğin kadar oynayıp ara verebiliyorsun. Bence bunlar çok büyük artılar. Oyunların oynanışına gelecek olursak MtG'de Instant faktörü oyunu çok karmaşık bir hale getiriyor, HS'de masada Secret yoksa ve adamı öldürüyorsun adam ölmüş demektir ama HS'yi farklı kılan şeyler de var: Direkt bir MtG stratejisiyle kart avantajına oynarsan oyun her zaman iyi gitmeyebilir. Bunun da sebebi, istediğin yere saldırabiliyor olman ve yaratıkların tur sonunda iyileşmemesi.

CHIP

OCAK SAYISI BAYİLERDE!



CHIP BENZERSİZ BİLGİSAYAR ve TEKNOLOJİ MAKALELERİ, GÜVENİLİR VE SIRADIŞI TESTLERİ, EN YENİ MOBİL UYGULAMA İNCELEMELERİ VE HER TÜRLÜ TEKNOLOJİK SORUNLARINIZA ÇÖZÜM OLACAK ATÖLYELERİ İLE BU AY DA YİNE DOPDOLU!

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

Game of Thrones

İzlemekle kalmayalım, biraz da oynayalım

Sayfa 70



The Crew

Ubisoft'un yarış oyunu denemesi hayal kırıklığı mı?

Sayfa 62



Assassin's Creed

Yeni nesildeki ağabeyi Unity'ye göre daha temiz, daha sorunsuz

Sayfa 66



Door Kickers

Taktiksel, operasyon temelli aksiyon oyunu arayanlarai

Sayfa 76



The Crew ★

Ve atış başarısız

Yarış oyunları vardır, bunların çoğuna da Need for Speed denir. Need for Speed dışındaki oyunlara PS4 dilinde DriveClub, Xbox One lisanında Forza ismi verilebilir. Bir de Ubisoft gibi firmalar, işlerini güçlerini, uzmanlık alanlarını bırakıp yarış oyunu yapmaya yeltenir. Buna da LEVEL dilinde, yüzüstü çakılmaktan başkası denilmez.

Unutmak mümkün

Konulu yarış oyunlarının hastasıyım. Konusu olunca sanki amacımız güzel araçlara binip hız yapmak olmuyor, peh... Ubisoft'un bir MMO olarak düşlediği bir yarış oyununa konu koyma çabasıysa tam olarak "absürt" şeklinde tanımlanabilir. Kontrolümüzde olan kahramanın ismi Alex Taylor. Bir sokak yarışçısı olan Alex Taylor'ı elbette ki Troy Baker (BioShock Infinite, The Last of Us, Assassin's Creed: Rogue) seslendiriyor, hatta bu incelemeyi de o seslendiriyor; yazıyı onun sesinden okumaya çalışın, her şey çok daha karizmatik olacak. Her ne kadar iyi bir seslendirmeye imza atsa, karaktere canlılık katmaya çalışsa da maalesef Alex Taylor o kadar sönük ve anlamsız bir karakter ki oyunu bitirdikten veya oyunla işiniz bittikten sonra onu bir daha hiç hatırlamayacaksınız. Karakteri de geçtim, gerçekten amacın neredeyse sadece araba kullanıp arkadaşlarınızla eğlenmek, yarışmak olduğu bir oyuna neden konu eklemek için çabalanır. Burnout serisinde bir kez bile konu olmadı ama oyun her zaman harikaydı ve The Crew da en yakın örnek olarak Burnout'a benziyor. Bu, Tetris benzeri bir bulmaca oyununa senaryo eklemeye çalışmaktan farksız... İşin kötüsü, konu o kadar sıradan ve sığ ilerliyor ki konuyu takip etmeden, sadece aracınız seviye atlasın, yenilikler açılın diye görevleri yapıyorsunuz. Bravo Ubisoft, kendini tam anlamıyla aştın bu defa...

Burası neresi?

Neredeyiz? ABD'de. Hangi şehir? Tüm kıta. Oha! Yok, o kadar da değil ama resmen eyaletlere bölünmüş bir ABD söz konusu ve oyun bölgesi tek kelimeyle devasa! Haritanın bir ucundan diğer ucuna ulaşmak için bayağı bir zaman harcıyorsunuz, saatlerle ölçülen bir zaman... Eyaletlerdeki görevler birbirinden ayrı tutulmuş ve dilerse öncelikle bir eyaletteki işlerinizi halledip daha sonra bir başka eyalete uğrayabiliyorsunuz. Araba kullanma zevkinizle doğru orantılı olarak dilerse görev mörev dinlemeden bir başka eyaletin yolunu da tutabilirsiniz.

Eyaletler arası yolculuk gerçekten uzun mesafe yolculuğuna yakın bir tecrübe sunuyor. Yerleşim birimlerinden uzaklaştıkça doğayla baş başa kalıyor, tek tük çıkan binaları görünce durup mola vermek istiyorsunuz.

Ubisoft boş boş araba kullanmaya anlam katmak adına ufak bir adım atmış ve çeşitli "önemli yerler" imleri eklemiş oyuna. Bu noktalara ulaştığınızda çevre size kuşbakışı bir görüntüden sunuluyor ve o yeri keşfedip ufak da bir tecrübe puanı bonusu alıyorsunuz.

Yolda giderken karşınıza çıkabilecek bir diğer, oyunda daha önemli yere sahip olan konu da challenge'lar. Bunların yeri haritada da gözüküyor aslında fakat eyaletler arası yolculukta şans eseri



Yapım Ivory Tower
Dağıtım Ubisoft
Tür Yarış
Platform PC, PS4, Xbox 360,
Xbox One
Web: thecrew-game.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral, Playstore

Egzotik arabaların hız sınırları nere-
deyse yok gibi.



keşfetmek de çok olası. Challenge'lar türlü türlü ve challenge başlangıç noktasından geçtiğiniz an başlıyor. Bir tanesi düz yolda olabildiğince hızlı gitmenizi istiyor, bir diğerinde çizilen yoldan gitmenizi istiyor, bir başkası sizi bir rampaya yönlendiriyor ve rampadan fırlayıp en uzak noktaya inmeye çalışıyorsunuz, bir başkasında da slalom yaparak bolca puan toplamaya çalışıyorsunuz. Challenge'lar çeşit çeşit, challenge'lar zor. Bir challenge'ı eğer altınızdaki arabayla en yüksek puanı alarak tamamlayamıyorsanız kendinizden şüphe etmeyin. Bilin ki o an altınızdaki araba o challenge'a yetersiz kalıyor. Daha ileride, daha iyi bir araca sahip olduğunuzda daha yüksek skor için mücadele etme imkânınız her zaman var.

Daha iyisi benim olmalı!

Türkiye'de satın almak için ruhunuzu satmanız gereken araçlar hemen oyunun başında size sunuluyor ve o araçların düşük performansta olduğunu anlayınca, "Bedava verseler almam artık." diye saçma bir havaya giriyorsunuz. Bir araba en fazla saatte 260 km yapıyor diye ondan soğumak olur mu? The Crew'da bu çok kolay! Oyunda daha iyi araç demek, çoğunlukla daha iyi geçen yarışlar demek. Bazı oyunlarda pistlerdeki tutunuşunuz, virajları almanız, kestirmeleri nasıl kullandığınız önemliken burada -özellikle multiplayer yarışlarda- aracı iyi olan kazanıyor. Bu da sizi sürekli aracınızı geliştirmeye, daha iyi araçlar bulmaya itiyor. Her araç, her görevde işe yaramıyor, öncelikli bunu öğreniyorsunuz. Oyundaki görev tipleri aslında bir çeşit "yarış tipi". Örneğin, bir görev-

de hızla bir başka noktaya ulaşmanız isteniyor. Burada performans yüksek bir araç veya araç kiti tercih etmek gerekiyor. Bir başka görevse sizi bir aracı yoldan çıkarıp durdurmaya yönlendiriyor. "Takedown" adındaki bu görevler, The Crew'ın yüz karası.

Burnout'ta müthiş eğlenceli olan Takedown görevlerinin The Crew versiyonunda büyük bir dengesizlik söz konusu. Bir kere bu görevlerde rakip aracın ne yoldan gideceği önceden ayarlanmış durumda. Dolayısıyla birkaç denemede aracın yolunu ezberleyip ona tuzak kurmanız mümkün oluyor. Lâkin bu bile yetmiyor, rastgele beliren trafik, kötü araç fiziği ve acımasız yapay zekâ bir yarış 10 kez tekrar etmenize neden olabiliyor. Resmen kendi başarısızlığınız değil, oyunun bozukluğu yüzünden aynı görevi tekrar tekrar yapılabiliyorsunuz. Takedown görevleri tek kelimeyle birer kâbus.

Araçlar diyoruz... Araçlarınız her görevden sonra puanlarla ödüllendirilip seviye atlıyor. Seviye atlayan araca da performans arttıran bir hap... Performans arttıran bir parça hediye ediliyor. Bu parça otomatik olarak aracınıza ekleniyor ve görev öncesine göre biraz daha iyi bir performansla sahip bir aracınız oluyor. Aracınız yeterince seviye kazanıp sınıra ulaştığında da yeni bir araca geçmenin vakti geldiğini anlıyorsunuz.

Oyunda araç satın alabilmek için paraya ihtiyacınız var. Para da her MMO'da olduğu gibi bolca görev yaparak kazanılıyor. Görevlerden gelen paraysa hiç de fazla değil ve bu yüzden de sürekli başka işler yaparak para kazanmaya çalışıyorsunuz. Ubisoft'un cinlik ettiği ve elimizin cebimize daha da fazla gitmesini istediği nokta da burada ortaya

Data Station

O kadar Assassin's Creed oyunu yapınca kafa benzer çalışıyor tabii ki; Ivory Tower da burada AC'deki kuleler gibi Data Station'lar eklemiş. Bu istasyonları bulduğunuzda -ki pek kolay bulunmayanları var- çevredeki aktivite noktaları haritada beliriyor ve yolunuzu daha kolay buluyorsunuz.



çıkıyor. "Crew Credits" adındaki para birimi ancak gerçek para harcayarak kazanılabilen ve oyunda sizi bir anda ileri taşıyan bir özellik. Yani 60\$'ı oyuna verdiğiniz yetmiyor, bir de oyun içinde, oyunda daha hızlı ilerlemek adına para harcıyorsunuz. Oyundaki her şeyi, eğer vaktiniz varsa uzunca süre oynayarak elde edebiliyorsunuz ama elin zengini, her şeyin parasını vererek alınca multiplayer'da bir adaletsizlik söz konusu olabiliyor. Hele ki oyunun başlarında multiplayer'a hiç uğramayın bile, ancak anlaşmalı görevleri yapın.

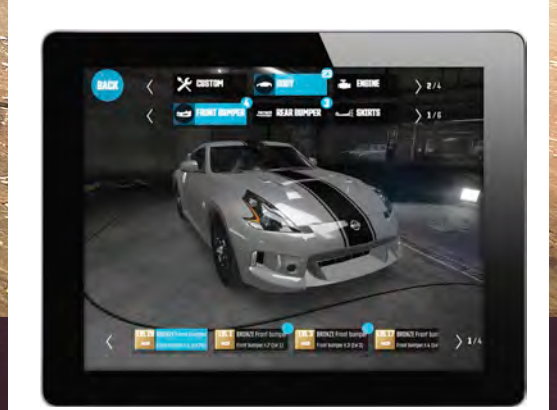
Benimle arkadaş olur musun?

Karşılıklı görevleri bir kenara bırakıp hemen anlaşmalılara bakalım. Görevler size sunulduğunda bu görevi yapmak için birtakım oluşturmak isteyip istemediğiniz soruluyor

size. Eğer bunu kabul ederseniz, sizinle aynı session'ı paylaşan diğer oyunculara teklif gidiyor. Oyuncular bu teklifi kabul ederse -görevi daha önceden yapmış olsalar bile- göreve birlikte atılıyorsunuz. Peki, anlaşmalı olarak bir yarış görevi nasıl bitirilir? Şöyle ki yine yapay zekâya karşı yarışyorsunuz ama eğer dört kişi yarışa katılıyorsanız, dört kişiden birinin birinci olarak sonuca ulaşması yetiyor. Takedown görevinde miyiz? Arkadaşlarınızdan bir tanesi rakip aracı patlatırsa yetiyor, görevi başarıyla tamamlıyorsunuz. Her görevden sonraki performansınız size detaylı bir biçimde gösteriliyor ve başarılarınıza göre madalyalar, tecrübe puanları ve ek hediyeler kazanabiliyorsunuz. Sadece görevler değil, her türlü aktiviteden sonra başarnız veya başarısızlığınız size net bir biçimde, tüm detaylarıyla bildiriliyor. Dilerseniz de aynı görevi tekrar edip daha iyi puan almak için kendinizi zorlayabiliyorsunuz.

Güç peşinde

Oyunumuzun bir de "perk" sistemi bulunuyor. Garajlara uğrayarak elde edebileceğimiz bu perk'ler için elbette ki tonla görev yapmak gerekiyor yine. Perk'lere kısa yoldan ulaşmanın yolu da yine Crew Credit'lerden geçiyor. Ya da siz de benim yaptığım gibi başta kazandığınız puanları, "her seviyede bir yerine iki perk kazanabilme şansı"na yarıtıp rulet oynayabilirsiniz. Buradaki şansınız



da bir hayli düşük ama olsun, birkaç puanı buraya gömmeye deđiyor.

Perk'ler çeşit çeşit, perk'ler faydalı ama sadece bir tane perk aldınız diye oynanış baştan aşağı deđiřmiyor. Mesela daha iyi fren yapmanızı sađlayan perk, ancak frenlemenizin biraz daha kontrollü olmasını sađlıyor fakat sırf buna sahipsiniz diye de yarışta bir anda ön sıralara geçmiyorsunuz. Tabii ki bir MMO olarak düşünülünce oyundaki en büyük amaçlarınızdan biri perk peşinde kořmak oluyor.

Buz pistinde yarış qeyf

Oyundaki senaryo faciasını geçtiđimizde bizi birkaç tane daha önemli problem karřılıyor ki bunlardan ilki araçların kontrolü. Bir Burnout'taki araç tutuşunu düşünün, bir Need of Speed'i göz önünde bulundurun ve bunları düşündüğünüzde iyi bir biçimde anıyorsanız, The Crew'nin kötü araç fiziklerine tahammül edemeyeceđinizi bilin. Araçlar resmen buzda kayar gibi gidiyor, virajları düzgün alamıyor, çarşıttıklarında hiç de gerçekçi olmayan tepkiler veriyor. Oyunun her saniyesinde Burnout'u sayıkladım,

yeni bir Burnout oyunu açıklandıđı an derginin kapađına taşımak için her şeyi yapacađımı bilin!

Oyunun Xbox 360'a da hazırlanmasından mütevellit, grafiklerde de son derece düşük bir kalite söz konusu. Araç modelleri iyi olsa da çevre, ağaçlar, binalar o kadar kötü gözüküyor ki oyuna yeni nesil demeniz için bin şahit lazım. (Bir milyon olsa bile ben inanmam.)

Tüm bunlara "küçük ödemeler sistemi" adındaki para tuzađı da eklenince ortaya kesinlikle uzak durulması gereken bir oyun çıkıyor. Her ne kadar piyasadaki en kaliteli MMO yarış oyunu olsa da bir ton para verip almaya deđmez; free-to-play olsaydı bir deneyin derdim ama onda da ısrarcı olmazdım. Çok ileride, oyunun fiyatı 7.75 TL'ye falan düşünce deneyeceđiniz türden bir oyun olmuş The Crew, yapımda ve yayında emeđi geçen herkesi esefle kınıyor, Ubisoft'a bir daha yarış oyunu türüne bulařmaması gerektiđine dair uyarımı da yapıyorum. Herkes bildiđi türde oyun yapın lütfen. ■ **Tuna řentuna**

Beni Bařtan Yarat

Bir yarış oyunu modifiye özelliđi sunmuyorsa ona yarış oyunu demek güç olacaktır. The Crew'nin sınıfta kalmadıđı belki de tek yer bu modifikasyon durumu olabilir. Oyun içinden veya tabletinize indireceđiniz bir uygulama sayesinde ulařabileceđiniz araba galerilerinde yeni araçlar alabileceđiniz gibi, var olan araçlarınızın da her türlü özelliđini deđiřtirebiliyorsunuz.

Oyunda toplamda altı farklı "kit" bulunuyor. Bir göreve çıkmadan veya bir yarışa katılmadan önce duruma uygun bir kit seçmek, sonucu baştan aşağı deđiřtirebiliyor. Full Stock, Street, Dirt, Raid, Performance ve Circuit şeklinde isimlendirilen kitlerden bazılarının tam anlamıyla bir yarış arabasına döndürüyor, bazıları kumlu arazide gitmenizi sađlıyor, bir başkası araçlarla kafa kafaya tokuřmak istediđinizde arabanızın ikiye ayrılmasını sađlıyor.

Bu kitlerin ötesinde aracınızın parçalarını tek tek deđiřtirmek de mümkün ve oyunda gerçekten çok fazla seçenek var. Tabii ki siz de benim gibi oyunu kokpit görüntüsünden oynarsanız, bu deđiřimlerin hiçbirini göremiyorsunuz fakat güzel bir araba kullanıyor olmanın sevinciyle yine de yeni parçalar takmak için sabırsızlanıyorsunuz.

The Crew

- + Bir ton modifikasyon imkânı
- + Anlaşmalı görevler
- + Kötü senaryo
- Kötü grafikler
- Kötü oynanış

6,0

Alternatif: **Forza Horizon 2**



Assassin's Creed: Rogue ★

Abstergo

Bildiğiniz üzere biz aslında atalarımızın rolünü alan, günümüzde yaşayan insanları oyunda. Bu yüzden de Abstergo ofisinde çalışan birinden başkası değil. Oyunda Abstergo ofisinde özgürce dolaşıp etrafı karıştırmamıza, çalışanların bilgisayarı birer mini oyunla düzeltmemize de izin veriliyor.

Engin denizler, vahşi yaratıklar...

Gelsin Assassin's Creed'ler, gitsin Assassin's Creed'ler... Derginin başındaki haberler kısmına bakacak olursanız, yeni bir AC oyununun da hazırlık aşamasında olduğunu göreceksiniz. Çok hoş gerçekten...

Aslında bu oyuna tüm kuvvetimle saldırmayı planlıyordum ama önce beni tanıyalım: İlk AC oyununa şöylesine bir bakıp bırakmış, AC II'ye de aynı şekilde yaklaşmış, üçüncü oyundan bir şey anlamamış, Brotherhood'un sadece online kısmını sevmiş, Liberation yüzünden PS Vita'yı kırmak istemiş, Black Flag'den korsan teması yüzünden zevk alamamış, ancak ve ancak Unity ile seriye ısınmaya çalışırken ondan da hataları yüzünden soğumuş bir insanım. Ne var ki Ubisoft, Rogue'da çok acayip bir iş başarmış; önceki oyunların en iyi yönlerini alıp Unity'den de farklı olarak tam, bitmiş bir oyun olarak piyasaya sürmüştü. Hah, şimdi siz eğer tüm AC oyunlarını hatmettiyseniz, burada sizi bekleyen bir yenilik yok ama benim gibi henüz AC serisinden pek bir şey anlayamamış biriyiseniz ve denizlerde gemi kullanmak hoşunuza gidiyorsa bu oyunu rahatlıkla alabilirsiniz. (Böylece incelemenin geri kalanını okumanıza da gerek kalmadı.)

Merhaba Shay

Seride ilk defa garip bir şey oluyor ve bir Assassin iken, bir Templar'a dönüştüğümüz gözüküyor. Kahramanımız Shay Patric Cormac, bir dolu Assassin arkadaşı olan bir Assassin iken Templar'ların tarafına geçiyor ve olaylar gelişiyor. Şaka yaptım, gelişmiyor. Maalesef böylesine güzel ve heyecan verici bir hikâye ancak bu kadar kötü işlenebilirdi. Ubisoft zaten oyuncular oyunu senaryosu için alsın diye değil, açık dünyada dolaşarak bir ton başka iş yapsın diye tasarlıyor. Bura-

da da benzer bir konu gündemde maalesef. Hemen oyunun başlarında klasik ağaçtan ağaca atlama aksiyonunu yaşıyor ve yine çok geçmeden gemimize atlıyoruz. Oyun yine Amerika'da, kolonileşme sırasında geçiyor; aynı ACIII, Black Flag ve Liberation gibi... New Frontier'da bol bol ağaç, ufak yerleşim birimleri, vahşi hayvanlar, askerler, kaçaklar, ne ararsanız buluyorsunuz.

Oynanışın önceki AC oyunlarından neredeyse hiçbir farkı yok. Bu oyunla birlikte de iyiden iyiye AC Unity'deki değişimi görebiliyorum ve aslında Ubisoft iyi bir yöne sapmış durumda; bir de o kadar hatalı oyun yapmasalardı... Shay, aynı önceki kahramanlarımız gibi hareket ediyor, savaşıyor, saklanıyor. Shay'in yeni ekipmanları pek fazla değil maalesef. Bir tane yeni tüfeğe ve iyi iş başaran bir bomba atara sahip olabiliyor.

Selam Morrigan

"Fast travel" elbette ki candır fakat geminize atlayıp bir noktadan diğerine gitmek de bir başka keyifli yahu... AC Rogue'daki gemimizin adı Morrigan ve oyun boyunca onu çok seviyorsunuz, resmen eliniz ayağınız oluyor.



Yapım **Ubisoft Sofia**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **assassinscreed.ubi.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Geminize ulaşmanın birçok yolu var. Onu denizin ortasında bıraktıysanız, donma tehlikesi geçirerek de olsa ona yüzebilirsiniz mesela. (Bunu hiç yapmayacağınızdan emin olabilirsiniz.) Daha güzeli, Morrigan denizin ortasında sa kıyıda bir kayığa binip ilgili tuşa basmanız direkt olarak geminize ışınlanmanızı sağlıyor. Bu iki örnekten daha çok yapacağınız şeyse geminizi bağladığınız iskeleye ulaşip gemiye atlamak olacak. Evet, yerleşim birimlerinin iskelesine yanaştığınızda geminizi bağlamak isteyip istemediğiniz soruluyor ve siz de duruma göre kararınızı veriyorsunuz. Geminizle açık denizlerde yol alırken ilk dikkatinizi çeken şey dalgalar olacak. Kocaman dalgalar gemi kullanmaya bir heyecan getirirken gemi savaşlarında da toplarınızın yönünü etkileyebiliyor. Savaşların karada askerlerle karşılaşmaktan pek farkı yok; haritada birer nokta olarak gözüküyor ve sizi fark ederlerse ateş açmaya hazırlanıyorlar. Karadaki askerlerden farklı olarak düşman gemilerinin tepki süresi daha yavaş ve kendilerine yön vermeleri de daha güç, dolayısıyla genelde ilk saldırı imkânı sizde oluyor. Küçük, "gunship" türü gemiler direkt olarak batarken büyük gemileri etkisiz hale getirdikten sonra dilerseniz top ateşiyle batırıp içindeki kargonun yarısını alabiliyor veya düşman gemisine çıkartma yaparak ve üzerinde sağ kalmış askerlerle savaşarak kargonun tamamını götürebiliyorsunuz. Black Flag'in en önemli ve güzel tarafı olan bu gemi savaşları yine oyundaki en eğlenceli kısımları oluşturuyor.



Günaydın geyik kardeş

Gemi kullanmanın ve görevleri kovalamanın dışında yine yapabileceğiniz çeşitli işler var. AC Rogue ekibi, AC Unity'de çalışan arkadaşlarıyla bolca görüşmüş olacaklar ki AC Unity'nin "yapacak iş dolu haritası"nı bu oyuna da taşımışlar. Yerleşim birimlerine geldiğinizde toplanması gereken nota kâğıtları, sandıklar, etkisiz hale getirilmesi gereken alarm çanları ve daha birçok şey sizi bekliyor. İdam edilmek üzere bekleyen sivilleri kurtarmak, binaları restore edip para kazanmak, yan görevlere çıkmak da yapabileceğiniz arasında.

Olay ormanlık alana geçtiğinde de tam bir Far Cry durumu söz konusu oluyor. Shay'in daha fazla envanter taşıması, işlerini kolaylaştırması için gereken eşyaları hep vahşi doğadaki hayvanları öldürerek sağlıyoruz. Üç tane geyik derisi getir, dört tane kaplanın postunu bul gibi işlerin peşinde koşarken ne aklınızda Assassin'ler kalıyor, ne de Templar'lar...

Gelelim aşağıda göreceğiniz puana. Ben bu puanı, dediğim gibi AC oyunlarından çok performans alamamış biri olarak verdim. Eğer AC oyunları size hep tekrar gibi geliyorsa puandan "1" tam puan düşebilirsiniz. PS3'te ve Xbox 360'ta bir başka AC oyunu görme olasılığımızın çok düşük olduğunu da hatırlatıp hepinize bol deniz savaşlı günler dilerim... ■ **Tuna Şentuna**

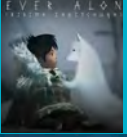
Assassin's Creed: Rogue

- ⊕ Gemi savaşları
- ⊖ Yapacak tonla iş Hikâye olmamış
- Orijinal oyun mekaniği yok

7,9

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





Yapım **Upper One Games**
Dağıtım **Upper One Games**
Tür **Macera, Platform**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.neveralongame.com**

Never Alone ★

Her eve bir Kuzey Kutbu tilkisi!

Insight

Küçük bir baykuş mu gördünüz? Ya da bir yerden sesi mi geldi?

Ona hemen ulaşın ki Eskimolarla ilgili video görüntülerine ulaşın. Bu kısa videolar Alaska halkıyla ilgili çok güzel bilgiler veriyor ve oyundaki simgelerin aslında nereden geldiğini anlatıyorsunuz.

Bir kültürü anlatmanın sizce en iyi yolu nedir? Hakkında kitap yazıp kitapçılarda hiç gözükmeyen yerlerde çürümesini mi seyretmek mesela? Ya da belgesel çekip belgeselleri takip edenler dışında kimseye ulaştırılmamak mı? Peki, ya bir oyun yapmak? Özellikle bir kültürü, küçük yaşta insanlara tanıtmanın önemini bildiğinizde bu kültürü bir oyuna gömmek sizce de mantıklı değil mi? Bence son derece anlamlı...

Oyunu oynadıktan sonra internetteki birtakım eleştirilere denk geldim ve şöyle söylemler gördüm: Kontroller yeterince hassas değil, oynanış orijinal değil, bilmem ne... Yahu adamlar sana Alaska halkını etkileyici biçimde tanıtmış, seni ruhani bir yolculuğa çıkarmış, ne oyun mekaniği, ne oynanışta orijinallik arkadaşım? Germeyin beni!

Oyunda olan biten şu aslında: Alaska halkının o soğuk bölgede nasıl yaşadığı, kültürleri, inanışları bize iki tane karakterin, pek de uzun olmayan macerasıyla birlikte sunuluyor. Asıl kontrolümüzde olan kızcağız bir gün evinden uzaklaşıyor ve geri dönmeye çalışırken bir fırtınayla karşılaşır. Kısa bir süre sonra fırtınanın yanında bir de kutup ayısı peşine düşüyor ve tam yakalanacakken beyaz bir tilki ona yardım ediyor, ikili ebedi bir dostluk geliştiriyor. İşin güzel tarafı şu ki bu öğeler gerçek hayattan esinlenerek oyuna aktarılmış. Yapımcı ekip Alaska halkının hikâyelerini dinlemiş ve bunları kız ve tilki ikilisine uyarlayarak bize aktarıyor. (Tilkinin arkadaşlığı hikâyesi gerçek bir hikâyeye dayanıyor örneğin.)

Tek kişi rahatlıkla oynayabileceğiniz oyunu derseniz bir arkadaşınızla da oynayabiliyorsunuz, hem de aynı ekrandan. Bir kişi kızın kontrolünü ele alıyor, diğeri de tilkinin. Aslında oyunu iki kişi oynamak çok daha iyi

bir sonuç veriyor zira zamanlamanın önemli olduğu platform kısımlarında yapay zekâ çuvallayabiliyor. Mesela oyunun bir yerinde hızla hareket edip karşıya geçmeniz gerekiyor ama yapay zekâ sizin hızınıza ayak uyduramayınca geride kalıp o kısmı tekrarlamanıza neden oluyor.

Bu türdeki diğer iki boyutlu, atmosfere yönelik hazırlanan platform oyunlarında olduğu gibi, Never Alone'da da aksiyona dair bir şey yok. Daha çok koşuyor, atlıyor, ufak bulmacaları çözüyor ve bir sonraki "Insight" parçasını (Bkz. yandaki kutu) bulmak için sabırsızlanıyorsunuz. Karşınıza ilk başta esen rüzgâr engeli çıkıyor. Bu rüzgâr sizi suya düşürebiliyor, yüksek bir yerden aşağı itebiliyor. Ayılar var sonra... Bunlar da sizi bayağı bir kovalıyor, sonunda onlardan kurtulmak için de bir çeşit bulmacayı çözmeniz gerekiyor. Oyunda biraz ilerleyince ördek avlamaya yarayan, "Bola" adındaki silaha kavuşuyorsunuz. Bu da mavi renkte parlayan buzları parçalayıp kendinize yol açmak için kullanılabilir. Karakterler arasında da zaman zaman geçiş yapmanız gerekiyor; bazen tilki alçak bir yere sığabilir, bazen kızın güçlü yapısıyla bir kutuyu itmeniz gerekiyor.

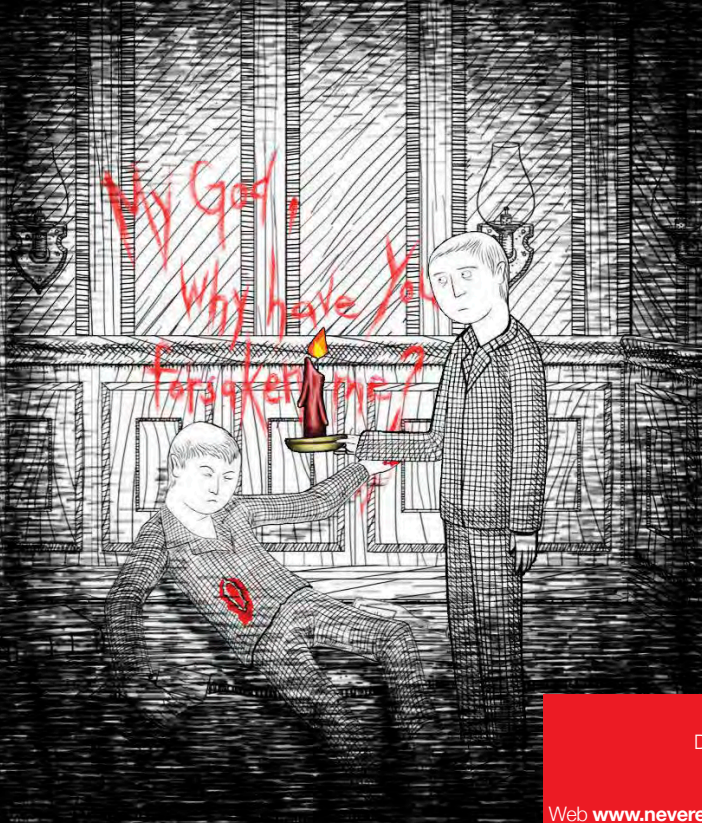
Baştan sona atmosferiyle sizi kendine çekecek bir oyun olmuş Never Alone. Hakkında doğru düzgün hiçbir şey bilmediğim Eskimo halkıyla ilgili birçok şey öğrendim, mutluymum, gururluyum! ■ **Tuna Şentuna**

Never Alone

- ⊕ Mükemmel atmosfer
- ⊕ Tilki çok sevimli
- ⊖ Yapay zekâ

8,5

■ Alternatif Limbo



Yapım **InfiniTap Games**
Dağıtım **InfiniTap Games**
Tür **Korku, Macera**
Platform **PC, Mac**
Web www.neverendingnightmares.com



Neverending Nightmares

Aynı kâbusu tekrar görenlere...

Rüyalar, varoluşumuzun en karmaşık yapılarından biridir. Bilinçaltının beyne oynadığı oyunlar silsilesidir belki de ama tam olarak ne olduğunu halen bilen yok. (Bence yok.) Kanlı canlı görüntüleri sanki film izler gibi izlediğimiz bu gizemli dünyada bir de kâbuslar vardır. Ne garip, değil mi? Rüya dediğimiz zaman hem genelde olan şeyi, hem de olumlu anlamda rüyayı kast ediyorken, kâbus kelimesiyle sadece olumsuz niteliyoruz; sanki rüya sadece güzele yorulmuş gibi... Neyse, şimdi felsefe ile edebiyat bir köşede dursun, bize kafadan kâbuslama dalan Neverending Nightmares hakkında şöyle birazcık konuşalım.

Karanlıktan korkar mısınız?

Eğer korkuyorsanız hiç zahmet edip bu oyuna bulaşmayın. Vallahi her yer karanlık. Oyuncak bebeklerle aranız nasıl? Aman diyeyim, görmeye tahammülünüz yoksa oyunun görsellerine bile bakmayın. Peki, ani seslerden korkar mısınız? Hani şöyle "Çötönk!" diye patlayanlardan? Eğer cevabınız "evet" ise bu oyun size göre değil. Demem o ki bu oyun tam bir korku olmasa da yüksek oranda gerilim içeriyor, hatta bir noktadan sonra gerilimden delirip kapatacağınız da iddiasına girerim. Matt Gilgenbach tarafından hazırlanan dünya, kendisinin yaşadığı "obsessive compulsive" denen ve Türkçemize "kişilik bozukluğu" olarak geçen hastalığı oyuna naklediyor.

İki boyutlu olan grafikler, karakalemle hazırlanmış ve oyuna bambaşka bir karanlık katmış. Eserin temelinde tekrar eden rüyalar söz konusu ve

buna bağlı olarak "Thomas" adlı karakterin tekrar eden hareketleri oyunun hemen başında göze çarpar. İlk başta sıcak yatağımızdan kalkarak evde dolaşmaya başlıyoruz. Kullanılabilecek objeler zaten net bir şekilde gözüküyor ama oyunda "kullanmak"tan daha ziyade "incelemek" durumu söz konusu. Büyük bir evde olduğumuzu kısa sürede anlıyoruz ama geçtiğimiz yerler genelde birbirine benziyor. Ayrıca belirli aralıklarla içine girilebilecek odalar da bulunuyor. Bir süre yol aldıktan sonra evin dışına çıkıyor, mezarlığa gidiyoruz. Burada kardeşimiz Gabriel'in mezarını görüyoruz ve sonra bam! Rüyaymış... Bu sefer kalktığımızda kardeşimiz bizi uyandırmış oluyor ve kısa bir diyalogdan sonra içeriye geçiyor.

Fakat geçiş o geçiş; bizim için yeni bir rüya başlıyor. Neden? Çünkü aslında bu da bir rüya! Dıp tıs!

İşin özeti esasen oyunun isminde saklı; bitmeyen kâbuslar! Karakterimizin yapabileceklere bir hayli sınırlı; herhangi bir yöne yürüyebiliyor ya da belirli bir süre hızlı koşabiliyor ama hemen tıkanırdığını da belirtmekte fayda var.

Oyunun temelinde sesler yer alıyor. Bir anda görülen ölü bedenler, camın önünden aniden geçen gölgeler, bir anda cama vurup ölen kuşlar ve tabii ki karakterimizin kendi nefes alışverişisi. İş daha da meşakkatli hale getirense karakterimizin her ölümden sonra daha da depresif bir hale gelmesi. Her seferinde daha da kararan dünya ve kendine zarar vermesi gibi kimilerinin hiç görmemesi gereken detaylar tek tek gözler önüne seriliyor. Her yeni rüya aynı zamanda oyunun kayıt sistemi anlamına geliyor ve oyuna bir daha girdiğimizde kaldığımız son rüyadan devam



ediyoruz. Oyunun başındaki mezar taşlarından anlaşıldığı üzere 1800'lerin ortasında ya da son çeyreğinde geçen yapımda birçok farklı bölüm bulunuyor. Başlangıçta sadece evimizdeymiş gibi gözükülebilir ama sık sık ölmeden, oyunu bir saat kadar deneyim ederseniz; akıl hastanesi, hastane, orman gibi farklı bölgeleri de göreceksiniz demektir. Gerçekten iç karartıcı, can sıkıcı ve gerilimi sürekli yüksek seviyelerde bir oyun arıyorsanız, buldunuz demektir.

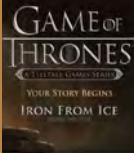
■ Ertuğrul Süngü

Neverending Nightmares

- ⊕ Çizimlerdeki karanlık
- ⊕ Ses ve müzikler
- ⊕ Takıntının oyuna dönüşümü
- ⊖ Can sıkıcı atmosferi
- ⊖ Herkese hitap etmiyor

7,0

Alternatif **Cat Lady**



Yapım **Telltale Games**
Dağıtım **Telltale Games**
Tür **Macera**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.telltalegames.com/
gameofthrones**

Game of Thrones: Episode 1 - Iron from Ice ★

Aşk, savaş, ihtiras, dram!

Bugüne kadar Telltale Games tarafından üretilen oyunları deneyim etmediyseniz, Game of Thrones'a başlamadan önce önceki oyunları deneyim etmenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Firma özellikle iki sezonluk The Walking Dead ve The Wolf Among Us oyunları bugüne kadar denenmemiş bir oyun yapısını beğenimize sundu. Nitekim bu oyunlardaki temel yapı hep aynıydı. Önceki yazılarımda biraz daha geliştirilmesinin gerek-

tiğini iddia ettiğim dinamikler, nihayet Game of Thrones ile oyuna eklenmiş. İşte bu gibi farkları görebilmek ve oyunu genel hatlarıyla eleştirebilmek için siz siz olun, The Walking Dead'e ve The Wolf Among Us'a bir bakın.

Herkes burada

Telltale Games, o bilindik senaryo ağını ve kurgu yapısını bu oyunda da bizlere sunmuş. Kocaman bir dünyaya sahip olan Game of Thrones'un altında ezilmektense ona ayak uydurmayı başarabilmiş. Böylesine karışık bir dünya içinde var olmak için oyunu bir anlamda üçe bölen yapımcı firma, aynı zamanda dizi esnasında belki de hiçbir zaman görmediğimiz, olmasa muhtemel sahneleri gözler önüne seriyor. Oyun, War of the Five King döneminin orta ve son kısmında geçiyor. Beş farklı lordun Iron Throne için yaptıkları mücadeleyi bizler zaten biliyoruz. House Forrester olarak başladığımız oyunda, bu haneyi savunarak ilerliyoruz. Westeros için ziyadesiyle önemli olan aile, oyunun ilk başındaki diyaloglardan da anladığımız üzere dünya üzerindeki Ironwood'un büyük miktarını çıkarıyor ki bu ürün dayanıklılığıyla bilinen bir materyal.

Oyunu üç cephede deneyim ediyoruz. İlk olarak karşımıza Jared Tuttle çıkıyor. Kendisi Lord Forrester'ın yamağı ama oyunun henüz başında lordu tarafından bir asker olarak atanıyorsa da ne yazık ki orduda kendisine bir yer bulamıyor. Lord Forrester'ın ölümüyle gelişen olaylar, nihayetinde amcasının Jared'i "duvara" yollamasıyla sonuçlanıyor. İkinci cephedeysen Forrester evinin genç lordu Ethen bulunuyor. Burada tıpkı dizinin ilk sezonunda olduğu gibi, ufak yaşta bir

çocuğun kocaman bir dünyada sorumluluk almasının ne kadar da zor olduğunu birinci elden deneyim ediyor, yaşımıza göre çok büyük kararlar veriyoruz. Üçüncü cepheysen King's Landing'de geçiyor. Annesi tarafından buraya Margaery Tyrell'in yardımcısı olmak için gönderilen Mina Forrester'ın senaryosunu deneyim ediyoruz. Mekân Kings Landing olduğu için burada Lannister kardeşlerle yakından tanışma fırsatımız oluyor. Dediğim gibi, Telltale Games yapı olarak Game of Thrones'a yakışır bir bölünme sunmuş biz oyun severlere. Her cephede farklı bir şekilde savaşıyoruz. Belki Jared Tuttle ile biraz daha kafa göz yarıyoruz ama oyunun geneli konuşma üzerine kurulu. Diğer Telltale Games oyunlarına kıyasla daha fazla diyalog olduğu kesin ve diyalog içinde bulunduğumuz insanların "cevabı hatırlama" potansiyelleri çok daha fazla. Verdiğimiz kararların anlık cümleleri etkilediği de bir hayli belli oluyor. Serinin geneline hâkim olan şaşkınlık durumu bu oyunda da mevcut. Özellikle bir anda karşımıza çıkan "karar" kısımları, oyuncuyu çok zor durumda bırakıyor. Başlangıç için çok iyi bir yapım diyebilirim ve eminim ki Telltale Games seriyi daha da iyi bir hale getirmek için elinden geleni yapacaktır. Herkese hayırlı olsun; kim bilir bu oyun kaç sezon sürecek. ■ **Ertuğrul Süngü**



^ O eli bir indir o eli!

Game of Thrones: Episode 1

- ⊕ Game of Thrones dünyası
- ⊕ Senaryo akışı
- ⊕ Kurgu
- ⊕ Bol karakter
- ⊖ Kısa oyun süresi

8,3

Alternatif **The Walking Dead**



Yapım **Telltale Games**
Dağıtım **Telltale Games**
Tür **Macera**

Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web <http://bit.ly/1AY9jBu>



Tales from the Borderlands - Episode 1 ★

Geçmişten bir dost

Game of Thrones ile birlikte Borderlands evreninde geçen Telltale Games oyunu da aramıza katıldı, tüm vatana, millete hayırlı olsun. Game of Thrones'u oynamadım fakat sanıyorum ki çok da beğenilmemiş. Olsun, yine de sonuçta Game of Thrones; her türlü gideri var.

Peki, Borderlands'i konu eden bu macera oyununu oynamalı mısınız? Sıkı bir Borderlands fanatığıyseniz, bu sorunun cevabını siz de biliyorsunuz ama Borderlands ile alakanız yoksa oyunda olanlar, göreceğiniz karakterler, oyunun grafiksel tarzı size pek bir şey ifade etmeyebilir, şimdiden uyarayım.

Handsome Jack'in ölümünden sonra yeni Vault Hunter'ların, galakside yer alan birçok başka Vault'un peşine düştüğü bir dönem anlatılıyor oyunda. Biz de "Rhys" adında bir karakteri kontrol ederek oyuna başlıyor ve kısa sürede Rhys'in patronundan kurtulmak için bir plan geliştirmesinde rol alıyoruz. Rhys'a eşlik eden bir karakterin ve bir Loader Bot'un ardından bakış açısı "Fiona" adındaki ikinci karaktere geçiyor ve Rhys'dan daha farklı bir karaktere sahip olan Fiona ile de olayların nasıl geliştiğini gözlemleme imkânı buluyoruz. Eğer daha önce herhangi bir Telltale Games macera oyununu oynadıysanız, burada da ne olduğunu az çok tahmin edersiniz: Bolca diyalog dinle, bolca oyunu izle, kontrol sana bırakıldığında birkaç hareket yap ve bir dizi izler gibi oyunu takip et... Telltale hikâye anlatımı konusunda gerçekten kaliteli bir dizi kurgusu oluşturan adamlardan farksız. Konu çok ilginizi çekmese bile sırf anlatım yüzünden oyunu takip etmek istiyorsunuz. Daha önce The Walking Dead'de denenen, "zaman bitmeden istediğin diyalog cümlesini seç" formülü burada da uygulanmış. Oyunda zaman

zaman böyle seçimler yapmanıza izin veriliyor lakin TWD'den farklı olarak buradaki seçimlerin oynanışı müthiş bir biçimde değiştirmiyor.

Diyalog seçimlerinin yanında, oyunda zaman zaman karakterimizi, bulunduğu alanda özgürce dolaştırma imkânına kavuşuyoruz. Burada da aslında nesnelere seçip onları incelemenin ötesinde pek bir şey yapmıyoruz fakat sonuçta bu bir macera oyunu, daha fazlasına çok da gerek yok.

Elbette ki oyunda aksiyon sahneleri var ve bunları da ikiye bölebiliriz. "QTE" adında, belirtilen tuşa zamanında basma oyunları sizi dizi izleme formatından çıkarıyor ve Loader Bot sayesinde ateş ettiğimiz yerler az da olsa Borderlands esintisi getiriyor oyuna. Oyunun grafiksel tarzı direkt olarak Borderlands'den alınmış, daha ilk saniyeden Borderlands evreninde olduğunuzu anlıyorsunuz. Seslendirmeler ve efektler de gayet iyi ayarlanmış, hiçbir sıkıntı yok.

Olayın şöyle bir boyutu var ki "Borderlands fanatığı olma" durumu aslında Borderlands'in evrenine değil, oynanışına hayran olma durumunu anlatıyor. Dolayısıyla bir macera oyununda da Borderlands evreninde bulunmak çok tatmin edici sayılmaz. Yine de Telltale oyunlarını ve Borderlands'i seviyorsanız, İngilizcenize de güveniyorsanız bu oyuna göz atabilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**

Seslendirme

Troy Baker'da da ne ses varmış arkadaş... BioShock Infinite'deki ve The Last of Us'taki seslendirmeleriyle ünlü Troy Baker, burada da Rhys'in seslendirmesini üstleniyor. Gayet de iyi bir iş çıkartmış, tebrik ediyoruz bir kez daha.

Tales from the Borderlands - Episode 1

- ⊕ Loader Bot
- ⊕ Sağlam anlatım
- ⊖ Borderlands evreninin heyecan vermemesi
- ⊖ Diyalog seçimlerinin etkisizliği

7,8

📊 Alternatif **The Walking Dead: Season 1 & 2**

The Binding of Isaac: Rebirth ★

Zavallı, küçük Isaac

Ne acılı bir hikâyesi vardı Isaac'ın, hatırladınız mı? Kendi halinde, ufacak bir yavrucağ, annesinin gajpten duyduğu ama tanrının emirleri olarak algıladığı söylemler sonucu oyuncaklarından olur, odasına kapatılır, son olarak annesi tarafından öldürülmeye çalışılırken evin bodrumuna atlayıp kaçmaya başlar ve bu noktada da maceramız başlar. Daha önce Flash tabanlı olarak geliştirilen oyunda, her yeni oyun açtığımızda rastgele şekilde oluşan bölümler boyunca ilerliyor ve hayatta kalmaya çalışıyorduk. Rebirth'ün yaptığıysa oyunu ilk olarak Flash kafesinden çıkarmak ki yapımcı Edmund McMillen, bu sayede oyuna eklenebileceklerin önünü açmayı hedeflemişti, hedefine de ulaşmış gözüküyor. Yeni oyunda yuvarlak hatlar ortadan kalkmış öncelikle ve bizi -oyunun yapısına da uygun şekilde- pikseli grafikler karşılıyor. Vallahi ne yalan söyleyeyim, yeni görselliği gördüğüm an geçer not verdim oyuna çünkü önceki görsellik cidden bu oyunun ruhunu yansıtmıyordu. Oyuna eklenen yenilikler arasındaysa bölüm tasarımları geliyor; eskiden ekran kadar olan odaların bazıları artık ekrandan büyük olarak tasarlanmış. Öte yandan Isaac'ın hayatta kalmak için başvurduğu yöntemlere yenileri eklenirken, ancak ve ancak oyunu bol bol oynadıkça ve deneme - yanılma yöntemiyle çözebileceğiniz eşyalar sizi bir anda ölüme sürükleyebiliyor. Başrolde kartlar ve haplar yer alırken, tipimizi de değiştiren her eklentiyle yüzümüz bir kez daha

gülüyor. O zavallı, gariban Isaac öyle kılıklara giriyor ki bir noktadan sonra ona acımıyor, ondan korkuyorsunuz âdeta. Bu eklentiler sadece tipimizi değil, saldırı şeklimizi ve hızımızı da değiştirebiliyor tabii ki. The Binding of Isaac'teki bölümler, yazının başında belirttiğim üzere her oyuna yeni başladığınızda farklı şekilde yaratılıyor ve bu sayede oyunun oynanış süresi muazzam bir şekilde artıyor. Öyle ki oyunu onlarca, hatta yüzlerce kez oynayabilir ve her seferinde farklı bir maceraya atılabilirsiniz. Üstelik oyunda o kadar çok sayıda eşya var ki yüz seanslık bir oyun tecrübesi yaşadığınızda bile birçok eşyayı bulamamış, bulsanız bile o eşyaların ne işe yaradığını çözememiş olabilirsiniz. Edmund McMillen'in belirttiğine göre, oyunda 450'nin üzerinde eşya bulunuyor. Bu rakam sizi keser mi? Oyunu oynarken motivasyon konusunda herhangi bir sıkıntı yaşamaz pek mümkün değil ama yine de oyuncuların "sıcak" tutmak için oyuna birçok mücadele (challenge) eklenmiş, yetmemiş, tek başınıza oynamaktan sıkılırsanız diye de iki kişilik lokal co-op modu geliştirilmiş. Daha ne olsun? The Binding of Isaac'i bitirememiştim, darsı Rebirth'ün başına ama bu satırları yazarken hala oyunun sonunu görmemiş bir garip Isaac'im ben. Eminim aranızda hem ilk, hem de bu oyunu oynamış ve bitirmiş, cin gibi oyuncular vardır. Ben denemelerime devam edeyim, henüz bulaşmamış olanlara da oyunu mutlaka satın almalarını önereyim. ■ Şefik Akkoç



The Binding of Isaac: Rebirth

- ⊕ Eğlenceli oynanış
- ⊕ Zengin içerik
- ⊕ Uzun oyun süresi
- ⊖ Tanımsız eşyalar

9,0

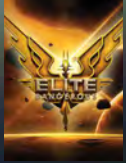
Alternatif **Magicite**



Yapım **Edmund McMillen**
Dağıtım **Nicalis**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, PS Vita, Mac**
Web **www.bindingofisaac.com**



XVII - The Stars



Yapım **Frontier Developments**
Dağıtım **Frontier Developments**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC**
Web **www.elitedangerous.com**

Elite: Dangerous ★

400 milyar yıldız sistemi

Aranızdan daha önce Samanyolu Galaksi-si'ndeki her bir yıldız tek tek ziyaret etmek fikrine kapılmış olanlar var mı, bilmiyorum ama artık bunu sanal olarak yapabilirsiniz zira video oyun endüstrisinin en önemli isimlerinden David Braben, 32 yıl önce devrim yaratan, dünyanın ilk "sandbox", dünyanın ilk 3D oyununu ve dünyanın ilk uzay simülasyonu olan Elite'ı nihayet bugünün teknolojileriyle yeniden yaratmayı başardı. David Braben'in aslında 90'lı yılların başında Elite markasını Amiga ve PC için yeniden yorumladığını biliyoruz, hatta o yıllarda "Elite: Frontier" ismiyle PC'ye çıkardığı son Elite oyunu öylesine bir devrim yaptı ki bugün hala hatırlanır. Oyun sadece 1.2 MB boyutundaki boyutuna rağmen o döneme göre yüksek kaliteli 3D grafiklerle hazırlanmış, "sonsuz" bir evren sunuyordu. Rastegele olarak yeni yıldız sistemlerinin oluştuğu oyunda, gezegenlere girip yer şekilleri arasında dolanırken, keşfettiğimiz şehirlere inip yepyeni maceralar yaşayabiliyorduk. Ne yazık ki konsol oyunlarının istila ettiği oyun endüstrisi, konsol sahibi küçük kardeşlerimizin -ve Şefik'in- uzay simülasyonu oynamak istemediklerini öne sürerek uzun süredir uzay simülasyonlarına fon aktarmıyordu, bu yüzden de Elite'in devamı gelemedi. Wing Commander serisinin yapımcısı Chris Roberts bile bu yüzden oyun yapımcılığını bırakıp Hollywood'da film yapımcılığı kariyerine soyundu.

Ancak neyse ki Kickstarter gibi topluluk fonlaması sistemi sayesinde, artık uzay simülasyonları da geri dönüyor. Braben da modern Elite oyununu Kickstarter'da başlattığı kampanyayla duyurduğunda oyun severler arasında büyük heyecan yaratmıştı. İşte o oyun artık piyasada ve oynanmaya hazır.

Elite: Dangerous, bugünün aksiyon oyunlarına alışmış nesil için çok garip bir oyun olarak görülebilir zira oyunda amaç aksiyon değil, hatta oyunun bir

senaryosu bile yok. Ancak 400 milyar güneş sisteminden oluşan, devasa bir yaşayan evreni bulunuyor. Bu evren içinde Federasyon ve İmparatorluk güçleri arasında bir savaş devam ederken, sayısız küçük fraksiyon da kendi küçük uzay istasyonlarını işletiyor. Siz de bir uzay pilotu olarak, küçük geminizle işe başlıyor ve sermayenizi büyütürük dilerseniz bir tüccar, dilerseniz bir savaşçı, dilerseniz bir kâşif olabiliyorsunuz. Oyun aslında Microsoft'un uçak simülasyonlarına benzetilebilir zira vaktinizin büyük bölümünü bir gezegenden diğerine uçarken uzay geminizi kontrol etmeye harcıyorsunuz. Dilerseniz uzak yıldızları keşfe çıkabiliyor, başkalarının henüz bulmadığı gezegenleri bularak harita sistemine ekleyebilirsiniz. David Braben aslında oyunu bir "iskelet" gibi hazırlamışa benziyor. Braben'in kafa yapısını bilenler, MMO formatındaki bu iskelete zamanla yeni içeriklerin ekleneceğinden eminler. Ancak şu andaki haliyle bile insan oynadıkça oynamak istiyor, sıkılıp bıraktıktan sadece yarım saat sonra dönüp uzay istasyonundan bir diğer görevi almak için sabırsızlanıyor. Oyun temiz, etkileyici bir görünüme sahip ve sorunsuz şekilde çalışıyor. Oyuncunun oyunu kendi tarzına göre kişiselleştirme imkânı da son derece yüksek. Yani oyun "bu gemi sadece bu şekilde sürülür" diyerek oyuncuyu zorlamıyor. Elbette ki oyunda gerçek fizik kurallarının geçerli olduğunu da hatırlatmak lazım; yani uzayda geminizin burnunu çevirdiğiniz anda, çevirdiğiniz yöne gidemiyorsunuz. Hızınızı, yönünüzü, geminizin motor gücünü, geminizin kütlesini hesaba katarak yol almanız gerekiyor. Dolayısıyla şimdiden açık açık konuşalım, bu oyundan hepiniz çok sıkılacaksınız ama aranızda birkaç simülasyon sever kalmışsa onlar başından kalkamayacak. ■ **Cem Şancı**



Elite: Dangerous

- ⊕ 400 milyar yıldız sistemi
- ⊕ Etkileyici grafikler
- ⊕ Heyecanlı çatışmalar
- ⊖ Senaryo yok
- ⊖ Türe yabancı olanlar için zor bir oyun

8,7

Alternatif X3: Reunion



Yapım **Croteam**
Dağıtım **Devolver Digital**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PC, Mac**
Web **www.thetalosprinciple.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**



The Talos Principle ★

Gel çocuğum...

Serious Sam serisinden tanıdığımız Croteam'ın yeni oyunu olan The Talos Principle, aksiyon / macera türünde bir bulmaca oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Serious Sam serisinden oldukça farklı bir türde olan oyunun yazarlık koltuğunda FTL ve The Swapper oyunlarından tanıdığımız Tom Jubert'i görüyoruz. The Talos Principle, karakterimizin derin uykusundan uyanmasıyla başlıyor. Geçmişe dair herhangi bir hatırası bulunmayan karakterimizin kim olduğuna ya da nerede bulunduğuna

kurmak için geliştirilmiş bir yapay zekâya da sahip olduğunu görüyoruz. Yapay zekâ, bilgilere erişmemize izin vermeden önce insan olup olmadığımızı sorgulayacak birtakım sorular soruyor. Bu sorular oyun boyunca farklı zamanlarda sorulmaya devam ediyor ve verdiğimiz cevaplar doğrultusunda hem sorulacak diğer sorular, hem de oyunun sonu değişmeye başlıyor. Soru sorma sırası bize geldiğinde kim ya da nerede olduğumuz konusunda tatminkâr cevaplar alamazsak da Elohim'in kelime

için de daha çok desene ihtiyacımız oluyor. Tapınaktaki diğer portalları kullanarak farklı bölgelere gidip ihtiyacımız olan desenleri toplayabiliyoruz. Ayrıca bulmacaları çözerken, yaşadığımız hiçbir şeyin tesadüfi olmadığı hissi oyun boyunca peşimizi bırakmıyor. Bu his, gittikçe zorlaşan her bir bulmacayı çözdüğümüzde yerini tatmin duygusuna bırakıyor. Desenlerin yanı sıra yeni bilgisayar terminallerine, bizim türümüz tarafından kare kodlara işlenmiş mesajlara ve zaman kapsüllerine erişebiliyoruz. Hikâyeye derinlik katan bütün bu toplanabilir nesnelere o kadar iyi düşünülmüş ki her bir bilgi kıvrımı, oyundan aldığımız zevki katbekat artırıyor.

Dünyasından, grafiklerine, müziklerinden, seslendirmesine kadar son derece başarılı bir yapım olan The Talos Principle, oyuncuların sanat açlığını dindirecek kalitede bir yapım olmuş.

■ Ahmet Rıdvan Potur

Antik Yunan ve Antik Mısır mimarisinden motifler barındıran, labirente benzer bir bahçede yalnızlığımı bir ses bozuyor

dair bir fikri de yok. Antik Yunan ve Antik Mısır mimarisinden motifler barındıran, labirente benzer bir bahçede yalnızlığımı bir ses bozuyor. Kendini "Elohim" olarak tanıtan ve yaratıcımız olduğunu söyleyen bu ses, bahçede bulunan ona ait desenleri toplayarak kendimizi kanıtlamamızı istiyor. Her bir desene ulaşmak için çözmemiz gereken bir bulmacanın bulunduğu bahçenin koruyucularıyla karşılaştığımızda, baş etmemiz gereken teknolojinin farkına varıyoruz.

Bariyerlerle, taretlerle, drone'larla ve bunları etkisiz hale getirebileceğimiz sinyal bozucularla dolu bu bahçede topladığımız desenleri kullanarak açtığımız ilk kapı, bizleri bir bilgisayar terminaline çıkarıyor. Büyük bir bilgi ağına erişim sağlayabilen bu bilgisayarın aynı zamanda insanlarla iletişim

anlamının "tanrı" olduğunu öğreniyoruz. Dahası, daha iyi bir dünya için çalıştıklarını düşünen insanların sapkın amaçları doğrultusunda nasıl yönlendirildiklerine de şahit oluyoruz. Bilgisayar terminalini geride bırakıp yolumuza devam ettiğimizde bir portal aracılığıyla Elohim'in tapınağına ulaşıyoruz. Burada bizimle yeniden konuşmaya başlayan ses, bizlere sonsuz yaşamı ve desenlerin bilgisini vaat ediyor. Bunun için bizden yapmamızı istediği tek şeyin de bizim "türümüz" için uygun olmayan devasa kuleye gitmememiz olduğunu söylüyor. Bu noktadan sonra da bizi kendi halimize bırakıyor. Tapınakta bulmacaları çözerken kullanabileceğimiz lazer dağıtıcı kristaller gibi birçok ilginç araç bulunuyor. Bu araçlara erişebilmek ve merakımızı yenik düşüğümüz zaman devasa kulenin kapılarını açabilmek



The Talos Principle

- ⊕ Başarılı kurgusu
- ⊕ Atmosferi tamamlayan müzikleri
- ⊕ Merak uyandıran yapısı
- ⊖ Bulmacaların birden zorlaşması

9,0

|| Alternatif **Magrunner: Dark Pulse**

Lara Croft and the Temple of Osiris

Mısır'ın gizemi, Lara'nın çilesi

N'aber? Lara sana diyorum, n'aber, n'aptın? Osiris'in Tapınağı'nda mısın? İyi, iyi, Allah sıhhat versin. Biz ne yapacağız bu defa? Seni ve arkadaşlarını mı kontrol edeceğiz? Onlar da kimmiş? Fena tiplere benzemiyorlar, ha Lara? Lara'm benim be, ceylan gözlü Lara'm. Haydi gel de bakalım Osiris ne halflar karıştırıyor...

Guardian of Light'in devamı niteliğinde gözükken, izometrik bakış açılı Lara Croft oyunumuz bu defa bizi Mısır'a davet ediyor arkadaşlar. Oyun bir çeşit Diablo, bir çeşit Crusader: No Remorse (Bunu hatırlayanlar var mı ki?), bir çeşit "dungeon crawler". Tabii ki burada rastgele yaratılan zindanlar ve kesilmeyi bekleyen tonla yaratık yok belki ama yine de oyunun atmosferi ilk başta bu oyun türlerini akla getiriyor.

Oyun tek kişi oynanınca farklı, arkadaşlarınıza oynayınca bambaşka bir tecrübe sunuyor ki Crystal Dynamics oyunun çok kişiyle oynanmasını daha uygun görmüş. Eğer oyunu tek kişi oynarsanız, direkt olarak Lara'nın kontrolünü alıyorsunuz ve Lara, diğer karakterlere dağılmış olması gereken özelliklerin tümünü kendinde barındırıyor. Örneğin, normalde büyüdü asayı bir başka oyuncu taşıyor ama oyunu tek kişi oynarsanız bu asayı da siz kullanıyorsunuz.

Daha çok bulmaca çözme üzerine dayalı bir oyun LCatToS. (Laktoz.) Oyunun aksiyon kısımları bence beş para etmez, hiç konmasaymış daha iyiymiş. Düşmanlarınızı vurmaya çalışmak hiç eğlenceli olmadığı gibi, düşmanların tasarımı, davranışları, özellikleri de pek bir şey ifade etmiyor. Lakin olayın bulmaca bölümleri bundan farklı olarak zaman zaman bayağı zorluyor ve akıllıca düşünülmüş.

A noktasından, B noktasına ilerlememizi buyuran oyunda, yolda bulacağımız birtakım cisimler de oluyor. Farklı puan değerlerine sahip mücevherata bolca rastlıyoruz, bunun yanında bulunması daha zor olan maskeler ve başka eşyalar da bulunuyor. Hepsini bulmak içinse her mekâna gerçekten dikkatlice bakmak gerekiyor, eğer basıp giderseniz çoğunu kaçıırıyorsunuz. Bulacağınız eşyalardan en önemlilerini de kuşkusuz ki silahlar ve diğer, takılabilir eşyalar oluşturuyor. Bunlar karakterinize -Diablo misali- ek özellikler ekliyor ama hepsi, her zaman direkt olarak artı bonusla gelmiyor. Misal, bir yüzük saldırı gücünüzü artırırken, savunmanızı düşürebiliyor. Bu eşyalar oynanışı pek fazla değiştirmiyor ama yine de daha iyi ekipmanlar bulmak istiyor insan. Yeni bir Tomb Raider oyunu olarak düşünülmemesi gereken, bir çeşit "ara oyun" olarak değerlendirilmesi daha sağlıklı sonuç verecek olan Laktoz, özellikle arkadaşlarıyla oyun oynamak için fırsat kollayanlar için çok iyi bir seçim olacaktır. Oyunun internet üzerinden rastgele eşleştirileceğiniz diğer oyuncularla pek de iyi sonuç vermediğini de belirtiyim; kimse ne yapması gerektiğini bilmiyor nedense...

■ Tuna Şentuna

Lara Croft and the Temple of Osiris

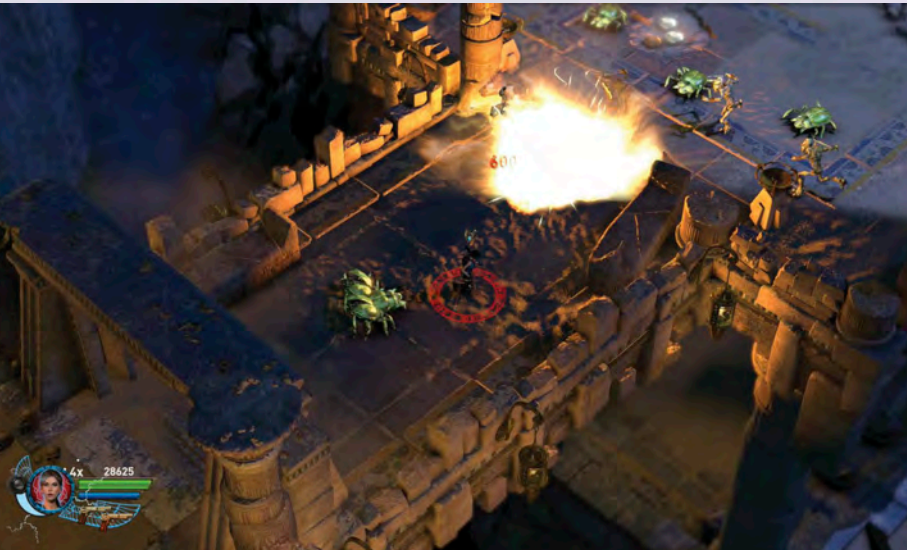
- ⊕ Bulmacalar
- ⊕ Ekipmanlar
- ⊕ Savaş kısımları zevksiz
- ⊖ Arkadaşınız yoksa sıkıcı bir oyun

7,0

|| Alternatif **Diablo III: Reaper of Souls**

Güçlü Düşmanlar

Oyunu tek başına oynadığınızda hep standart zorluk derecesinde düşmanlarla karşılaşıyorsunuz lakin takım arkadaşlarınızın sayısı arttıkça düşmanların da zorluk seviyesi artıyor, zaten eğlenceli olmayan aksiyon kısmı daha da sıkıcı bir hale geliyor.



Yapım **Crystal Dynamics**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.laracroft.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**

DOORKICKERS

Yapım **KillHouse Games**
Dağıtım **KillHouse Games**
Tür **Simülasyon, Strateji**
Platform **PC**
Web inthekillhouse.com/doorkickers

Door Kickers ★

Açın kapıyı, polis!

Günümüz shooter oyunlarının hemen hemen tamamı, yanımızda birileri olsa dahi tek başımıza fütursuzca mühimmat harcamamıza yönelik yapıda. Önüne gelene sayısız kurşun ve hatta bomba at, herkesi öldür ve yoluna devam et, özet bu. Yıllardır özlemini çektiğim şeyse taktiksel öğeleri bünyesinde barındıran yapımlar ama ne yazık ki Tom Clancy's Rainbow Six ve S.W.A.T. serilerinden sonra bu tür hemen hemen piyasadan silindi. En son Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms ile bir nebze olsun kendimi avuttum ama önümüzdeki dönemde de Tom Clancy's Rainbow Six: Siege dışında böyle bir oyun piyasaya çıkmayacak gibi. Door Kickers da işte bu zaafımdan yakaladı beni ve ekran başına kilitledi.

Door Kickers, tam anlamıyla taktiksel bir operasyon oyunu. Oyunda tekli görevler ve senaryo modu yer alıyor, ilk yapmamız gerekense tekli görevleri oynayıp hem oyunu öğrenmek, hem de tecrübe kazanıp seviye atlamak. Altıncı seviyeden sonra senaryo modu açılıyor ve art arda bölümlerin yer aldığı senaryoları oynamaya başlıyoruz. 78 adet tekli görevi bitirirken bir, iki ya da üç yıldız almak önemli çünkü bu yıldızlarla oyunun zengin silah ve ekipman yelpazesindeki kilittli seçenekleri açabiliyoruz. Senaryo modundaysa önemli olan şey, görevi bitirirken adam kaybetmemek çünkü ölen geride kalıyor, sonraki görevler için kadro küçülüyor ve senaryonun son görevine gelemeden herkes ölürse de her şeye baştan başlamak gerekiyor.

Oyunun oynanış tarzı oldukça ilginç ve bir o kadar da eğlenceli. Tepe kamerasından oynanan oyunu ister gerçek zamanlı, istersek de durdura durdura oynayabiliyoruz. Gerçek zamanlı ilerlemek aksiyon dozajını arttırırken, durdura durdura oynamaksa daha temiz ve hatasız çalışmamızı sağlıyor. Her iki türlü de adamlarımızın gidecekleri yolu çizmek ve yapacakları aksiyonları tek tek belirlemek mümkün ki bu noktada seçenekler de oyun ilerledikçe bir hayli artıyor. Örneğin, bir kapıya geldiğimizde kapıyı tekmeleyip kırmak, patlayıcıyla havaya uçurmak ya da gizli kamerayla kapının ardını gözetlemek gibi seçenekler karşımıza çıkıyor. Silah kullanımındaysa düz tabancayla başladığımız serüven, dürbünlü tüfeğe kadar yol alıyor ve bu da oynanışı çeşitlendirip yapabileceğimiz

daha fazla hamle sunuyor bize.

Taktiksel ve operasyon temalı aksiyon oyunlarını sevenler için şahane bir oyun Door Kickers. Silah çeşitliliği, operasyonların alternatif yollar ve hamleler ile çözülebilir olması ve pek tabii ki Steam Workshop desteği ile sonu gelmez bir içerik vaat ediyor. Ne var ki zorluk seviyesinin kimi zaman zıvanadan çıktığını da belirtmem gerek. Eğer sabrınıza ve taktik zekânınıza güveniyorsanız, oyunu Steam'den satın alabilirsiniz ki alın bence, pişman olmazsınız.

■ Şefik Akkoç

Door Kickers

- +
- +
- +
-

8,5

Alternatif **Frozen Synapse Prime**



↗ Operasyon bölgelerindeki ince detaylar oldukça hoş.



Yapım **Fatshark**
Dağıtım **Deep Silver**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **escape.deadisland.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**



Escape Dead Island

Korkulan başa gelirse

Dead Island serisinin ilk "yan" oyunu olarak karşımıza çıkan Escape Dead Island, ilk oyunun geçtiği Banoi Adası'nın da içinde bulunduğu takımada-daki Narapela Adası'nda geçiyor. Zengin bir medya patronunun oğlu olan Cliff, babasının şirketi kendisi yerine küçük kız kardeşine devredeceğini duyduğunda kendisini kanıtlama ihtiyacı hisseder. Bu sebeple Banoi Adası'ndan uzaklarda zombi salgını olduğu söylentisine gülen insanları dehşete düşürecek ve salgını kanıtlayacak bir haber yapmak için arkadaşları Linda'yı ve Devan'ı yanına alarak Banoi Adası'na doğru yola çıkar. Bu üç genç, Banoi Adası yerine Narapela Adası'na vardıklarını fark ettiklerinde tekneleri batmıştır ve adanın iç kesimlerine yönelmeye mecbur kalmışlardır. Zombi salgınının gerçekliğini gözleriyle görüp kameralarıyla kaydettikleri sırada Linda'nın bir zombi tarafından ısırılmasıyla habercilik maceraları, hayatta kalma savaşına dönüşür.

Serinin önceki oyunlarının aksine üçüncü şahıs kamera açısının kullandığı Escape Dead Island, cel-shaded grafikleri, çizgi roman tarzı ara videoları ve görselliği ile serinin oyunlarından oldukça farklı görünüyor. Oyundaki ses efektlerinin çoğunu yazılı olarak etrafta görmek çizgi roman havasını pekiştiriyor. Serinin açık dünya temelli oyunlarının aksine bu oyunda kullanabileceğimiz yollar, görünmez duvarlarla birlikte tasarlanmış. Yüksek bir yerden düşmek, ikinci basamağından bir merdivene çıkmak ve gerekli ekipmanımız olmadan bir bölgeye girmek istediğimizde görünmez duvarlar devreye girerek ağızımıza bir güzel çarpıyor. Dahası, karakterimizin yüzme bir yana zıplayamadığını gördüğümüzde bir zombi oyununda özgür olmamanın ne kadar can sıkıcı bir hal aldığını hissetmeye başlıyoruz. Bu kısıtlılıkla beraber oynanışın önceki oyunlardan geriye gittiğini de görüyoruz.

Hafif ve ağır saldırı olmak üzere iki şekilde kullanabildiğimiz yakın dövüş silahlarımız, gizlilik esasına dayanan küçük silahlarımız, pompalı tüfekten ve tabancadan oluşan ateşli silahlarımız dışında bir se-

çeneğimiz bulunmuyor. Ayrıca serinin önceki oyunlarının aksine bu silahların hiçbirini üretilmediğimiz gibi, özelleştiremiyoruz da. Oyunda ilerledikçe daha iyilerini bulabildiğimiz silahların herhangi bir dayanıklılık sorunu olmaması ve ateşli silahlar için mermilerin kolay bulunabilmesi hayatta kalma hissini körelten etkenler olmuş. En azından zombilerin saldırılarından kenara atlayıp kaçabiliyor ve sonrasında zombilere uçan tekmelerle cevap verebiliyoruz. Yapay zekâsı tepkilerimize geç cevap veren ve bizden yavaş olan zombilerden çoğu zaman koşarak uzaklaşmak da mümkün oluyor.

Zombi çeşitliliğinin çok olması, oyunun hanesine yazılan küçük artılardan biri. Ayrıca bu oyundaki zombilerin kapalı alanlardan hoşlanmadığını, bomboş tünellerden ve koridorlardan geçerken anlayabiliyoruz. Her şeye rağmen oyunun kendini oynatmasının en büyük nedeniyse karakterimiz Cliff'in zombilerle dolu bir adada akıl sağlığını yitirmeye başlaması olarak gösterilebilir. Sık sık halüsinasyonlar görmeye başlayan karakterimizin, arkadaşlarını bu adaya getirdiği ve hayatındaki diğer başarısızlıkları için kendisini suçlamaya başlamasıyla oyunun hikâyesi ilgi çekici bir hal alıyor. Bu halüsinasyonlar oyun mekaniklerine etki etse ortaya bütün eksikliklerine rağmen çok başarılı bir yapım çıkabilmiş. Escape Dead Island, serinin hayranlarını hayal kırıklığına uğratabilecek ama yine de birçok oyuncu için eğlenceli saatler sunan bir yapım olmuş.

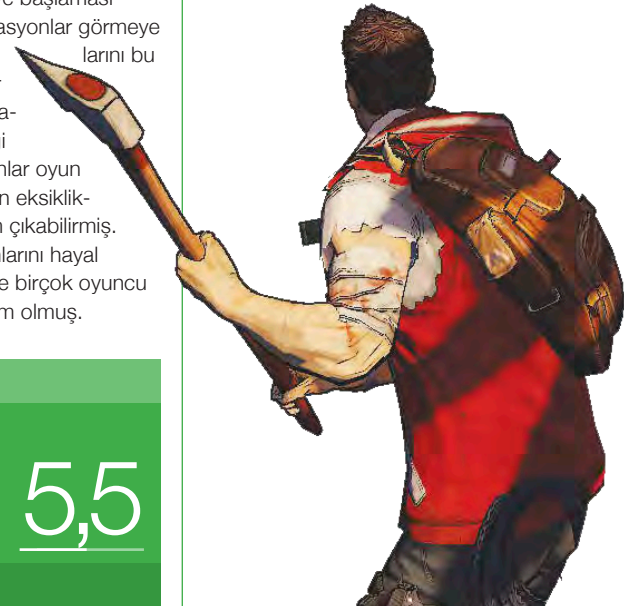
■ **Ahmet Rıdvan Potur**

Escape Dead Island

- ⊕ Cliff'in halüsinasyonları
- ⊕ Eğlenceli oynanış
- ⊕ Üretim ve özelleştirme yok
- ⊖ Silah çeşitliliği yok
- ⊖ Görünmez duvarlar var

5,5

Alternatif **Dead Rising 3**



PCNET'İN OCAK SAYISI BAYİLERDE!

BEDAVALARDAN BEDAVA BEĞEN!

Müzik, film, e-kitap, oyun, harita, fotoğraf, yazı tipi, yapboz, ses efekti, şablon... Hepsini bedava ve yasal olarak indirin!

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Ocak 2015 Yıl 18 Sayı 208 Fiyat 790 TL



CANDY CRUSH'İN LANETİ

Oyun endüstrisi ve oyunlara para harcama şeklimiz değişiyor. Sorumlusu Candy Crush!

YILIN EN İYİ UYGULAMALARI

iOS ve Android için 2014'te çıkan veya güncellenen en iyi 50 mobil uygulamayı seçtik!



ANALİZ
KATİL EV ALETLERİ
+ Akıllı aletler yeni risklerle beraber geliyor



YAZILIM
BELLEĞE PARA HARCAMAYIN
+ Sisteminizi hızlandırmak için RAM satın almanız şart değil



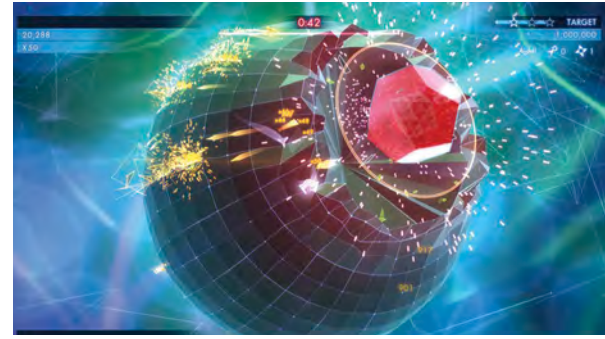
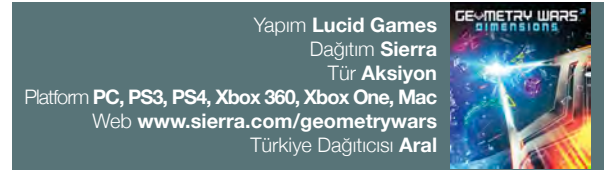
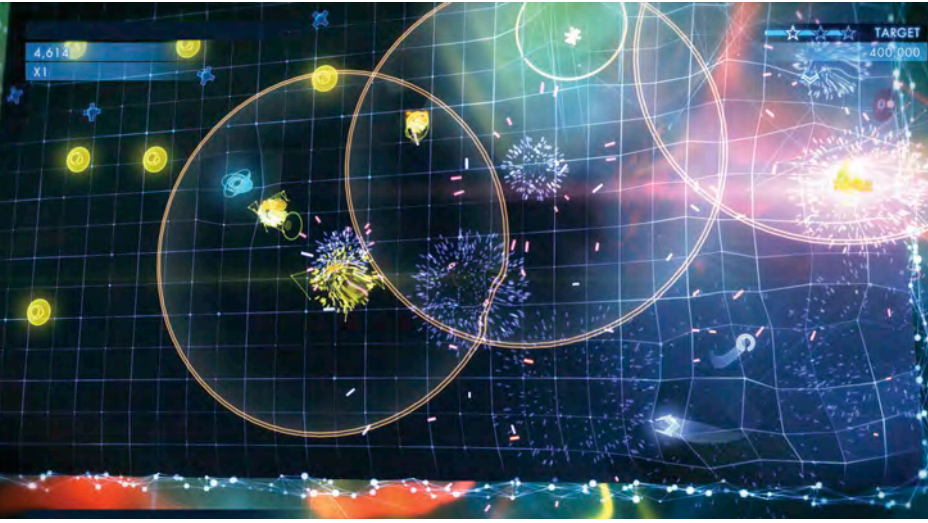
DOSYA
SANAL MI GERÇEK Mİ?
+ 1990'lardan beri konuştuğumuz sanal gerçeklik nihayet gerçek oluyor

NASIL YAPILIR?

Online fotoğraf düzenleme + Kayıp dosyaları bulun + Aynı anda 40 antivirüs



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



Geometry Wars 3: Dimensions

İki boyut yetmedi

Yabancıların "twin-stick shooter" olarak isimlendirdiği türü kısaca tanımlamak gerekirse gamepad'in bir analog koluyla kontrol ettiğimiz birimin gideceği yönü, diğer analog koluyla da ateş edeceği yönü belirliyoruz. Uzun bir geçmişi olan türün birçok farklı temada örnekleri mevcut ki ilginç örneklerden biri olarak Halo: Spartan Assault'u sayabilirim ama Geometry Wars serisi de son 10 yılın en akılda kalan örneklerinden biri. 2003 yılında ilk Xbox konsolunda boy gösteren seri, Kasım ayının sonuna doğru tam anlamıyla multi-platform bir oyun haline aldı.

Geometry Wars, tanımını yaptığım tarzda bir oyun ve bunu rengârenk görselliğiyle birleştirerek oyuncuyu ekran başına kilitliyor. Bir gemiyi kontrol ediyor, üzerimize gelen farklı geometrik şekillerdeki düşmanları durmaksızın ateş ederek indiriyor ve olabildiğince hayatta kalmaya çalışıyoruz. Serinin yeni oyunundaki en önemli yenilikse "Dimensions" takısını ifade eden üç boyutlu ortamlar. Eskiden iki boyutlu düzlemlerde mücadele ederken, oyunun henüz ilk bölümlerinde kendimizi bir kürenin etrafında dönerken buluyoruz ve bu da oynanışa farklı bir tat katıyor. Öyle ki düşmanların ya da onların atışlarının ne taraftan geleceği kestirmek kimi zaman çok güç olabiliyor.

Oyunu açar açmaz sizi kendi başınıza oynamanız için Adventure, Classic ve Bonus Levels bölümleri, ayrıca yan yana iki kişi ya da Xbox LIVE üzerinden çok kişi oynayabileceğiniz multiplayer seçenekleri karşılıyor. Adventure'da bir yol haritası var ve bölümleri teker teker oynuyor, istenen görevleri yerine getirip yıldızları topluyoruz. Her bölümde üç yıldız toplayıp yeterli yıldız miktarına ulaştıkça boss'u açıyor ve ona karşı savaşıyoruz. Classic altında birçok farklı oyun seçeneği mevcut; Deadline'da üç dakikada maksimum puana ulaşmak, King'de sadece belli alanlardan ateş ederek hayatta kalmak, Evolved Classic'te üç hakla maksimum puana ulaşmak, Pacifism'de ateş etmeden ve Trigger Gate'lerden geçerek düşmanları ortadan kaldırmak, Enemy Waves'te de tek bir hakla maksimum puan elde etmek gerekiyor. Bonus Levels altındaysa

benzer görevlerin istendiği Titan, The List ve Blood Count seçenekleri yer alıyor.

Oyunda bölümleri bir bir tamamlayıp boss'ları alt ettikçe tabii ki bunun ödülünü de alıyoruz. Ödülümüzse daha güçlü atış gücü, çevremizde gezip bize hücum ve savunma konularında yardım edebilecek yardımcıları olabiliyor ama tüm bu avantaj sağlayan eklentilere rağmen oyun kimi zaman öylesine zor bir hale geliyor ki oyuna ara verip hava almaya çıkabiliyorsunuz. Üstelik bazen -oyunun doğası gereği- öylesine kaotik görüntüler ortaya çıkıyor ki oyuna hâkim olmak, hele ki benim gibi renklerle problemi olanlar için imkânsız hale gelebiliyor.

Oyunun içeriğinde onlarca oyun türü, onlarca bölüm, bölüm sonu boss'ları ve tabii ki multiplayer desteği yer alıyor. Eğer yeteri kadar iyi olduğunuzu düşünüyorsanız, bir de online mecralara atılın bakalım, neler oluyor. Ben hala Adventure modunda üçüncü yıldızları nasıl alacağımı düşünüyem...

■ Şefik Akkoç



Geometry Wars 3: Dimensions

- ⊕ Mücadeleci oyun yapısı
- ⊕ Zengin mod yelpazesi
- ⊕ Renkli ve göz alıcı görsellik
- ⊕ Kusursuz kontroller
- ⊖ Zaman zaman aşırı zor

8,5

Alternatif Halo: Spartan Assault



Yapım **Wolverine Studios**
Dağıtım **Wolverine Studios**
Tür **Spor**
Platform **PC**
Web www.wolverinestudios.com/ddspb.html

Draft Day Sports: Pro Basketball 4★

Anında müdahale

Basketbolu her zaman daha çok sevmişimdir futbola göre. Bunun birçok sebebi var ama ilk aklıma gelenler arasında basketbolun her anının dolu dolu olması ve koçların oyuna anında müdahale edebilmesi geliyor. Futbolda bir taktik belirleyip 11 kişiyi sahaya salar ve 45 dakika boyunca bağırıp çağırarak bir şeyleri değiştirmeye çalışırsınız. Basketboldaysa her hücumu tek tek şekillendirme şansınız vardır. İşte bu sebeple basketbol oyunlarını da çok seviyorum, hele ki müdahale eden kişi olduğumda...

Draft Day Sports: Pro Basketball, yıllardır sessiz sedasız yoluna devam eden bir basketbol menajeri oyunu. Bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar küçük bir ekip tarafından geliştirilen oyun, vasat bir 2D maç motoruna sahip olmasına rağmen diğer açılardan gücünü ortaya koyup bu açığı kapatıyor. Öncelikle oyunun istatistiksel veriler konusunda oldukça cömert olduğunu söylemeliyim ki basketbolda istatistiğin yerinin ne kadar önemli olduğu herkesin malumu. Üstelik oyunun yanında ekstra olarak satılan Season Disk sayesinde tüm NBA tarihinin istatistik verileri de oyuna eklenebiliyor. DDSPB4'te NBA, NBDL ve Euroleague içeriği yer alıyor. Varsayılan düzende Euroleague açık değil ama bir yandan NBA'de kariyer yaparken, diğer yandan Euroleague içeriğini açık takip etmek size kalmış. Bu seçimi yaptıktan sonra genel menajerlik, antrenörlük ya da her iki görevi birden yapmak isteyip istemediğimizi belirliyor ve takımın başına

geçiyoruz. Bu noktada takım isimlerindeki lisans problemi çıkıyor karşımıza ama bunları çabucak düzenlemek mümkün, oyuncu isimlerindeyse sorun yok. Ayrıca grafik paketleriyle logoları, oyuncu ve personel fotoğraflarını da oyuna eklediğinizde görsel olarak kusursuz hale geliyor oyun.

Gelelim oynanışa... Oyuna sezonun erken bir tarihinde başlayıp draft yapabiliyor, sonrasında da takaslarla takımı şekillendiriyoruz. (Direkt sezona başlamak da mümkün.) Bu sırada ilk beş, yedekler ve kadro dışı kalan oyuncular için dakika dağılımı yapıp maçların kendi kendine sonuçlanmasını isteyebiliyoruz. Maçları izlemek istediğimizdeyse vasat 2D maç motoru ya da metin anlatım seçenekleri mevcut ki ben maça anbean müdahale etmek için 2D maç motoruna katlanmayı tercih ediyorum.

Maçlarda takıma belli taktikler verebiliyoruz ama hücum çizmek gibi bir hayaliniz varsa ondan vazgeçin. 100 puanı Isolation, Pick & Roll, Post Up, Spot Up, Motion ve Transition gibi seçeneklere dağıtıyor ve bu şekilde hücumu şekillendiriyoruz. Öte yandan oyunculara da belli hücumlara yönelik bireysel antrenmanlar vererek hücumu bir miktar da olsa çeşitlendirebiliyoruz. Savunmadaki taktiksel tercihlerse maçlarda belirleniyor, kritik dakikalar için de yine taktik foul, üçlük kullanılması, ikiye bir hücum gibi seçenekler maç sırasında taktik ekranından seçilebiliyor.

Oyunda irili ufaklı birçok detay var; yardımcı koçların tercihinden tutun da finans yönetimine, istediğimiz gibi bir lig yaratabilmekten tutun da oyuncu araştırma ve takip etme süreçlerine kadar. Komple bir NBA tecrübesi sunan DDSPB4'ü, basketbol menajeriği arayanlara mutlaka tavsiye ediyorum. Üstelik önceki sürümlere göre, bu yıl Steam sayesinde de fiyatı daha uygun.

Şefik Akkoç

Draft Day Sports: Pro Basketball 4

- ⊕ Zengin istatistiksel veri
- ⊕ Kendi ligimizi yaratabilme imkânı
- ⊕ Her detayıyla NBA tecrübesi
- ⊖ Vasat iki boyutlu maç motoru
- ⊖ Teknik hatalar

7,5

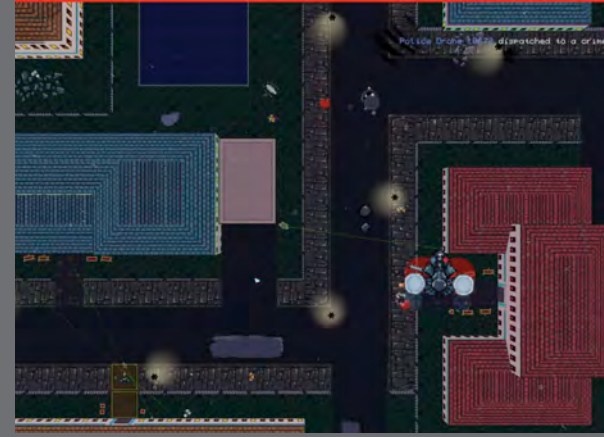
Alternatif **Basketball Pro Management 2015**



^ İki boyutlu maç motoru çok parlak değil ama iş görüyor.



Yapım **Flat Earth Games**
Dağıtım **Flat Earth Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, Mac**
Web **metrocide.com**



Metrocide ★

Yeni kontrat

Oyunculuk geçmişinizin büyük kısmını “öldüren adam” olarak geçirdiniz, doğru mu? Yeri geldi savaşlarda, yeri geldi sokaklarda, yeri geldi uzayda, yeri geldi sualtında... Metrocide da bizi yine öldüren adam rolüne sokuyor ama farklı bir konumda, farklı bir görsellekle, farklı bir oynanışla... Oyunda “T.J. Trench” adlı, şanı alıp yürümüş bir kiralık katili kontrol ediyoruz. Oyuna girer girmez bizi karanlık atmosfere sahip bir şehrin sokakları karşıyor, yayalar kaldırımlarda cirit atıyorlar, gökyüzünde uçan araçlar görüyoruz ve pikseli görseliğin gerektirdiği gibi hayal gücümüze sığmıyor. Peki, bizim ne işimiz var bu gangster ve polislerle dolu şehirde? Kim bilir...

Şehirde ilk yapmamız gereken şey tabii ki para kazanmak ve bunun için de bize iş verecek bağlantıları bulmamız gerekiyor. Hemen sokakları geziyor ve bir bağlantı bulup ona yaklaşıyor, iş istiyoruz. Bize farklı fiyatları olan hedefler sunuyor, birini seçip işe koyuluyoruz ama dikkat etmemiz gereken şeyler var. Öncelikle tabii ki hedefimizi kaçırmamamız gerekiyor, öldüreceğimiz andaysa işi temizce halletmek şart ki bunun için de işi insanlardan, güvenlik kameralarından ve tabii ki polislerden uzak bir noktada halletmeliyiz. Oldu da biri o anı gördü, hemen yüzünüzü teşhis ediyor, sizi de bir güzel polise rapor ediyor, hemen kaçılıyorsunuz. Oldu da kimse sizi görmedi ama cesedi gördü, yine polis çağırılıyor, robotun biri gelip cesedi teşhis ediyor ve siz paçayı yırtılıyorsunuz. Ortada kimsecikler yoksa da adamı öldürüp cesedi gizliyor, sonra da olay yerinden uzaklaşıyorsunuz. Oyunun temeli “bağlantıdan iş al, işi bitir, para toplama” şeklinde ilerliyor. Dediğim gibi, önce bağlantı bulmanız ve ardından işi halletmeniz lazım ama

şehirdeki tek tehlike polisler değil, bir de gangsterler mevcut. Siz kafanıza göre iş yapıp paraları cebeye indirirken, onlar da boş duracak değiller ya, bir noktada sizi hedef seçebiliyorlar. Metrocide’da Downtown, The Docks ve Hilldale olmak üzere üç bölge var ve kariyerinizi de Normal oyun modunu seçip bu üç bölge üzerinde şekillendiriyorsunuz. Alternatif olarak oyunun Score Attack, Blaster Only ve Dead Trench Walking gibi modları mevcut. Daha da önemlisi, oyuna başlarken zorluk seviyesini seçebiliyorsunuz ki bu noktada sizi uyarmam gerekiyor. Arkadaşlar, oyun kimi zaman cidden aşırı zor hale geliyor ve kusursuz bir cinayet işlemek neredeyse imkânsızlaşıyor. Öyle ince düşünmek, öyle ince hamleler yapmak gerekiyor ki resmen stres yaşıyorsunuz. Yaşadım, biliyorum... Her anı ilk Grand Theft Auto, Retro City Rampage ve Hotline Miami gibi oyunları hatırlatmakla geçen ve karanlık atmosferini oldukça başarılı bulduğum oyun, Aralık ayında erken erişim sürecini tamamlayıp tam sürüme geçiş yaptı ama hala giderilecek hataları olduğu da bir gerçek. Şahsen oyunu açmadığım, sürekli çöktüğü anlar da yaşadım ve sizi de uyarmak isterim. Dile getirdiğim tüm olumlu ve olumsuz detayların yanına 21 TL’lik fiyatı da ekleyip kararı size bırakıyorum. ■ **Şefik Akkoç**

Metrocide

- ⊕ Sade görsellik
- ⊕ Başarılı “karanlık” atmosfer
- ⊕ Zorlayıcı oyun yapısı
- ⊖ Kontroller daha iyi olabilirdi
- ⊖ Zuman eksikliği hissediliyor

7,5

|| Alternatif **Hotline Miami**





Yapım **PostMod Softworks**
Dağıtım **PostMod Softworks**
Tür **Macera**
Platform **PC**
Web **www.postmodsoftworks.com**

The Old City: Leviathan

Akil almaz bir yolculuğa hazır olun!

Öyle bir oyun düşünün ki içinde felsefe, din, edebiyat öğelerini barındırıyor. Daha önce gördüğünüz oyunlara pek benzemeyen ve “walking simulator” türündeki The Old City: Leviathan, tamamıyla hikâyeye odaklı bir keşif oyunu. Oyunu bir saat içinde bitirmek mümkün fakat bütün hikâyeyi duymak istiyorsak, oyuna birkaç saat daha ayırmamız gerekiyor. Eski ve unutulmuş bir şehri ele alan oyunda, yıkılmış bu dünyada kalan tek bir kişinin hayal ve gerçeklik arasındaki yaşamına tanık oluyoruz. Oyun 11 bölümden oluşuyor, son bölümün ismiyse tabii ki Leviathan. Leviathan, ilk olarak Eski Ahit’te geçiyor ve kendisi balinaya benzeyen bir deniz canavarı. Oyunda bir düzine felsefi düşünceye, metafora ve alegorilere şahit oluyoruz. Oyuna başlamadan önce karşımızda bir yazı belirliyor; gerçeklik ile hayal arasında sıkışmış, sapkın bir aklın içinde geçireceğimiz serüvende duyduğumuz ve gördüğümüz her şeye körü körüne inanmamamız gerektiğini hatırlatıyor bize. Herkesin gerçeklik ve hayal algısı farklıdır, inanıyorum ki bu oyunu size sevdirecek olan da hayal gücünüzün ne derecede yüksek olduğu.

Oyuna içinde bulunduğumuz isimsiz karakterle başlıyoruz. İlk başlarda yıkık dökük bir kanalizasyon sisteminden geçiyoruz, oyun ilerledikçe etrafımızda gördüğümüz hayal perdesi daha da aralanıyor ve çok değişik manzaralara tanık oluyoruz. Belli noktalara geldikçe içinde olduğumuz kişi sanki bir iç ses gibi uzunca konuşmaya başlıyor. Karakter konuştuğunda içinde bulunduğu karmaşık duygulara sürüklüyor bizi; yalnızlığı, acıyı, umutsuzluğu ve çaresizliği yaşamamak elde değil. Etrafta sadece hikâyeyi anlamaya çalışarak ve mekânları keşfederek geziyoruz, kapıları açmak dışında hiçbir eşyayla etkileşimde bulunamıyoruz. Karşımıza bir bulmaca bile çıkmıyor, asıl bulmaca oyunun içinde yatıyor zaten.

Bulduğumuz bölümdeki belli noktalara geldikten sonra ikinci bölüme geçiyoruz, bu şekilde devam ediyor oyun. Oyunun sonuna kadar hiçbir insan yüzüyle karşılaşmıyoruz, sadece son bölümlere doğru kişinin gördüğü devasa hayali varlıklar görüyoruz. Oyunun sonuna gelecek olursak, üzgünüm ama belli bir son bulunmuyor, hikâyeyi anlayıp anlamamak sizin elinizde ve nasıl bittiğini de sizin bulmanız gerekiyor. Oyun âdeta görseller üzerine kurulmuş durumda, hayal gücünün ürünü olan akıl almaz manzaralar ağı-

zımı gerçekten açık bırakıyor. Bunun yanında oyunun müzikleri de gerçekten mükemmel yakın durumda. Hikâyeden zaten bahsetmek istemiyorum, oyunu yaratan ana unsur, oyunun omurgası durumunda gerçekten ve insanları içine çekmemesi mümkün değil. Bütün bu güzel özelliklerin yanında oynanabilirlik yok denecek kadar az, oyuna başladığımız an neler dönüp bittiğini hiçbir şekilde anlamıyoruz ve yapacak hiçbir şey yok. Dürüst olmak gerekirse ilk yarım saatte kafayı yiyeceğimi sandım, Unreal Engine’in hatırına oyunda durmaya çabaladım. Oyunu oynadıkça hikâye ve atmosfer sizi içine çekiyor ve merak etmeye başlıyorsunuz. Bir diğer sorunsu oyunda herhangi bir kaydetme özelliğinin bulunmaması. Bütün bu özellikleri göz önünde bulundurduğumuzda, oyunu oynayacak kişi kesinlikle sabırlı olmalı, yoksa verdiğiniz para yazık olur. Açıkçası bende de aşırı bir hayal gücü olduğu için oyuna tutunabildim, siz de eğer bunun başarabilirseniz, kartpostal güzelliğindeki manzaralara şahit olacaksınız. Birkaç saatte bitirilebilecek bir oyunu oynamak istemeyenleri de anlarım tabii ki... ■ **Simay Ersözlü**

The Old City: Leviathan

- ➕ Mükemmel görsellik ve müzikler
- ➕ Sürükleyici hikâye
- ➖ Kesin bir son bulunmaması
- ➖ Etkileşim sorunu

6,5

|| Alternatif **The Stanley Parable**





Yapım **Can Explode, CD Projekt RED**
Dağıtım **CD Projekt RED**
Tür **Macera, Strateji**
Platform **PC, Mac**
Web **www.thewitcher.com/adventuregame**



The Witcher Adventure Game

Kutulu oyun dünyasına “merhaba” deyin!

The Witcher’ı Şubat ayında beklerken gelen erteleme kararı hem seriyi, hem de RPG severleri bir anda hüsrana boğdu. Adamlar daha iyi bir oyun çıkarmak için böyle bir karar aldıklarını iddia etseler de sonuç olarak bizleri oyunsuz bıraktılar. Nitekim The Witcher 3: Wild Hunt’ı beklemek için artık bir tesellimiz var: The Witcher Adventure Game. Bugüne kadar çıkan birçok The Witcher oyunundan, hatta üretilen genel geçer oyunlardan da farklı bir konseptle karşımıza çıkan yapım, aslında tam teşekküllü bir kutulu oyun.

Kutulu oyun

Ignacy Trzewiczek tarafından geliştirilen oyun, en az iki ve en fazla dört oyuncuya ev sahipliği yapıyor. Oyundaki karakterler, The Witcher dünyasından ziyadesiyle aşına olduğumuz Triss Merigold, Dandelion, Yarpın Zigirin ve efsanemiz Geralt of Rivia olarak karşımıza çıkıyor. Her karakterin kendine özel bir sınıfı var ve bu ayrım oyuna da doğru orantılı şekilde yansıyor. Diploması, direkt savaş ya da büyü gibi konular hakkında uzmanlaşan karakterlerimiz, oyundaki özellikleriyle zaten konumlarını ziyadesiyle belli ediyor. Şimdi dilerseniz birazcık detaylara geçeyim... Öncelikle belirtmekte fayda var ki ileri seviyede İngilizceniz yoksa bu oyunu arşivde dursun diye satın almayın, paranıza yazık. “İngilizcede iddialıyım!” diyorsanız, o zaman hoş geldiniz. Kutulu oyun mantığı son 10 yılda büyük ölçüde gelişti, değişti. Firmalar artık farklı ürünlerle karşımıza çıkabilmek için birbirinden farklı fikirler üretiyor. O yüzden kutulu oyun denildiği zaman aklınıza sadece Monopoly geliyorsa öğrenmeniz gereken çok şey var demektir. Fakat merak etmeyin, oyuna girer girmez kısa bir demoyla neler yapmamız gerektiği zaten açıklanıyor. Daha detaylı bilgiye de oyun içi menülerden ulaşabiliyoruz.

Kart ve Zar

The Witcher Adventure Game, genel geçer kutulu oyunlarda olduğu gibi büyük bir harita üzerinde oynanıyor. Harita üzerinde oyun dünyasına vakıf olanların yakından tanıyacağı birçok yerleşim mevcut. Her yerleşim, içinde oyunun üç ana kaynağından birini barındırıyor. Kaynaklar çok önemli zira birçok görevi onların sayesinde yapabiliyoruz. Oyunun başında seçtiğimiz görevleri en çabuk yapan ve belirlenen süre sonunda en çok Victory Point’e, yani zafer puanına sahip olan oyunu kazanıyor. Bir görevi tamamladıktan sonra yeni görevler geliyor ve bu durum sürekli devam ediyor. Üzerinde bulunduğumuz bölgelerde farklı “engeller” çıkabiliyor ki bunların birçoğu düşman birimleri. Toplam saldırı ve savunması olan düşmanları, karakterimizin sahip olduğu saldırı miktarı kadar zarla defetmeye çalışıyoruz. Misal, beş saldırı ve dört savunma gücüne sahip olan “Nidhogg” isimli yaratık tam bir kâbus. Onu öldürmek için attığımız zarlardan dört tane saldırı işaretini yalamak gerekiyor. Savunma kısmıysa benzer şekilde çalışıyor ve Nidhogg’un beş saldırısından beş adet savunma zarıyla kurtulabiliyoruz. Boşta kalan her bir savunma zarı “yara” anlamına geliyor; kimi yaralar ufak, yaralar büyük olabilir. Sahip olduğumuz tur başı iki hamleden birini feda ederek iki ufak yarayı ya da bir büyük yarayı silebiliyoruz. Yara demişken, öyle belirli bir sağlık puanından bahsetmiyorum. Bu oyunda alınan yararlar, karakterin ana özelliği olan Travel, Investigate, Brew (Bu özellik karakterden karaktere değişiyor.), Fast Travel, Develop ve Rest özelliklerini tamamen kullanılmaz hale getiriyor. Anlayacağınız yara almak eşittir oyundan düşmek... Oyunun kutulu sürümünü deneyim etmeden net bir şey söylemek çok zor pek tabii ki ama genel hatlarıyla güzel bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Hele multiplayer seçeneği olması onu harika bir hale getirmiş. ■ Ertuğrul Süngü

Kartlar

Oyunda birbirinden farklı kartlarla karşılaşırız. Bunların bazıları kader kartı, bazıları kötü durum kartı, bazıları direkt olarak savaşta nüfuz edebilen kartlar. Kontrol ettiğimiz karakterlerin farklı özellikleri sayesinde bu kartlardan daha enteresan şekillerde yararlanabiliyoruz.

The Witcher Adventure Game

- ➕ The Witcher dünyası
- ➕ Kaliteli strateji öğeleri
- ➕ Detaylı anlatım
- ➖ Yüksek seviye İngilizce gereksinimi

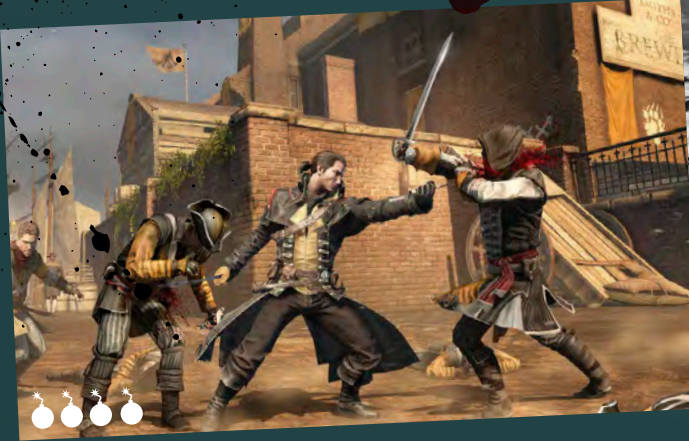
7,3

Alternatif Neuroshima Hex



ANARŞİST

Anarchy in LEVEL!



Assassin's Creed: Rogue

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

Hahahahaha! Pardon, gülme geldi. Bir Assassin's Creed oyunu daha, bir kopya macera daha. Yavrularım, sevgili Sofyali kardeşlerim, bu oyunun adına "Rogue" falan yazacağınıza düpedüz, "Assassin's Creed: Black Flag Lite" yazsanız da olurdu? Rogue ne Rogue? Black Flag'in aynısı işte, kimi yiyorsunuz ya, kimi? KİM?! (Kim Basinger diye cevap geldi.) Bir de Far Cry özentiliğiyle hayvan avlayıp eşya üretmiyor muyuz? Bunu Assassin's Creed III'te de yapıyor muyduk? Öyleyse Far Cry bu oyundan özenmiştir ama zaten hepsi Ubisoft değil mi, herhalde bir ofis yana geçip şöyle sordular: "Hacı sizin oyunda var mı enteresan bir şey, bizim oyuna da koyalım?" "Oyunculara hayvan kestirip eşya yaptırtacağız biz." "Hah süpermiş, biz de onu ekliyoruz o zaman, öpt, kib." Allah sizi bildiği gibi yapsın Ubisoft; bildiği gibi!



Battlefield 4: Final Stand

Yapım **EA DICE**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **FPS**
Web www.battlefield.com/battlefield-4

Bitmedi DLC'leri bu oyunun da, bitmedi, bitemedi! Final Stand'ın beşinci ve son DLC olduğunu düşünüyorsanız da yanılıyorsunuz; EA, BF4'e daha fazla DLC yayımlayacağını açıkladı. (Yanlışımız yoksa.) Peki, Final Stand'de ne oluyor? Rusya'da mıdır, Sibirya'da mıdır, o soğuk memleketlerde yer alan birkaç tane harita, birkaç yeni araç, birkaç tane de silah... Siz de buna para veriyorsunuz. Sanki önceki tüm haritaları avucunuzun içi gibi ezberlediniz de çok sıkıldınız, yetmedi, yeni haritalar sizi çok eğlendirecek. Of! Bir de bu DLC'ye "Phantom" diye uyduruk bir yay koymuşlar ama oyuncular bunu alamaz, almaya çalışırken 12 tane iş yapsın diye de kasmışlar. Herkes aynı kıyafetleri giyiyor da, haritada kodları arıyoruz da, bir şeyler... Savaşacak mıyız, dedektiflik mi yapacağız EA? Cevap ver!






Isyanmetre




The Crew

Yapım **Ivory Tower**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Yarış**
Web thecrew-game.ubi.com

Ubisoft'cuğum, sen hiç bu işe girme. Git güzel güzel Assassin's Creed 15'ini yap, ormanın bu defa daha iç kısımlarında geçen Far Cry 8'i düşün ama yarış işine girme. Girme çünkü resmen rezil etmişsin ortamı; püüü, her taraf leş, LEŞ! Arkadaşım o nasıl araç kontrolü? Araba mı, yağda giden varil mi bunlar? Arabaların yere basmıyor, bunu görüp de oyunu piyasaya sürdüysen ayıp sende bir kere. İkincisi o Takedown görevleri nedir öyle bebeğim? Sen hiç Burnout oynamadın mı? Oradaki Takedown modu dünyanın en eğlenceli moduyken sen burada nasıl bu kadar kötü bir kopya üretirsin? Hiç mi acımadı için? Hepsini geçtim, o grafikler... Oyunu eski nesle de uyduracağım derken şimdiki nesil patlamış gitmiş, hiç farkında bile değilsin. Çünkü neden? Orada oturmuş, akan paraları bir bir sayıyorsun. Ama bunların hepsi bir bir çıkacak senden, onu da bil... 

Lara Croft and the Temple of Osiris

Yapım **Crystal Dynamics**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon**
Web www.laracroft.com

Lara bir ölmedin güzel kızım, BİR ÖLMEDİN! Bir ara yoktun ne güzel, niye geri döndün ki? Tamam, seni sevdik, güzel kızsın, atletiksin falan da yeter yani. Evlat olsan istenmezsin ya, o derecel. Bunu bir kenara bırakıyorum, sen Crystal Dynamics, ne yaptın, gece gündüz Diablo oynadın da özeneceğin mi tuttu bu oyuna? Ne bu Diablo çakması eser? Bir de tek kişilik oyuna Lara'yı hem silahşor, hem büyücü, hem jimnastik şampiyonu, hem de dağcı olarak yerleştirmişsin... Olmuş mu sence öyle? Ben tek kişi oynamak istemiyorum, neden benim üç tane daha oyuncu bulmamı bu kadar zorlaştırdın peki? Ne tür bir canısın sen? Çabani takdir etmiş olsam da Crystal'ciğim, bu iş böyle olmamış. Lara'nın artık tedavülünden kalkması gerek. Hadi bekleme yapma ciğerim, kalbini kırmayayım... 



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 31 Ocak 2015 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



DONANIM



Asus

Tasarım, performans ve fazlasını isteyenlere

Sayfa 89



Brother

Tasarrufu ön plana alan
bir yazıcı

Sayfa 90



Inca

Değiştirilebilir mekanizmalı
oyuncu mouse'u

Sayfa 91



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş,
dertlere derman oluyor...

Sayfa 92



Deezer'da yenilik

Şarkı sözü aramaya son

Müzik severlerin internette en çok aradıkları şeylerden biri de şarkı sözüdür. Şarkı sözlerini barındıran birçok site olsa da müzik dinlerken arama yapmak ekstra bir çaba gerektirir. Bunun farkında olan Deezer yazılımcıları, geçen ayın ortalarında yaptıkları güncellemeyle Deezer'a şarkı söz desteğini getirdi. Pek tabii ki tüm şarkıların sözlerini siteye eklemek güç ancak söz odaklı şarkıların birçoğunda şarkı söz desteği yer alıyor. Mobil uygulamalara da gelen şarkı sözü desteği, iki farklı modda ekrana geliyor ve bu destekten sadece Premium üyeler değil, Deezer'ı ücretsiz kullanan kullanıcılar da yararlanabiliyor. ■



Yeni sosyal platform

Yazılım ve tasarımcılara özel

Stackify.io adlı site, yazılım ve tasarımcılara günlük iş hayatlarında kullandıkları programları listelemelerini sağlayan sosyal bir platform. Yazılım geliştiriciler ve tasarımcılar, hemen hemen bütün teknoloji etkinliklerinde birbirlerine aynı soruyu soruyorlar: "Hangi programları kullanıyorsunuz?" Bunu sorma nedenlerinin ilki, yeni programlar keşfetmek, ikincisi de karşıdaki kişiyle bir bağ kurmak. Ne kadar çok sayıda aynı program kullanılıyorsa o kadar ortak nokta olduğunu keşfediliyor. Bu site de tam olarak bu probleme çözüm getirmek amacıyla hazırlandı. Tüm dünyadan yazılım ve tasarımcılar, bu platformda, kullandıkları programları seçerek profillerini oluşturabiliyor, hazırlanmış program listelerini takip ederek yeni programlar keşfedebiliyor ve kendileriyle ortak program tercihleri olan kişilerle bağlantı kurabiliyorlar. ■



Apple-1 satışı sonuçlandı

1976 model bilgisayara servet

Bir zamanlar Steve Jobs'un bizzat kendisi tarafından satıldığı iddia edilen orijinal bir Apple-1 bilgisayar, internet üzerinden açık artırma sunuldu ve açık artırma sonucunda 365 bin dolara alıcı buldu. Halen tam anlamıyla çalışan 1976 üretimi bilgisayar, Christie's'e göre Steve Jobs tarafından satıldığı resmi olarak belgelere geçmiş tek Apple-1. The

Guardian'ın raporuna göre Steve Jobs, bu bilgisayarı 1970'lerin ortalarında ailesinin garajından satmıştı. Charles Ricketts tarafından satın alınan bilgisayar, "Rickett'in Apple-1 Kişisel Bilgisayarı" olarak tanınıyordu. Birkaç yüz adet üretilen Apple-1'in bugün 50'den azının hayatını sürdürdüğü düşünülüyor. ■



Harcamalarınızı takip edin

Wally+ artık Android'de

Kişisel harcama uygulaması Wally+ artık Android kullanıcılarının kullanımına da sunuldu. Harcamalara bir yaşam tarzı yaklaşımı getirerek akıllı alışverişin önünü açan mobil uygulama, kazanç ve harcamalarla ilgili konuları tek bir çatı altında

toplayarak kullanıcıların birden fazla hesabı yönetmesini ve kendilerini benzer kişilerle kıyaslayarak finansal olarak ne durumda olduklarını anlamalarını sağlıyor. Wally+ ile artık Android platformunda yer alan mobil uygulama Türkçe de konuşuyor. ■



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Asus G550J ★

Tasarım, performans ve fazlası

O dağına oyunu, performansı, multimedya ve dolayısıyla eğlenceyi alan Asus G550J, tasarımıyla Asus kalitesini sunduğu gibi, konuşulmaya değer pek çok özelliğiyle de başarısını perçinleyen bir model. Windows 8.1 Pro işletim sistemiyle çalışan dizüstü bilgisayar, yüksek performans için Intel'in dördüncü nesil güçlü işlemcisini üzerinde bulunduruyor. Intel'in ve NVIDIA'nın bir araya geldiği platformda kullanılan grafik işlemciyse NVIDIA GeForce GTX 850M. Tam 4 GB kapasitesinde olan bu grafik işlemciyle günümüz oyunlarına hazır olan dizüstü, yüksek performans noktasında minimum gürültü anlayışına da sahip. Bunun için çift taraflı akıllı fanları kullanan Asus G550J, oyunculara özel tasarım ve üstün ses deneyimi için beraberinde getirdiği SonicMaster Subwoofer'ıyla da öne çıkıyor.

Asus G550J, oyunculara özgü tasarımıyla dikkat çeken bir model. ROG'un güçlü kırmızı rengiyle donatılmış dizüstü bilgisayar, bunu hem sırtında yer alan ROG logosuyla gösteriyor, hem de kırmızı renkli arka aydınlatmalı klavyesiyle. Tamamı siyah renkli, kaliteli bir gövdeden oluşan dizüstünün ekranı da siyah mat malzemeye kaplı. 15.6 inç büyüklüğündeki Full HD ekran, LED arka aydınlatmalara

sahip IPS panelden oluşuyor. IPS panelden ötürü tam 178 derecelik geniş görüş açısı sağlayan Asus G550J, böylece hem oyuncuların, hem sinemaseverlerin beğenecekleri türden bir model olmayı başarıyor. Harika bir görsellik sağlayan dizüstü, güçlü teknik kadrosuyla da ilgi topluyor.

Intel'in dördüncü nesil işlemci ailesinin 3.40 GHz'e kadar çalışma temposu yakalayan güçlü üyesi i7-4700HQ işlemcisiyle çalışan Asus G550J, NVIDIA GeForce GTX 850M'i de grafik hanesinde oyunculara sunuyor. Yine 16 GB kapasiteli RAM desteğiyle yüksek RAM ihtiyacını da karşılayan dizüstü, geniş depolama alanı olarak 1 TB'lık diske de teknik kadrosunda yer veriyor. Böylece oyuncuların yüksek oyun performans beklentisini karşılayan Asus G550J, günümüzün diğeri oyunlarını rahatlıkla çalıştırabilecek bir platform halini alıyor.

Asus G550J, harika multimedya deneyimi vad ediyor. Bang & Olufsen IcePower işbirliği neticesinde ortaya çıkan Asus SonicMaster ses teknolojisinin sahibi olan Asus G550J, böylece dizüstü bilgisayar platformunda kaliteli ses desteği sağlayan ender modeller arasında yer alıyor. Bunu, beraberinde getirdiği SonicMaster Subwoofer'ıyla sağlayan

Asus G550J, böylece multimedya deneyiminin diğer önemli ayakları olan müzik ve film noktalarında da kullanıcıların beklentisini karşılamayı başarıyor. Bilgisayar başında müzik dinlerken veya film izlerken karşındakini atmosfere dâhil etmekte gecikmeyen dizüstü, sağladığı akustik performansla fazlasıyla iddialı.

Blu-ray optik sürücüsü, HD kamera, dizüstünün çevresinde yer alan 3 USB bağlantısı ve görüntüyü geniş ekranlara taşımak için kullanılacak olan HDMI portu ile de kullanılabilirliği arttıran dizüstü, oyun severler ve dizüstü bilgisayar platformunda multimedya deneyimi yaşamak isteyenler tarafından tercih edilebilecek bir model. ■ Ercan Uğurlu

Asus G550J

İthalat: Asus

Web: www.asus.com/tr

Artı: Güçlü ROG tasarımı, oyunculara özel performans, güçlü ses deneyimi, arka aydınlatmalı klavye, çok yönlü kullanım, Full HD IPS ekran

Eksi: -

9,5

Brother DCP-J105 ★

Sayfalar dolusu baskı

Brother'ın çok fonksiyonlu yazıcı ailesinde yer verdiği yeni ürünü DCP-J105 için özel bir test uyguladık. Özellikle tasarruf üzerinde duran Brother DCP-J105, elbette ki verimlilik ve fonksiyonellik üzerinde de duruyor. Brother DCP-J105 çok fonksiyonlu bir yazıcı; tasarrufu, verimliliği ve fonksiyonelliği bir arada bizlere sunuyor. Yazdırma, kopyalama ve tarama işlemlerini yerine getirebilen DCP-J105'in teknik detaylarında ön plana çıkan özelliği Piezo teknolojisi. Brother tarafından geliştirilen katmanlı Piezo baskı kafası sayesinde, baskı kafasında oluşabilecek olası hasarlar en düşük seviyede tutuluyor. Siyah - beyaz ve renkli sayfaları yazdırabileceğiniz, 100 sayfalık kâğıt kapasitesine sahip olan Brother DCP-J105 ile siyah - beyaz sayfaları dakikada 27 adede ve renkli sayfaları da dakikada 10 adede kadar basabilmek

mümkün. Bu arada yazıcının kablolu olarak USB üzerinden kolaylıkla bağlanabildiğini ve ayrıca Wi-Fi desteği ile kablosuz olarak da erişilebildiğini söyleyelim. Elbette ki Brother DCP-J105'in en göze çarpan özelliği tasarruf. Biz de yazıcının bu özelliğini test ettik. Brother'ın verdiği bilgilere göre bu yazıcı, mürekkep kartuşlarını oldukça tasarruflu kullanıyor ve renkli baskıda 1.300 adet sayfa basabiliyor. Özellikle tasarrufu, verimliliği ve fonksiyonelliği bir araya getirmesiyle dikkat çeken Brother DCP-J105'i, çok fonksiyonlu yazıcı arayanlara öneriyoruz. ■ **Ercan Uğurlu**



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Philips 272G5DYEB

İthalat: Brother

Web: welcome.brother.com/tr-tk.html

Artı: Tasarruflu, Piezo teknolojisi, çok yönlü fonksiyonları, Wi-Fi desteği, baskı kalitesi

Eksi: -

9,0

Philips SHB-5500 ★

Kulak üstü bluetooth kulaklık

Philips SHB-5500, siyah ve beyaz gibi farklı renklere sahip. İncelediğimiz modelde siyah renkli yapıda. Hemen kulaklığın tasarım detaylarına geçelim. Dönebilen kulak ünitelerine sahip olan kulaklık, 32mm'lik ünitelerin sahibi. Sağ taraftaki ünite üzerinde çağrı cevaplama ve duraklatma butonu bulunuyor, hemen altında da ses butonları mevcut. Bu ses butonlarına tek tıkladığınızda sesi kısip açabiliyorsunuz, uzun basılı tuttuğunuzdaysa şarkılar arasında geçiş yapmak mümkün. Butunun hemen yanında kulaklığı şarj etmek için kullanılabilen microUSB girişini görüyoruz. Kulaklık, kutu içeriğinde minik bir kablo getiriyor ve bu kablo yoluyla hızlıca kulaklığı şarj edebilirsiniz. Philips SHB-5500, tasarımıyla rahat ancak malzeme kalitesi çok basit gibi görünüyor. Çok kaliteli bir malzemeye sahip olduğunu söylemek zor fakat bu, onun aynı zamanda çok hafif olmasını sağlamış. Uzun kullanımlarda başınızı ağrıtmıyor, kulak yastıkları kulaklarınızı sıkıyor. Philips SHB-5500, bluetooth vasıtasıyla hemen cep telefonunuza veya bluetooth'lu herhangi bir müzik kaynağına

bağlanabiliyor. Temiz ses sunan kulaklıklar, öte yandan derin baslar üretebiliyor. Ses kalitesiyle memnun kaldık. Dış kullanımlarda da ideal bir performans sunuyor.

Müzik dinlerken telefonunuz çaldığında kulaklık üzerindeki düğmeyi kullanarak cevaplayabiliyorsunuz. Genellikle kulaklığı cep telefonunuz yanınızdayken kullanacağınız için görüşmelerinizde randıman alıyorsunuz fakat aradaki mesafe uzadıkça elbette ki kalite kaybı yaşandığı açık. Genel olarak kullanım kolaylığı sunması ve müzik performansı ile oldukça beğendiğimiz Philips SHB-5500, özellikle bu tip kulaklıklardan hoşlananlar tarafından beğenilecektir diye düşünüyoruz.

■ **Ercan Uğurlu**

Philips SHB-5500

İthalat: Philips

Web: www.philips.com.tr

Artı: Konforlu tasarım, derin baslar, kolay kullanım

Eksi: Malzeme kalitesi,

8,6



Razer Adaro Wireless

Aktif "müzikal" yaşam için

Kulak üstü tasarıma sahip olan Adaro Wireless, kablosuz yapısıyla aktif yaşamda müzik keyfi sürmek isteyen kullanıcılara hitap ediyor. Razer'ın kulaklığın neredeyse bütününde deri malzemeyi kullandığını söyleyebiliriz. Kulak köprüsü ve üniteler rahat yapıda deri malzemeyle karşımıza çıkıyor, diğer ekip parçalarıdaysa mat siyah renkli plastik kullanıyor. Kulak ünitelerinin çevresindeki metalik raylı sistem sayesinde genişliği ayarlayabiliyorsunuz. Böylece farklı kafa yapılarına uygun olabilen set, sol ünitesi üzerinde bir güç butonu, ses seviyesini ve şarkı değiştirmek için kullanabileceğiniz bir mandal ve kulaklığı şarj edebilmemiz için bir microUSB yuvası bulunduruyor. Bluetooth 4.0 üzerinden cep telefonu, tablet, bilgisayar veya diğer cihazlara bağlanabilen kulaklık, bu sayede dış kullanımlarda rahatlık sağlıyor. Kulaklığın şarj süresi

yaklaşık 2,5 saat. Tam şarj ettiğinizde 20 saate kadar çalma süresi sunabilen kulaklık, ayrıca bekleme süresiyle de 300 saat vaat ediyor. Uzun çalma süresiyle beğendiğimiz kulaklık seti, böylece müzikten vazgeçemeyen kullanıcıların beklentisini karşılayabilecek seviyede.

Adaro Wireless'in, aktif yaşama uygun olduğunu söyledik. Bunun sebebi elbette ki kablosuz olmasının yanı sıra tasarım itibariyle de oldukça konforlu yapıda olması. Böylece kulaklığı yolculuklarda uzun süreler başınızdan çıkarmadan müzik dinlemenin yanı sıra isteğe göre spor yaparken de kullanabilirsiniz.

Kulaklıkla derin baslar elde etmek mümkün. Dengeli bir ses performansı sağlayan kulaklık, kaliteli müzik keyfi vaat ediyor. Adaro Wireless'i müzikal performansın dışında da kullanabilir, bu deneyimi oyun noktasına da taşıyabilirsiniz. ■ Ercan Uğurlu



Razer Adaro Wireless

İthalat: Aral

Web: www.aralgame.com

Artı: Konfor, ses kalitesi, uzun pil ömrü

Eksi: Yüksek fiyat, plastik malzeme

8,1

Inca IMG-307 Laser Gaming Mouse ★

Oyuncuların yeni silahı



Inca IMG-307 Laser Gaming Mouse

İthalat: TP-Link

Web: www.tp-link.com.tr

Artı: Konforlu tasarım, FPS oyuncuları için ideal performans,

değiştirilebilir mekanizma

Eksi: USB portu yok

8,7

Oyuncular için tasarlanan ve bunu rahat, modern ve ergonomik yapısıyla gösteren Inca IMG-307 Laser Gaming Mouse, ele tam oturan bir gövdeye sahip. Parmaklarınız fare üzerine rahatlıkla yerleşiyor ve yüzey dokusuyla da iyi bir his bırakıyor. Farenin malzeme kalitesini oldukça beğendik. Alt yüzeyi de metalik malzemeden oluşan farenin çevresinde ise çok sayıda programlanabilir tuş bulunuyor. Öte yandan farenin değiştirilebilir ağırlıklara sahip olduğunu da söyleyelim.

Farenin üzerinde 13 adet programlanabilir tuş bulunuyor. Bunların 8'i farenin üst kısmında, 5'i ise yan tarafında bulunuyor. Tuşların konumları kolay erişilebilecek türde. Ayrıca kullanımları da kolay. Bu tuşları istediğiniz gibi ayarlamamız mümkün. Kutudan çıkan yazılımı kurarak arayüze erişebilirsiniz. Beş farklı profil de sunan yazılım, Türkçe dil desteği de gösteriyor.

Inca Laser Gaming Mouse'un tasarım olarak diğer bir dikkat çeken yanı ışıklandırılması

yapısı. Farklı renklerle özelleştirilebilen fare, bunu yine yazılımı üzerinden yapıyor. Yine yazılım içinde görebileceğiniz DPI kısmından farenin DPI'ını detaylı olarak ayarlayabiliyorsunuz. 16400'e kadar olan DPI değerini oyun içinde değiştirmek böylece mümkün oluyor. Laser Gaming Mouse'u oyunculara özel yapan diğer bir etken ise değiştirilebilir ağırlıkları. Farenin metalik tabanında yer alan bir hazne içinde çıkartılabilir ağırlıklar bulunan fare, böylece farenin total ağırlığı olan 182 gramı 20 gram daha arttırmaya olanak tanıyor. Fareyi hafif kullanmak isteyenler bu ağırlıkları kolaylıkla çıkartabilirler. Ancak kutu içeriğinde bu ağırlıkları muhafaza edebilecek ayrı küçük bir kutu bulunmaması üzücü. Hazır kutu içeriğinden bahsetmişken, kutuda ayrıca geniş bir mousepad olduğunu da söyleyelim. Inca Laser Gaming Mouse'un kablosu da dayanıklı malzemeden yapılmış. Böylece uzun kullanımlar neticesinde kırılma ve ezilmelere karşı dayanıklı olan kablo, kumaş yapısıyla da göz dolduruyor.

■ Ercan Uğurlu



TEKNİK SERVİS

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

S: İki hafta sonra yeni bir sistem toplamayı planlıyorum. Cooler Master'in dâhili PSU'su beni idare eder mi? Yeni gelecek olan AMD R9 285 ekran kartı Türkiye'de ne kadar fiyata satışa sunulur? Sistemimi yazayım şöyle: AMD FX6 6300 işlemci, Asus M5A97 R2.0 anakart, Corsair Vengeance 8 GB CL9 1600 MHz bellek, Kingston HyperX 3K 120 GB SSD, Cooler Master Elite K280 kasa, dâhili 500W PSU, AMD R9 285. Sistemde optik sürücü ve sabit disk kullanmayacağım. Emre Albal

C: Cooler Master kalitelidir. R9 285 için de 500W PSU yeterli olacaktır. R9 285'in fiyatı şu anda 800 TL. Sistem de güzel olmuş. Tek tavsiyem belleği 1866 MHz yapman. AMD işlemcilerin varsayılan bellek gereksinimi bu.

S: Lenovo G570 bilgisayara sahibim. Genellikle Photoshop ve Corel Draw programlarını kullanıyorum ve bilgisayarım bu programlarda düşük kalıyor. Bu konuda sıkıntı yaşamamak için ne yapabilirim? Bir diğer

sorum da HP Pavilion A6000 masaüstüm var. Battlefield 3 ve DayZ gibi oyunları oynarken sıkıntı yaşamamak için ne yapabilirim? Berke James Uçkun

C: Lenovo G570'in birden çok sürümü var. Eğer bilgisayarınız giriş seviyesi sürüm ve GPU'su HD 3000 ise Photoshop gibi yazılımlarda sorun yaşamamız normal. Bir de bu programlar birden çok eklenti çalıştırmakta. Bu bağlamda tavsiyem SSD kullanmanız. SSD, Photoshop gibi programların açılış süresini inanılmaz derecede kısaltmakta. HP Pavilion A6000'de Pentium Dual Core E2180 işlemci var ve PC'de harici bir ekran kartı bile yok. Yapmanız

gereken bu PC'yi emekliye ayırmak.

S: Son zamanlarda bana yetmeyen MSI GT60 dizüstü bilgisayarımın yerine bir sistem toplamak istiyorum. Aklımda şöyle bir şey var: Cooler Master HAF 912 Advance, Asus GTX 770 4 GB (Birden fazla ekran kullanmayı planlıyorum.), AMD FX X8 9370 işlemci, 8 GB 2x4 Hyperx Beast 1866 MHz bellek, Toshiba 1 TB sabit disk, Kingston Hyperx 120 GB SSD. Benim sormak istediğim şeylerse bu sisteme nasıl bir anakart önerdiğiniz ve sistemin geri kalanında herhangi bir uyum sorunu olup olmayacağı. Taha Taşpınar

C: Tek ekran kart takacağınızdan dolayı tavsiyem M5A97 R2.0 olacaktır. Ekran kartını da GTX 970 ile değiştirmeniz daha yerinde bir karar olur. Sistemde bir uyum sorunu yok fakat işlemcinin yanında soğutma gelmiyorsa iyi bir soğutucu almanızı öneririm.

S: Kendime yeni bir sistem toplamıştım. Bilgisayarımın söylediğine göre sistemim şöyle: 2 GB AMD R9 200 ekran kartı, 16 GB bellek, AMD FX-8320 3.5 GHz işlemci, Asus M5A97 LE R2.0 anakart, Windows Ultimate 64-bit işletim sistemi. The Darkness II oynarken, oyunu duraklatıp tekrar oyuna döndüğümde makinem kendini kapatıyor. Ayrıca uyku moduna alıp, tekrar açıp oyun oynamaya başladığım zaman da makine kendini kapatıyor. Isınmayla ilgili olabilir mi? 2015 ilk çeyreği gibi bazı parçaları değiştirmeyi düşünüyorum. 1.000 - 1.700 TL'ye hangi parçaları değiştirmeliyim? Ve sistemim nasıl? Sizin fikriniz nedir? Bilgisayarındaki ısınma sorununu çözmek için bir tane

USB'ye bağlanan vantilatör aldım, bilgisayarımın önüne koyarak çalıştırdım ve ciddi anlamda etki etti ama bu yaptığım ileride sorun yaratır mı? Yani önden arkaya doğru hava akımı var. Yani parçalardan birini yakma gibi bir sorun oluşur mu? Bilgisayarına diskten oyun yüklediğim zaman, oyunun kurulumu bitiyor, oyunu birkaç dakika oynadıktan sonra bilgisayar kendini kapatıyor. Oyunları orijinal alıyorum ama yine aynı sorun baş gösteriyor. Ne kadar uğraşıysam da sorunu çözemedim. Çağlar Yapıcı

C: Öncelikle ekran kartlarını GB miktarına göre değerlendirmek yanlış. İkinci noktaysa R9 200 bir seri, bir model değil. Bu bağlamda ekran kartının tam modelini öğrenmede fayda var. Ayrıca bilgisayarının özelliklerini kendin bilmedikten ve öğrenmeye çabalamadıktan sonra bu tür sorunlarla boğuşmaya ve ürünleri fahiş fiyata satın almaya devam edeceksin. Üst seviye bir işlemciye LE model, kırılmış anakart kullanılmış. Bu bağlamda ısınma sorunu yaşayabilirsin. 1.700 TL bütçe ayıracaksan ilk olarak iyi bir ekran kartı almanda fayda var. R9 285 olabilir mesela bu. Buna ek olarak daha iyi bir anakart da alabilirsin, M5A97 EVO R2.0 gibi. Soğutma için de kasanın önünde havayı içeri alan bir fan ve arkada da içerideki sıcak havayı dışarı atan bir egzoz fan olması iyi olacaktır. Oyunların açıldıktan bir süre sonra kapanmasıysa genelde ekran kartının ısınmasından kaynaklanır.

S: Grand Theft Auto V aldım PS3 için. Satıcı üçüncü bölge dedi. Bu olay ne ve ben Türkiye'dekilerle oynayabilir miyim? Cem Aydın

C: Oyunlar ve filmler, farklı bölgelerde farklı fiyata satılır. Bir bölgeden alınan bir film veya oyun, başka bir bölgede satılamayabilir, satılsa bile kullanılamayabilir. Örneğin, en son Steam,

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	Corsair Carbide 400R 750 watt
ANAKART	MSI 970A-G46	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	MSI X99S Plus
İŞLEMCİ	AMD FX-6300	Intel Core i5-4690K	Intel Core i7-5820K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Noctua NH-U14S
BELLEK	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX 4x4 GB 2400 MHz DDR4
EKRAN KARTI	AMD Radeon R7 265	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 290
SABİT DİSK	Samsung 840 EVO 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Samsung 840 EVO 500 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	650\$ + KDV	1060\$ + KDV	1945\$ + KDV

Rusya'da ucuza satılan oyunların Rusya dışına satılmasını engellemek için bölge kilidi getirdi. Rusya için uygun fiyata satılan bir oyunun bu sayede Rusya dışında daha pahalıya satılmasının ve o bölgedeki satıcıların zarar etmesinin önüne geçiliyor. PS3'te de benzer bir durum var ama bir farkla: Bölgesel farklar olmasına rağmen bir kısıtlama yok. Yani farklı bir bölgenin oyununu alıp bir başka bölgede sorunsuz oynayabilmeniz gerek.

S: Bütün sistemimi kurdum ancak ekran kartında kararsız kaldım. Herkes farklı bir şey diyor. Sence AMD R9 290X mi? NVIDIA GTX 780 Ti mi? Semih Yıldırım

C: AMD'nin R9 300 serisi GPU'ları çıkana kadar şu anda gerek sahip olduğu Maxwell mimarisi, gerek yüksek fiyat / performans oranı ile NVIDIA GTX 970 en iyi tercihlerden biri. AMD tarafında da yine düşük güç tüketimli ve Tonga mimarili R9 285 iyi bir model. Bu vesileyle AMD kart sahiplerinin mutlaka ama mutlaka en son çıkan 14.12 Catalyst Omega sürücüsünü kurmasını tavsiye ediyorum.

S: Asus N550JV-DB71 PC için ne düşünüyorsunuz? Furkan Şekerci

C: İşlemcisi yeni nesil Haswell fakat ekran kartı eski nesil GT 750M. Bu bağlamda tavsiyem yeni nesil bir GPU olan Maxwell mimarili GPU'lara yönelmeniz. Örneğin, GTX 850M GPU'lu Asus X550JK veya oyun amaçlı bir ürün arıyorsanız, yine GTX 850M GPU'lu MSI GE60 2PC Apache almanız daha yerinde bir karar olacaktır.

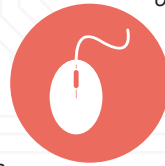
S: Yıllar kullandığım tüplü monitörümü artık emekli etmeyi düşünüyorum. Yıllar süren



para biriktirme çabalarım sonuç verdi ve paraya kıyıp bu sene bitmeden monitör almaya karar verdim. Sizden isteğim 450 - 600 TL arası, 23 inç, hem çizim için renkleri canlı gösterecek, hem de oyun performansı yüksek bir monitör tavsiyesidir. Şimdiden teşekkürler. En kısa zamanda cevap verirseniz sevinirim. Kubilay İlik
C: Oyun ve çizim iki farklı dünya. Renkleri canlı olan, üzerinde tasarım yapacağınız bir ürün arıyorsanız, IPS panellere yönelmeniz gerek. Yalnız burada sık sık karşılaştığım hatalı bir soru var: IPS mi, LED mi? Şunu bir açıklığa kavuşturalım: IPS bir panel teknolojisidir, LED ise bir aydınlatma. Aslında zaten LED sorusu geçerliliğini yitirdi zira piyasada artık LCD diye tabir ettiğimiz, CCFL aydınlatmalı monitör kalmadı. Monitörlerin büyük bir çoğunluğu düşük

"1.700 TL bütçe ayıracaksan ilk olarak iyi bir ekran kartı almanda fayda var. R9 285 olabilir mesela bu. Buna ek olarak daha iyi bir anakart da alabilirsin"

güç tüketimli, LED arka aydınlatmalı monitörler oldu. Burada asıl sorulması gereken soru şu: IPS mi, TN mi? TN panel, oyun oynamak için ideal olan, düşük tepkime süresine sahip bir panel. Dezavantajıysa dar bir görüş açısı sunması. Aslında bu, turnuvalarda yarıları engelleyen bir avantaj olsa da arkadaşlarınızla film izlemek söz konusu olduğunda bir kâbusa dönüşüyor. Bilirsiniz, bazı monitörlere yandan bakınca tek gördüğünüz, hareket eden siyah silüetlerdir. İşte bu paneller TN paneldir. IPS panellerse tam tersine 178 derece görüş açısı sunar ve her açıdan bakıldığında

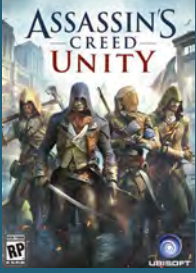


net bir görüntü elde etmenizi sağlar. Yine IPS paneller Adobe RGB renk gamunun neredeyse tamamını (%98) sunar ve tasarım için uygundur. Fakat IPS'in dezavantajı, tepki süresinin yüksek olmasıdır. TN panel 2ms tepki süresi sunarken, IPS paneller 5ms ile 6ms tepki süresine sahiptir. Bu yüksek tepki süresi tasarımda hiçbir sorun teşkil etmez. Fakat gözü hassas olan oyuncular rahatsız edebilir. Öte yandan IPS teknolojisi eskisi gibi değil. Artık daha düşük tepki süresine sahip IPS paneller mevcut ve bunlar AH-IPS olarak geçmekte. Advanced High Performance IPS paneller, tepki süresi konusunda daha iyi bir tablo çizmekte. Bu panellere "overdrive" teknolojisi de eklendiğinde IPS panelleri 2ms tepki süresine indirmek mümkün. Bu da piksellere, tam renk değişimi esnasında biraz

daha fazla voltaj vererek mümkün oluyor. Tabii ki tasarım yaparken overdrive'ı kapatmak, oyuna geçerken de açmak yerinde bir karar olacaktır. Fakat sonuç olarak hem oyun oynayabileceğiniz, hem de tasarım yapabileceğiniz monitörler artık imkânsız olmaktan çıktı. Yakın zamanda inceleme şansını bulduğum Viewsonic VX2363Smh1-W modeli buna en güzel örneklerden biri. Öte yandan ben tasarım olarak da iyi bir ürün istiyorum derseniz, Asus'un MX239H modeline bakmanızda kesinlikle fayda var.

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

Yıllardır tek başına suikast yapmaktan sıkılan Assassin's Creed oyuncularını, Unity'deki co-op multiplayer desteği sayesinde aradıklarını buldular.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Battlefield 4

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

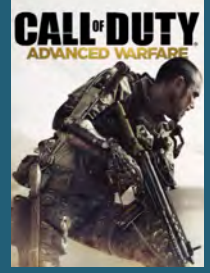
Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2013



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



Advanced Warfare

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Grand Theft Auto V

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

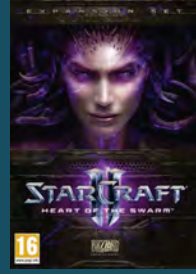
Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



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

Puan Arşivi

ARALIK 2014

Assassin's Creed: Unity	76
Assetto Corsa	88
Call of Duty: Advanced Warfare	75
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes	72
Dragon Age: Inquisition	92
Far Cry 4	75
Football Manager 2015	85
Freedom Wars	63
Grand Theft Auto V	97
Halo: The Master Chief Collection	85

Kraven Manor	55
LEGO Batman 3: Beyond Gotham	70
LittleBigPlanet 3	90
Lords of the Fallen	70
Pro Evolution Soccer 2015	80
Randal's Monday	70
Styx: Master of Shadows	75
The Legend of Korra	55
This War of Mine	76
World of Warcraft: Warlords of Draenor	95

KASIM 2014

Alien: Isolation	79
Civilization: Beyond Earth	85
DG2: Defense Grid 2	81
DriveClub	60
F1 2014	70
Forza Horizon 2	90
Gabriel Knight 20th Anniversary Edition	75
Legend of Grimrock II	85
Middle-earth: Shadow of Mordor	80
Natural Doctrine	77



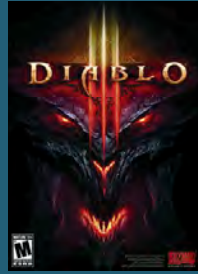
Destiny

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

Yapım Bungie

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2014



Diablo III

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

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 4

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

Yapım Ubisoft

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2014



Forza Horizon 2

Yarış oyunları kategorisinin açık dünya temasına sahip bu en iyi örneği, zengin içeriği ve sonsuz eğlencesiyle oyuncuların ekran başına kilitliyor.

Yapım Playground, Turn 10

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2014



Titanfall

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

Yapım Respawn

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2014



Warlords of Draenor

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

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 2014



Wasteland 2

Efsanevi yapımcı Brian Fargo'nun Kickstarter'daki başış kampanyasıyla yola çıkıp hayata geçirdiği yapım, RPG ve strateji türünü bir araya getiriyor.

Yapım inXile Entertainment

Dağıtım inXile Entertainment

Çıkış Tarihi 2014



Watch_Dogs

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

Yapım Ubisoft

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2014

EKİM 2014

NBA 2K15	90	Destiny	83	Minimum	70
Ryse: Son of Rome	70	Endless Legend	90	Murasaki Baby	80
Shadow Warrior	80	Fable Anniversary	62	Naruto Shippuden: UNSR	80
Sleeping Dogs - Definitive Edition	80	Fenix Rage	85	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	84
Spintires	85	FIFA 15	85	Stronghold Crusader II	80
Sunset Overdrive	80	Flockers	74	The Sims 4	75
The Evil Within	68	Gauntlet	90	The Walking Dead S02E05	90
The Vanishing of Ethan Carter	83	inFamous: First Light	70	Titanfall: Frontier's Edge	80
TransOcean - The Shipping Company	70	Lichdom: Battlemage	80	Velocity 2X	74
TRI: Of Friendship and Madness	85	Metro Redux	84	Wasteland 2	85

KÜLTÜR & SANAT

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



www.paralelsinema.com

“Paralel” kelimesinin bolca duyulduğu ülkemizde, sinema sektörüne paralel bir bakış atan Paralel Sinema, gayet iyi bir alternatif sinema sitesi. Siteye adım attığınız an sizi en önemli konu başlıkları, kocaman görselleri ile karşılıyor. Daha sonra dilerseniz daha fazla konuya ulaşmak için Yazılar kısmına bakıyor, “En iyi 5” şeklinde ilerleyen konular için Listeler kısmına uğruyor, vizyon filmleri için de Vizyon bölümünü ziyaret edip günlük dozunuzu alıyorsunuz. Festivaller, Oscarlar, Kısa Filmler ve hatta Diziler için de ayrılmış özel bölümler bulunuyor sitede. Yazılar genel itibarıyla kaliteli fakat sitenin çok sık güncellendiğini söyleyemeyeceğim. Genelde herkesin boş zamanından artırarak katkıda bulunduğu bu sitelerin kaderi böyle sanırım. Eğer sinemayla ilgileniyorsanız, bu siteyi yer ilerleriniz arasına katmanızı tavsiye ederim. ■



8



Deadpool: Wade Wilson'ın Savaşı
Duane Swierczynski, Jason Pearson

Her Deadpool çizgi romanı apayrı bir heyecan. Normal Marvel kahramanlarından çok farklı bir noktada olduğu için Deadpool'un maceralarını okurken neyin gerçek, neyin yalan, neyin espri, neyin ciddi olduğunu kesinlikle anlayamıyorsunuz. Yine ülkemizde çıkan bir önceki Deadpool macerasında, hatırlarsanız Deadpool herkesi öldürmüştü ve kitabın sonu da... Neyse, o kısmını boş verin. Burada da Deadpool mahkemeye çıkartılıyor ve X projesinden bahsediyor. Bullseye, Domino ve Silver Sable ile yaşadıklarını mahkemede anlatan Deadpool'un maceralarını dinlerken hem merak ediyor, hem de olayların gerçekçiliğinden şüphe ederken buluyorsunuz kendinizi. Sıradan Marvel maceralarından sıkılanlar ve Deadpool hayranları için kaçırılmaması gereken bir eser olmuş; JBC Yayıncılık'a buradan teşekkürlerimizi iletiyorum. ■



9



Moonspell
Wolfheart

“Ne oluyor?” dediniz, değil mi? Bin yıl öncesinin albümü burada ne arıyor acaba? Hem genç nesil bilgilensin diye, hem de bu ay doğru düzgün bir albüme rastlayamamış olmamdan ötürü, hayatımda önemli bir yere sahip olan bu mükemmel albümü sizlere tanıtmak istedim. Moonspell'in en iyi albümü olduğunu düşündüğüm Wolfheart, baştan sona bir hikâye, baştan sona soluksuz dinlenebilecek bir müzik şöleni. Moonspell ne hikmetse bu albümden sonra hiçbir şekilde bu kaliteye yaklaşamadı ve zaten saçma sapan da bir yöne saptı; kendilerinden hiç haz etmiyorum artık. Lakin Wolfheart ne ağır bir metal, ne yeni bir arayış, ne de kendini kanıtlama çabası. Albümün öyle bir atmosferi var ki sadece bir kez dinledikten sonra bile etkisinden zor kurtuluyorsunuz. 1995 yılında yayımlanan albüm neredeyse 20 yaşında ama hala inanılmaz. ■



10



Children of Bodom Something Wild

Tarihten bir sayfa daha sizlere... 1997 yılında piyasaya çıkan grubun ilk albümü, Something Wild... Sevilmemesi mümkün olmayan albümler arasında yer alan Something Wild, belki prodüksiyon açısından artık biraz geri kalmış olabilir fakat albümde resmen boş parça olmaması -benim için- Children of Bodom tarihinde görülmemiş bir başarıdır. (Diğer albümlerinde hep sevmediğim parçalar buldum.) Melodik death metal, power metal, trash, ne ararsanız bu albümde toplanmış durumda ve özellikle grup, melodileri yakalamakta büyük bir başarı yakalamış. Albüm o kadar hızlı ki eğer uykunuz varsa uyandırır, sıkınsanız eğlendirir, üzgünseniz neşelendirir. Hala dinlenebilir, hala sevinebilir bir albüm olan Something Wild'ın dışında Follow the Reaper'ı da tavsiye etmekten geri kalmayayım. ■



10



John Wick

Keanu Reeves geri döndü! Dünyanın en ifadesiz oyuncusu olması muhtemel olan Keanu Reeves'in bir rolü bundan daha iyi becerebileceğini düşünmüyorum zira filmde resmedilen John Wick portresi, tam olarak Keanu Reeves'in ifadesizliğiyle özdeşleşmiş. Eşini kaybetmiş, eşinden kalan tek hediye de saçma bir şekilde mafyaya kurban veren süper katil John Wick, intikam ateşiyle tutuşuyor ve şehrin en mafyatik ismine savaş açıyor. Olay konu değil, filmdeki sahneler. Biz oyun oynayan neslin büyük keyif alacağı bir görselliğe sahip film ve dövüş sahneleri tek kelimeyle inanılmaz. Hareketlerin dövüş dallarında uzmanlaşmış kişiler tarafından kurgulandığı her halinden belli ve neredeyse hiçbir sahnede, "Buradan nasıl kurtuldu ki?" diye sormuyorsunuz zira hepsinin yanıtı veriliyor. Süper film olmuştur, kesin izleyin. ■



9



Guardians of the Galaxy

Evliliktir, balayıdır derken bir türlü izleyemediğim Guardians of the Galaxy, nihayet Blu-ray formatına dönüştü ve ben de değerlendirebildim. (Yine bile geç kaldım aslında.) Bir çeşit "Space Avengers" formatında olan film, direkt olarak eğlenceli. Başından başlıyor eğlence, filmin sonuna kadar da sürüyor. Birbirine hiç benzemeyen beş tane karakterin macerasını konu alan filmde beni büyüleyen bir başka etken de galaksinin resmedilişi oldu. Farklı bölgeler o kadar güzel tasarlanmış ki buradan bir dizi, bir oyun, bir başka görsel eser çıkarmak ne kadar da iyi olur diye düşündüm. Filmin konusu elbette ki hiç orijinal değil, büyük klişelerle dolu fakat espri dozajı diğer Marvel filmlerine oranla daha yüksek ve bazı sahnelerde bayağı kahkaha bileatabiliyorsunuz. İzlenmeli! ■



9

2014'ÜN ÖNEMLİ DİZİLERİ

Geçen yıl izlemeyi ihmal ettiğinizi düşündüğünüz diziler mi var?



The Flash

Dizi "Cheesy" olarak nitelendirilebilecek bir seyirde ilerliyor Flash. Henüz ilk sezonunda ve daha çok Arrow hayranlarına hitap eden bir nitelikte. Kahramanımız, süper hızlı arkadaşımız Flash her bölümde bir çeşit suçluyla uğraşiyor fakat arka planda da daha büyük bir olay dönüyor bu sırada. Şayet ki o olay da olmasa benim bu diziyi izlemem hiç mümkün olmazdı, o kadarını söyleyeyim. Arrow'dan daha heyecan verici olduğunu düşündüğüm dizide daha çok tanıdık yüz görsek, DC kahramanları akın akın meydana inse hiç de fena olmaz aslına bakarsanız ama bunlarla pek karşılaşamadık henüz. Her ne kadar "soluksuz izleniyor" diyemesem de eğer süper kahramanlarla ilgili diziler, yapımlar hoşunuza gidiyorsa The Flash'a bir şans verebilirsiniz. Ben şimdilik işler bir noktada değişir diye takip etmeye devam ediyorum. Not: Dizi CNBC-e'de yayımlanmakta. ■

Yapımcı Greg Berlanti ve 4 kişi daha
Oyuncular Grant Gustin, Candice Patton, Rick Cosnett
Sezon Sayısı 1
Puan 7/10



How to Get Away with Murder

Bir grup avukat olma hayaliyle yanıp tutuşan genç ve onların başındaki siyahi hocaları, günün birinde akıl almaz bir olayın içinde bulurlar kendini. Nasıl bir olay olduğunu çok düşünmeye de gerek yok zira dizinin ismi direkt olarak olayı anlamanızı sağlıyor. Evet, ortada bir cinayet var ve evet, bu cinayete hiç tahmin etmeyeceğiniz kişiler bulaşiyor. Dizinin her bölümünde bu konu da işleniyor, bu konunun yanında yine şaşırtıcı "case"ler, yani dava dosyaları da çözülüyor. Arka planda hâlihazırda çok merak uyandıran bir hikâye ilerlerken, her bölümde

-yine çok ilgi çekici- bir başka olay daha gerçekleşiyor ve bu sayede çifte haz yakalyorsunuz. Dizide herhangi bir doğüstü olay veya süper güçler yok, her şey Amerikan yasalarına göre ilerliyor. Ocak ayına kadar ara vermiş olan dizinin dokuz bölümü yayımlandı ve dizi hakkında bu yılın en iyi çıkış yapan dizilerinden biri diyebiliriz. ■

Yapımcı Peter Nowalk
Oyuncular Viola Davis, Billy Brown, Alfred Enoch
Sezon Sayısı 1
Puan 9/10



Gotham

Kimler Batman'i seviyor? Kimler içinde Batman olmasa bile Batman, Batman olmadan önce Gotham'ın nasıl bir yer olduğunu merak ediyor? Eğer iki soruya da "Ben, evet ben!" şeklinde cevap verdiyseniz sizi bu diziyi alalım. Gotham tahmin ettiğimden daha iyi bir dizi oldu ki ben içeriğinde fazla aksiyon olmayan, ağır ilerleyen dizilerden pek hoşlanmam. Gotham'ın konu aldığı zaman diliminde Bruce Wayne henüz küçük bir çocuk. Hikâye de "James Gordon" adlı dedektifin etrafında dönüyor. (The O.C.'den tanıdığımız Ben McKenzie

canlandırıyor.) Dizideki en güzel olay- sa sürekli tanıdık yüzlerle karşılaşarak olmamız. Penguen nasıl ortaya çıkmış, Zehirli Sarmaşık (Poison Ivy) nasıl birmiş, Batman evreninin birçok ünlü ve az ünlü karakterini takip etmek mümkün oluyor, onları gördükçe heyecanlanıyoruz. Atmosferi de gayet iyi olan Gotham'ı mutlaka takip etmelisiniz. ■

Yapımcı Bruno Heller
Oyuncular Jada Pinkett Smith, Ben McKenzie, Donal Logue
Sezon Sayısı 1
Puan 8/10

Constantine

Bu diziyi otomatik olarak sevmek için Hellblazer'ı takip ediyor olmanız yeterli. John Constantine'in yayın ismi olan Hellblazer, yıllar önce Keanu Reeves'in başrolünde oynadığı "Constantine" adlı filmde karşımıza çıkmıştı ama film maalesef pek bir şeye benzememişti. Diziyse çizgi romana daha bağlı kalıyor ve başroldeki Matt Ryan da Keanu Reeves'e göre daha iyi bir iş çıkarıyor. İnsanların Supernatural ile karşılaştığı dizi için ben aynı karşılaştırmayı Supernatural'ı takip etmediğim için yapamadım ama gördüklerim beni mutlu etmekte şurasalar. Hayır, diziyi âşık olmadım, izlemek için sabırsızlanmıyorum fakat yine de vakit geçirmek için gayet iyi bir yönde ilerliyor. Doğüstü olaylar, yaratıklar, zebaniler ilginizi çekiyorsa bu diziyi göz atabilirsiniz. ■

Yapımcı Daniel Cerone

Oyuncular Matt Ryan, Lucy Griffiths, Harold Perrineau

Sezon Sayısı 1

Puan 7/10



Z-Nation

Klişe sever misiniz? Peki, eski zombi filmlerini? The Walking Dead'den de sıkıldıysanız, aradığınız keyfi Z-Nation'da yakalayabilirsiniz. Bu dizi aslında iyi bir dizi değil. "İyi değil" derken, çok akıllıca kurgulanmış, müthiş zevk veren, soluksuz takip edeceğiniz bir dizi değil ama bir şekilde kendini izletiyor enteresan bir biçimde. Dizinin ciddi olduğu kısımlar, komik olduğu kısımlardan resmen daha az ve gelişen saçma sapan olaylara gülerek yaklaşıyorsunuz. Bir virüsün insanları zombiye dönüştürmesiyle ilgili bir senaryo söz konusu ve bu virüs salgınından üç yıl sonrası konu alınıyor. Her biri ayrı bir karaktere sahip -sevilesi- kahramanların etrafında dönen hikâye, virüsten etkilenmeden kurtulan birini bir noktadan, diğerine taşıma işiyle başlıyor, olaylar elbette ki geliyor da geliyor... Çekimleri hiç de fena olmayan dizinin birkaç bölümüne bakın, beğenmezseniz devamı için zorlamayın... ■

Yapımcı Paul Bales

Oyuncular Kellita Smith, DJ Qualls, Keith Allan

Sezon Sayısı 1

Puan 6/10



Scorpion

Z-Nation'a klişe demiş olabilirim belki ama asıl klişe burada! Büyük bir umutla başına oturduğum Scorpion, CSI olmak isteyen ama olamayan, sağlam ve sevilen karakterler yaratmak isteyen ama yaratamayan, eğlenceli olmak için çabalayan fakat bu konuda da sınıfta kalan bir dizi olmayı başardı, herkesi de çok üzdü. Daha dizinin ilk bölümü o kadar çok sıradanlık ve yanlışla doluydu ki diğer bölümleri izlemek için gerçekten boşta kalmış olmanız gerekiyordu. Dizinin devam eden

bölümleri de maalesef diziyi toparlayamadı, bir grup dâhinin çözmeye çalıştığı teknolojik problemler, bir grup dâhinin birer aptal gibi davrandığı bir dizi saçma şeye dönüştü. Scorpion'ı izlemek için yapacağınız hiçbir şey kalmamış olması gerekiyor; ancak belki o zaman diziyi takip edebilirsiniz. ■

Yapımcı Justin Lin

Oyuncular Elyes Gabel, Katharine McPhee, Eddie Kaye Thomas

Sezon Sayısı 1

Puan 5/10



2015'İN BEKLENEN FİMLERİ

2015'te bizi gerçekten çok acayip yapımlar bekliyor



Avengers: Age of Ultron



İşçi Bayramı'nda ne yapacağımızı düşünmenize gerek kalmadı: Elbette ki yeni Avengers filminin yolunu tutacaksınız! (Yaşasın kapitalizm!) Şaka bir yana yeni Avengers filmi açıklandığından beri fanatikleri tarafından merak içerisinde bekleniyor. Çizgi romanlarla haşır neşir olanlarsa onları bu filmde neyin beklediğini çok iyi biliyorlar: Müthiş yapay zekâ Ultron! Tony Stark'ın bir deneyinin sonucunda kendi benliğini bulan bilgisayar yapay zekâsı Ultron insanlığın başına bela oluyor, Avengers ekibi de onu durdurmak için büyük bir savaşa giriyor. Bolca robot göreceğimiz filmde yine ünlü Marvel kahramanları tüm süper yetenekleriyle savaşıyor, yaklaşık 1,5 saat boyunca sağlam bir biçimde eğleneceğiz. Hollywood'u ayakta tutan süper kahraman filmlerinin en iddialı üyesi olan Avengers için sabırsızlığımızı gizleyemiyoruz. Bakalım X-Men vs. The Avengers ne zaman gelecek... ■

Yönetmen Joss Whedon

Senaryo Joss Whedon

Oyuncular Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo

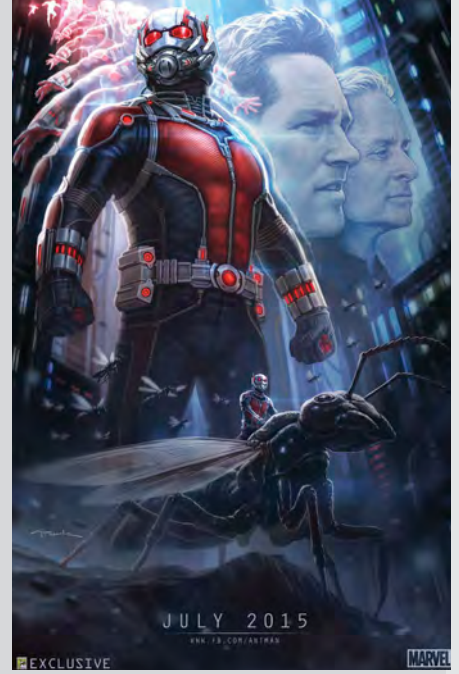
Gösterim Tarihi 1 Mayıs 2015

Ant-Man



Marvel evreninin en güçlü gibi gözüküp de en garip yerde kalmış kahramanı Ant-Man'in kendi filmine sahip oluyor olması bana gerçekten çok değişik geldi. Yani o kadar ilgi çekici Marvel kahramanı varken, neden Ant-Man? Çizgi romanlarda genellikle küçülüp bir şeyleri gizlice hallettiğinde işe yarayan, devasa hale geldiğinde hiçbir şey başaramayan Ant-Man'in filmde ne gibi bir performans sergileyeceği, böceklerle iletişime geçip geçmeyeceği bilinmezken yine ortada bir çeşit dünyayı kurtarma hikâyesi olduğunu biliyoruz.

Ant-Man'i temiz yüzlü oyuncu Paul Rudd canlandırıyor ve filmde bir de Lost'taki Kate olarak bildiğimiz Evangeline Lilly geçeceği bulunuyor. Hope Van Dyne karakterini canlandıracak olan Lilly'nin ne gibi bir rolü olacağını filmin fragmanı yayına girince anlatacağımızı düşünüyorum. O vakte kadar beklemedeyiz... ■



Yönetmen Peyton Reed

Senaryo Gabriel Ferrari, Andrew Barrer

Oyuncular Evangeline Lilly, Hayley Atwell, Judy Greer

Gösterim Tarihi 17 Temmuz 2015



The Fantastic Four



Silver Surfer'in konu edildiği ikinci Fantastik Dörtlü filmi aslında hiç de fena değildi. Sonuçta Silver Surfer vardı içinde, daha ne olsun? Üçüncü bir film uzun süre gelmedi ve yapımcılar, senaristler değişti, yepyeni bir Fantastik Dörtlü'nün yapımına başlandı. Evet, yabancıların "reboot" olarak adlandırdığı "baştan alma" durumuna maruz kalan Fantastik Dörtlü, hepsi farklı güçlerle donatılmış olan dört arkadaşın nasıl bu hale geldiğini bize bir kez daha gösterecek

ve bir kez daha Dr. Doom'a karşı olan savaşları ekrana getirilecek. Alevlenip uçabilen arkadaşın siyahı olmasıysa enteresan bir değişim olmuş; çizgi romanda kendisini bayağı sarışın bir beyaz canlandırıyor. Filminden çok umutlu değilim ama yine de izlemek keyifli olacaktır. ■

Yönetmen Josh Trank

Senaryo Simon Kinberg

Oyuncular Miles Teller, Kate Mara, Michael B. Jordan

Gösterim Tarihi 7 Ağustos 2015



Mad Max: Fury Road



Tam bu yazıyı yazmadan önce fragmanı yayımlanan Mad Max, adeta Mars'ta geçen bir yaşam savaşı imajı, 300'ü andıran görselliği ve Riddick'e benzeyen atmosferi ile beni karmaşık düşüncelere iteledi.

Fragmanda bir tane yapı bile gözükmezken, kıyametten sonra neredeyse her şeyin yok olduğu ve çöle dönüşmüş olan bir dünya imajı çiziliyordu ki eğer filmde de böylesine uçsuz bucaksız alanlar söz konusu olacaksa gerçekten dünyada taş taş üstünde kalmamış demektir. Max'i

Tom Hardy'nin canlandırdığı filmde bolca vahşet, bolca düzensizlik, bolca distopik konular bulunacak ve aksiyonun da dibine vurulacak. Charlize Theron'un da renk katacağı filmi mutlaka izleyeceğiz de senaryo çok mu fos acaba... Bu konudaki şüphelerimin ikinci fragmanda giderileceğini umuyorum... ■

Yönetmen George Miller

Senaryo George Miller, Brendan McCarthy

Oyuncular Tom Hardy, Charlize Theron, Nicholas Hoult

Gösterim Tarihi 15 Mayıs 2015

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens



Yeni Lord of the Rings'imiz, Hobbit'imiz hayırlı olsun. Aralık ayını ipe çekmize neden olacak yeni kahramanımız elbette ki Star Wars'dan başkası değil ve yepyeni bir Star Wars filminin geliyor olması bile kendi başına çok heyecan verici. Star Wars lisansını Disney'in almasından sonra herkeste bir endişe oldu ama sanıyorum ki filmde ışın kılıcına sahip bir Mickey görmeyeceğiz. Fragmanı ve bu fragmanda gözükken, yanlarından ışın saçan enteresan ışın kılıcıyla dikkat çeken film, altıncı filmin kaldığı yerin 30

yıl sonrasını konu alıyor. Karanlık taraf elbette ki yeniden canlanma çabalarıyla geri dönüyor, isyancılar da yine buna karşı koymak için çabılıyor diye bir yorumum olacak filmle ilgili. Tabii ki şu an her şey ham aşamada; senaryo hakkında bildiğimiz pek bir şey yok. Yine de çok heyecanlıyız! ■

Yönetmen J.J. Abrams

Senaryo J.J. Abrams, Lawrence Kasdan

Oyuncular Harrison Ford, Mark Hamill, Carrie Fisher

Gösterim Tarihi 18 Aralık 2015



Terminator: Genisys



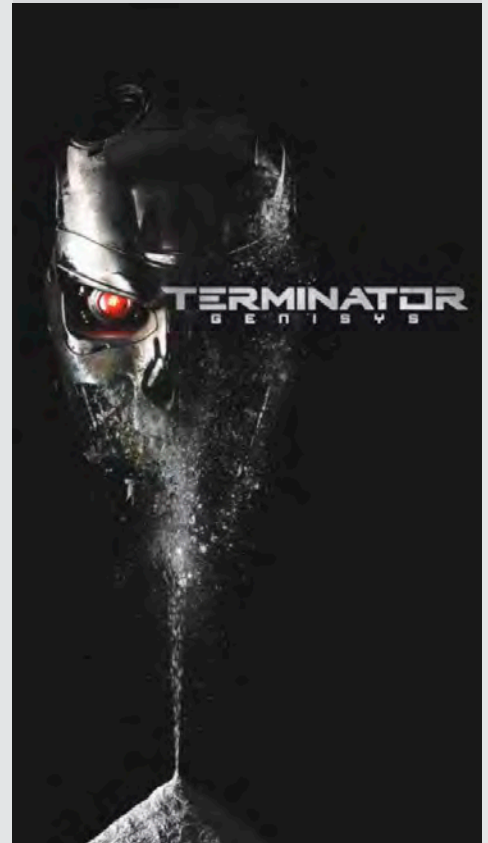
Yıl 2029. Direnişin lideri John Connor makinelere karşı savaşmaya devam ediyor. Belirsiz olan gelecek hakkındaki endişeleri, TECOM ajanlarının SkyNet'ten edindiği bilgilerle doğrulanıyor ve hem geçmişten, hem de gelecekte gelen düşmanlar John'un peşine düşüyor. Arnold dedenin de rol sahibi olduğu filmde yine geçmişten gelen bir isim, sıvı alaşım T-1000 de boy gösteriyor. Açıkçası filmin müthiş orijinal veya çarpıcı bir yapım olacağını düşünmemekteyim ama küçüklüğümden beri takip ettiğim Terminator'a farklı bir duygusallıkla yaklaşmaktayım. Dolayısıyla bu filme de gidip Arnold sahneye geldiğinde alkışlayacağım. Eğer filmi siz de merak ediyorsanız, fragmanın internette yer aldığını bildireyim, siz de gidip izleyin. Yazı zaten daha çok var... ■

Yönetmen Alan Taylor

Senaryo Laeta Kalogridis, Patrick Lussier

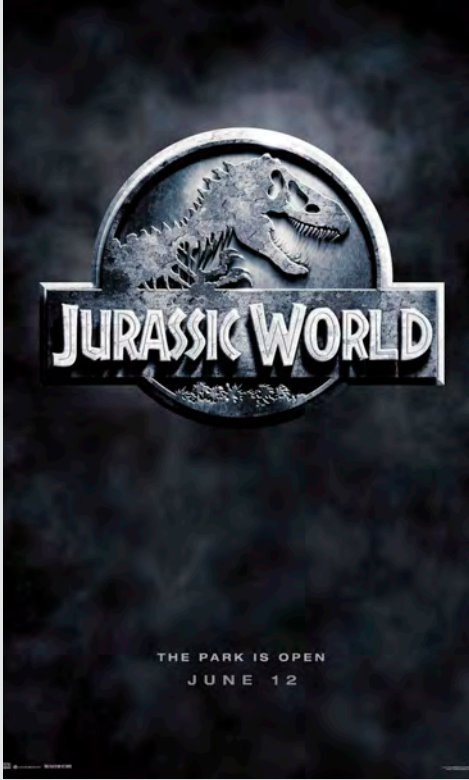
Oyuncular Emilia Clarke, Jai Courtney, Arnold Schwarzenegger

Gösterim Tarihi 1 Temmuz 2015



2015'İN BEKLENEN FİMLERİ

2015'te bizi gerçekten çok acayip yapımlar bekliyor



Jurassic World



Bir çeşit "remake", yani yeniden yapım gibi duran Jurassic World de geçtiğimiz ay fragmanına kavuşan filmler arasında. Ve bu fragmanı izledikten sonra filme karşı heyecanım tek kelimeyle sıfıra indi. Kötü oyunculuklar, kötü senaryo, klişe görüntüler... Ne ararsanız fragmandaydı. Bir çeşit "canavar filmi"ne benzemiş olan Jurassic World, aynı Jurassic Park gibi içinde dinozorlar olan bir parkta bir şeylerin ters gitmesini ve kahramanlarımızın bu durumdan kurtulmaya çalışmasını konu ediyor. Ne var ki bu defa devasa bir T-Rex yerine genetiğiyle oynanmış bir dinozorun kafesinden kaçması söz konusu.

Fragmanda gördüklerim o kadar sıradandı ki bu filmi beklemeyi bırakın, geldiğinde yüzüne bakacağımı da çok sanmıyorum. Tabii ki bu benim fikrim; kendi kararınızı vermek için filmin fragmanına bir göz atın. ■

Yönetmen Colin Trevorrow

Senaryo Derek Connolly, Colin Trevorrow

Oyuncular Chris Pratt, Judy Greer, Ty Simpkins

Gösterim Tarihi 12 Haziran 2015

Furious 7



Hemen size önemli bilgiyi vereyim: Filmin fragmanındaki müzik Dillon Francis & DJ Snake ikilisinden Get Low. Şimdi filme dönebiliriz... Paul Walker'ı son kez göreceğimiz Fast & Furious filmi Furious 7, bu defa kötü tarafa Jason Statham gibi müthiş bir ismi koyuyor ve filmde Vin Diesel vs Jason Statham gibi bir durum söz konusu oluyor.

Kardeşinin ölümünden sorumlu tuttuğu Toretto'nun (Vin Diesel) peşine düşen Shaw (Jason Statham), sadece Toretto'ya değil, onun tüm ekibine de savaş ilan etmiş oluyor ve yine müthiş bir aksiyonun başlangıç düdüğü çalınıyor.

Filmin fragmanından da anladığımız üzere yine bolca abartılı sahne göreceğiz, arabamıza bindiğimizde KM ibresini yine en alta dayamaya çalışacağız ama bunun kural ihlali olduğunu hatırlayıp vazgeçeceğiz. Kısacası Furious 7 iyi bir film olacak...■

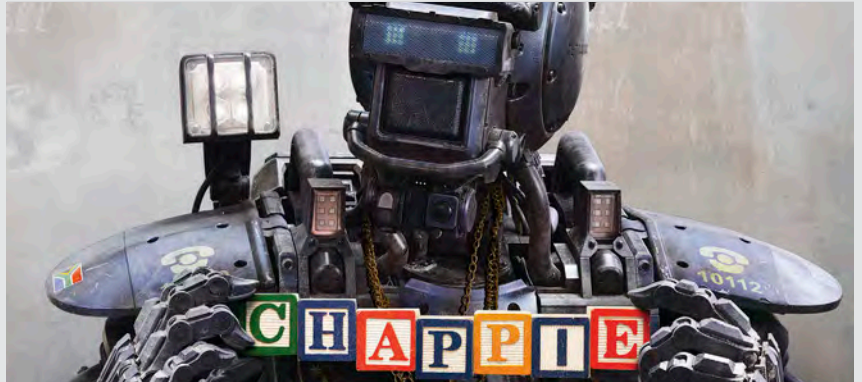


Yönetmen James Wan

Senaryo Chris Morgan, Gary Scott Thompson

Oyuncular Vin Diesel, Paul Walker, Dwayne Johnson

Gösterim Tarihi 3 Nisan 2015



Chappie



District 9 ve Elysium gibi bilimkurgu filmlerinin arkasındaki isim Neill Blomkamp tarafından yaratılan yepyeni bir filme hayır demek mümkün olamaz. Bu bağlamda da sizi Chappie'ye, hem duygusal, hem de aksiyon dolu yepyeni bir bilimkurgu filmine rahatlıkla davet edebilirim. İki tane suçlu tarafından kaçırılıp büyütülen Chappie, duyguları ve hayalleri olan bir robottan başkası değil. İnsanların egemenliğindeki bir dünyada farklı olmayı kabullenmeye

çalışan Chappie'nin yaşadığı zorluklara şahit olurken büyük ihtimalle duygu bombardımanına maruz kalacağız, şimdiden hazırlanın. District 9 havasının hâkim olduğu belli olan filmin fragmanı da geçtiğimiz aylarda yayına girdi, sakın izlemeyi ihmal etmeyin. ■

Yönetmen Neill Blomkamp

Senaryo Neill Blomkamp, Terri Tatchell

Oyuncular Hugh Jackman, Sigourney Weaver, Sharlto Copley

Gösterim Tarihi 6 Mart 2015



Jupiter Ascending



“Jupiter Jones adındaki bir kızın özel bir şekilde doğmasıyla başlayan hikâye. Özel bir iş yapmak için bu dünyaya geldiğini düşünen Jupiter, büyüyünce son derece sıradan bir hayatın içerisinde buluyor kendini. Tuvalet temizlediği son derece kötü işindense Caine adında, eski bir asker olan adamın onu aramasıyla kurtuluyor. Caine genetiği değiştirilmiş, özel bir adam ve Jupiter’i arıyor olmasının nedeni de bu kızın gerçekten özel bir insan olması. Öylesine özel ki, Jupiter tek başına tüm kozmosun dengesini değiştirebilir...”

demiştin geçtiğimiz Mayıs ayında ve 2014’te yayında olması gereken filmin Şubat’a ertelendiğini tam şu an fark ediyorum. (Zaman çok hızlı akıp geçmiş.) Matrix’in yapımcılarından gelecek olan bu yapım iyi olması durumunda şahane bir bilimkurgu / macera filmi olabilir.

Heyecanlıyım! ■

Yönetmen Andy Wachowski, Lana Wachowski

Senaryo Andy & Lana Wachowski

Oyuncular Mila Kunis, Channing Tatum, Sean Bean

Gösterim Tarihi 27 Şubat 2015

Minions



Despicable Me serisinin ünlü, sarı yaratıkları da sonunda kendi filmine kavuşuyor. Bu şapşal varlıklar filmde biraz geri planda kaldığından ve izleyenler ona doyamadığından, sanıyorum ki sadece bu yaratıklar üzerine çevrilmiş olan bir film de büyük ilgi toplayacaktır.

Peki, filmde ne oluyor? “Stuart”, “Kevin” ve “Bob” adındaki üç ünlü Minion, “Scarlet Overkill” adındaki süper kötü tarafından kiralanıyor, dünyayı ele geçirme planı devreye giriyor. Tahmin

edeceğiniz gibi bu plan işlerken Minion’lar işleri yüzlerine gözlerine buluşturacak ve birbirinden komik olaylar meydana gelecek.

Filmde bir süper kahramandan bahsedilmemesinden ötürü de bu kahramanların Minion’lar olacağını düşünmekteyim. Evet, taraf değiştirebilirler... ■

Yönetmen Kyle Balda, Pierre Coffin

Senaryo Brian Lynch

Seslendirme Chris Renaud, Pierre Coffin, Sandra Bullock

Gösterim Tarihi 10 Temmuz 2015



The Hunger Games: Mocking Jay - Part 2



Aralık ayının bombası Star Wars ise bence Kasım ayının koşarak gidilmesi gereken filmi de Hunger Games’in son kısmı olan bu film. Katniss Everdeen ve district’lerin başkente karşı olan savaşının finalinin yapılacağı film kesinlikle aksiyon dolu olacak ve filmi heyecan içinde izleyeceğiz. Düşünün ki içerisinde pek az aksiyon sahnesi olan Part 1’de bile gerilim içinde kaldık, burada kim bilir neler yaşayacağız. Başlangıçta bir çeşit Battle Royale kopyası gibi duran Hunger Games’in gelişerek daha geniş bir hikâyeyi konu etmesiyle birlikte bu isme karşı olan ilgi de arttı; finalin de kötü olacağını hiç düşünmüyorum. Eğer seriyi takip ettiyseniz, zaten bu filme de anında gideceksinizdir ama serinin hiçbir filmi izlememiş olanlar, önceden diğer filmleri mutlaka izlemeli. ■

Yönetmen Francis Lawrence

Senaryo Danny Strong, Peter Craig

Oyuncular Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth

Gösterim Tarihi 20 Kasım 2015



KONSER, FESTİVAL, SERGİ



New York'tan etkinlikler

Ne yalan söyleyeyim, “artist doğanlar” söylemi acayip hoşuma gitti. Tabii birazcık Natural Born Killers (Katil Doğanlar) filmi de anımsatıyor, belki de ondan mı hoşuma gitti? Yok ama bu söyleme cidden bayıldım!

Tam da New York’a gelmeyi planladığım dönemlerde instagram’dan takip ettiğim “roon” nickname’ine sahip NYC’li fotoğrafçı sayesinde haberdar oldum RAW’dan.

Peki, RAW nedir? Bağımsız sanatçıların yer aldığı; ABD’de, Avusturalya’da, Kanada’da ve İngiltere’de 60’ın üzerinde şehirde gerçekleşen ve buram buram sanat kokan, biraz da eğlendiren bir aktivite. Filmden, moda, müzikten, görsel sanatlara, sahne sanatlarından, saç ve makyaja ve fotoğrafa kadar birçok alandan genç isimlerin stantları bu etkinlik çerçevesinde katılımcılarla buluşuyor. Katılım hiç de öyle abartılı bir fiyata değil. Bütün şehirlerde aynı mı, bilemiyorum tabii ama 15\$ gibi bütçe sarsıcı olmayan bir miktar.

Ben 20 Kasım günü Brooklyn Night Bazaar’da gerçekleşen ayağına katıldım. Birbirinden güzel takı tasarımları bir yana dursun, çok güzel fotoğraflar beni benden aldı. Özellikle instagram’dan takip ettiğim roon’un standı görülmeye değerdi.

Gelelim RAW’un amacına... Bizim ülkemizde kulağa havalı gelen ama bir o kadar da iş yapamamayı ve maalesef sürünmeyi, sürünlüme de kalbin istediği bu sanatsal süreci gerçekleştirmek adına para getiren başka

işlerin de yapılması gerekliliğini temsil eden “bağımsız” ve “underground” süreci desteklemek. Her lokasyonda ayda bir kere gerçekleşiyor. Lokal bağımsız sanatçıların bir araya geliyor ve sanatla ilgilenen kişiler için tek gecelik bir şölen düzenlemiş oluyorlar. Bir diğer güzelliği de aylarca süren bu süreç, Hollywood’da her bir alandan kişilere verilen “indie arts awards” ile son buluyor.

Özette RAW sayesinde bir kısa film izleyebilir, adını hiç duymadığınız başarılı bir lokal tasarımcının moda şovunu izleyebilir, canlı müzik dinleyecek olmanın yanı sıra dans gösterisine tanıklık edebilirsiniz. Her şeyden biraz, her şeyin güzelinden...

Ben güzel bir modern dans gösterisi izledim mesela. Ardından çok güzel takı tasarımcılarla tanıştım. Kurukafalardan oluşan çalışmalarıyla beni benden alan bir artist de vardı. Aşağı yukarı bir saat geçirdim orada ve tabii en çok da -her zaman bayılmışımdır- insanları izledim.

Bu etkinlik bende değişik duygu durumları yaratmadı değil; tabii ki ilk olarak “Vay efendim neden bizim ülkemizde yok oooy oy oy!” şeklinde söylendim. Sonra kızacaksınız ama “Zaten bizim ülkemiz ne anlar ki?” dedim. Cidden eskiden olduğu gibi savunamıyorum artık bazı durumları ve inanamıyorum güzel bir geleceğe. Hâlbuki böyle bir etkinlik yapılırsa, birileri destek olsa, katılım bomba olsa, hayat bayram olsa





güzel olmaz mı? Sanırım bu konuda birtakım çalışmalarım olacak. Siz de bence RAW: Natural Born Artists olayını takip edin; kim bilir belki yolunuz olduğu bir yerden geçer. En kötü ihtimalle insanların yüzündeki gülümsemenin yansımaları yüzünüzde hissedeceğinizi garanti ediyorum.

Bower Ballroom'da Blonde Redhead konseri

New York her dakika birbirinden güzel konserlere ev sahipliği yapıyor. Geçenlerde gerçekleşen HIM konserine "Amaaan" diyerek gitmedim, Justin Timberlake'i ise bu yaz zaten izlediğim için es geçtim. Sizlere Slipknot & Korn konserinden bahsetmek istedim ama tatsız geçti izleme açısından, ben de erken çıktım. Böyle de huysuz bir insanım. Ama Eylül ayında İstanbul'da Hayal Kahvesi'nde verdikleri konseri kaçırdığım Blonde Redhead konserinden bahsedebilirim. İlk olarak Elephant Women ile gönlümü fetheden grup, Bowery Ballroom'da mükemmel yakın bir konserle beni mutlu ötesi mutlu etti. Güzel bir ses sistemiyle konser izlemeyi ne kadar da özlemişim meğer. Kazu Makino için ne söylesem az. 45 yaşında olma-

sına rağmen 25 göstermesi bir yana, 15 yaş enerjisine sahip. Yeni albümlerinden Barragan ile konserin açılışını gerçekleştirdiler ve No More Honey, Melody, Dripping, Love or Prison gibi şarkılarıyla da devam ettiler ve iki kere bis yaptılar. Bence daha fazla bile yapabilir ve hatta bütün parçalarını sabaha kadar çalabilirlerdi. Ama her güzel konserin bir sonu oluyor maalesef.

Ai Weiwei ile tanışmalısınız!

Konserler bir yana dursun, birbirinden güzel müzelerde birbirinden güzel sergileri yakalayabiliyor, acayip sergi açılışlarında (Tamam, ben biraz şanslıyım!) kendinizi bulabiliyorsunuz. New Museum'da Chris Ofili sergisine bayıldım, MoMA'da Robert Gober: The Heart Is Not a Methapor'da, Henri Matisse: The Cut- Outs'da ve tabii Making Music Modern: Design for Ear An Eye'da kendimden geçtim ama esas ben, benim için çok yeni bir isimle tanıştım: Ai Weiwei. Kinz + Tillou Fine Art adını taşıyan mekândaki serginin açılış kokteylinde her biri kendi hikâyesine sahip fotoğraf çalışmalarını incelerken bir duvar dolusu "orta parmak" konseptli, fonda dünyanın çeşitli şehirlerinin yer aldığı, çok basit gibi gözükse ama aynı

anda bir sürü şey anlatan fotoğraflara takıldım kaldım. Ai Weiwei, Çinli bir modern sanatçı. Heykel, enstelasyon, küratörlük, fotoğraf ve film alanlarında aktif olmasının yanı sıra tam bir aktivist. Çin hükümetinin demokrasi ve insan hakları konularında duruşlarını her daim açık bir dille eleştirmesi bir yana dursun, bunları işlerine de taşıyan bir isim. Çin hükümetinin "ne yapsak da tutuklasak" şeklinde yaklaştığı Ai Weiwei'nin -ki tutuklanışlar- hakkında çekilen bir belgesel de mevcut, Ai Weiwei: Never Sorry'yi izleyin derim. Yazarak anlatmak zor kendisini...

■ İpek Atcan





Vasat, hiç bu kadar yerlerde olmamıştı

Bundan yaklaşık 20 yıl önce, günümüzde EA Kanada olarak bilinen Distinctive Games'in piyasaya sürdüğü NFS'nin beyazperde uyarlaması serinin hayranlarını memnun edemedi. İzleyicileri memnun edemedi ama filmin yapımcısı Dreamworks'un bu olumsuz eleştirilere ve memnuniyetsizliğe karşı bir rahatsızlığı, mutsuzluğu olmadı. Zaten yönetmen değil de dublör geçmişli olan Scott Vaughan'ın yönetmenlik koltuğuna oturması, filmin senaryosunun ise She's Out of My League ve You Stupid Man gibi eften püften filmlerin yapımcılığını yapmış George ve John Gatins kardeşlere teslim edilmiş olması, NFS'nin daha çekimler başlamadan kötü filmler listelerine girmesini sağladı.

NFS'nin oyuncu kadrosu, yönetmen ve senarist tercihine nazaran daha doğru yapılmıştı. Breaking Bad ile popülerliğini üst seviyelere çıkaran Aaron Paul'un (Kendisini severiz ama direksiyon başında rahmetli, havalı Paul Walker gibi durmuyor.) ve Devil's Double filmiyle akıllarda kalan Dominic Cooper'in oyunculukları vasat ve idare eder arasında gezip duruyordu. Aslında yetenekli birer oyuncu olarak biraz kendilerine uymayan karakterleri hakkıyla taşımaya çalışmaları, beyhude bir çaba olarak göze çarptı. Ne Dominic'in oynadığı Dino Brewster gerçek anlamıyla bir "villian" (kötülerin başı), ne de Aaron'un oynadığı Tobey bir "hero" (iyilerin başı) olabildi. Oyuncu kadrosunda rolünün hakkının biraz da tecrübesiyle veren Michael Keaton vardı ki o bu sene zaten Birdman ile bir çıkış ivmesi yakalamıştı.

NFS serisinin oyunlardaki hikâye örgüsünü biraz kanştırıp biraz da eğip bükerek oluşturulmuş olay akışını detaylı bir şekilde incelemeye hiç gerek yok. Kısaca, süper arabaların ve yasadışı yarışçıların (tercihen zengin) önce başkalarının, sonra kendi hayatlarını riske ederek yarışmaları, polislerle olan kaçıp kovalamacının verdiği haz ve adrenalin, filmde bir sabun köpüğü hafifliği yaratıyor. Ferrari'ler, Bugatti'ler, Mustang'ler sağa sola kaçışırken biz faniler ekran başındaki gereğinden çok "color correction" yapılmış görüntüleri izlemek zorunda kalıyoruz.

Filmin olay örgüsündeki bir diğer önemli problemse polislerin hikâye içerisinde yalandan yer alması. Zirhlı SUV'lerin şarjları, o büyük roadblock'lar, dikenli kapanlar, elektro manyetik darbe çakan teknolojik zamazingolar ne yazık ki filmde mevcut değildi. Ne bir kapan görüyorsunuz, ne de SUV'ler ve beton engellerden oluşmuş düzgün bir polis barikatı ki 2013 Mayıs'ından bu yana gençlik, polis barikatlarına aşina oldu.

Tüm yavanlığına rağmen NFS'nin gişe rakamları yapımcısını da, yönetmenin de, dağıtımçı şirketini de mutlu etti. Sadece 66 milyonluk yapım bütçesi olan bu vasatın yerlerde gezdiği filmin şimdiye kadar toplam cirosu 200 milyon doları geçti. Böylesine dandik bir filmle bile "1" koyup "3" alan Hollywood neferlerinin gelecekte video oyunlarından uyarlanan filmlere gereken değeri vermesini istiyorsak hem oyun sever, hem sinemasever olarak beğenilerimizin çitasını biraz yükseltmemiz gerekiyor. Her önümüze çıkan video oyunundan uyarlanan filme, sırf oyunu veya oyunun olay örgüsünü sevdiğiniz için gitmemeniz gerekiyor. Günümüzün dijitalize edilmiş içerik çağının çocukları olan 90 sonrası kuşağa bu vasat seviyesinin yükseltilmesi konusunda çok iş düşüyor. Eğer gençlik olarak kalitesizliğe prim vermezseniz, yakında sadece filmlere değil, hayatınızın tüm alanlarına tesir eden her bir olguda vasatın aslında vasat olarak kalmadığını görmemiz hayal değil. 2015 yılında daha güzel filmler, oyunlar ve hayatta kalma şansı bulabilmeniz dileğiyle...

■ Yekta Kurtcebe



POPULAR SCIENCE OCAK SAYISINDA

BİLİMİN BU YIL BİZE SUNACAĞI ÖNEMLİ YENİLİKLER

- ▶ Sır gibi saklanan insansız hava araçları.
- ▶ Bizim gibi hayvanlar.
- ▶ Mucitlerin güç birliği yaptığı yeni bir şirket.
- ▶ Orion bizi Mars'a götürebilecek mi?
- ▶ Yaşamın başlangıcına radikal bir bakış.
- ▶ Ufuktaki devasa teleskoplar.
- ▶ Kitap aşkı çok başka.
- ▶ Depresyonun farklı tonları.

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

OCAK SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



ELEKTRONİK SPORLAR

“Sporun geleceği”
Christopher Leo Kaan Willekens



Ayin Olayı

Bu ay iki ünlü takımın destek oyuncularını koçluğa geçtiğini açıkladılar. Önce Aces High takımının kurucu üyesi ve Türkiye LoL camiasının sevilen isimlerinden Onur “Lethilion” Aksu, takım kararıyla birlikte destek rolünden ayrılıp koçluğa geçiş yaptı. Diğer tarafta Dark Passage’in en tecrübeli ismi olan 26 yaşındaki Ercan “TrieL.BaenRe” Bozkurt, aktif oyunculuğunu bırakarak takımın koçluğunu üstleneceğini duyurdu. Dünya geneline baktığımızda eski oyuncuların koç olduğu takımların sayısı oldukça az, üstelik Interstellar’dan da bir alıntı yapmak gerekirse “En iyi rüzgâr sörfçülerinin birçoğu yüzmeye bilir.” sözünü hatırlamak gerek. Türkiye’deki ilk ciddi “oyuncudan koç” örneğini ve sistemin işleyip işlemeyeceğini bu iki isimle beraber göreceğiz.

Geçtiğimiz aylarda “Valve, Türkiye’ye gelecek” gibi asılsız bir iddia ortaya atıldı, bunu duyan Dota ve CSGO oyuncuları oldukça heyecanlandı ancak henüz ortada gelişme yok. Bunun gerçekleşme ihtimalini dâhi bir kenara bırakırsak, Türkiye’de elektronik sporların iyice kalkınmaya başladığı bir aya merhaba dedik. Her şeyin başında League of Legends, bu sezon ilk kez profesyonel lige merhaba diyor. Tüm takımların ve oyuncuların profesyonelleşeceği, herkesin lisans alacağı ve her şeyden önemlisi Şampiyonluk Ligi’nin Avrupa, ABD, Brezilya gibi örneklerle bir olarak resmileşeceği bir seneye merhaba diyeceğiz. Öteki taraftaysa GameX fuarıyla beraber eSpora merhaba diyen RIP: Final Bullet var. Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı’nda gerçekleşen Uluslararası Point Blank Turnuvası’ndan sonra yeni bir FPS sahneye adım attı; Dark Passage, HWA, Wild Fire gibi takımların katıldığı etkinlik büyük heyecana

sahne oldu. Dünya çapında baktığımızdaysa oyun dengelerinde bir değişiklik görüyoruz. Dünyanın en prestijli etkinliklerinden olan İskandinavya’nın gözbebeği DreamHack, bu sene ana oyun olarak StarCraft II’ye değil, CSGO’ya yer vereceğini belirtti. StarCraft II, DreamHack etkinliklerinde yer alacak mı, bilemeyiz ama geçtiğimiz yıllara oranla çok daha az öneme sahip olacağı kesin. Dönelim Türkiye’ye... Geçtiğimiz ay bahsettiğim Black Monster Cup’ta dördüncü olduk. Temsilcimiz Dark Passage yarı finale kadar iyi bir mücadele sergilese de yarı finalde SK Prime’a, üçüncülüğü maçındaysa Millenium’a yenilerek turnuvayı dördüncü kapattı. DP’nin elde ettiği bu sonuç, bir Türk takımının Black Monster Cup tarihinde aldığı en büyük başarı oldu ve göğsümüzü kabarttı. Türkiye’nin temsil edildiği diğer etkinlikte Aces High, IEM Cologne etkinliği için



LoL ▾

Avrupa'nın yıldız orta koridor oyuncularından xPeke, Fnatic'ten ayrılarak kendi takımını kurdu. "Origen" ismini verdiği yeni takımın dört oyuncusunu açıklayan İspanyol yıldızla eşlik edecek isimler; destek rolünde Mithy, nişancı rolünde Zvanilla ve ormancı rolünde Amazing olacak. Takımın üst koridor oyuncusu konusundaysa hala resmi bir açıklama yapılmadı.



CSGO ▾

Ülkeler arası düzenlenen en prestijli turnuvalardan birisi olan ESEC, 2014 finalini Sırbistan'ın Belgrad kentinde gerçekleştirdi. 10.000\$ ödüllü turnuvada Fransa milli takımı, İsveç'i ve Polonya'yı mağlup ederek şampiyonluğa ulaşan taraf oldu. Fransa 6.000\$ ödül ile evine dönerken, Polonya 3.000\$, İsveç 1.000\$ kazanarak turnuvayı kapattı.



Genel ▾

Dünyaca ünlü sunucular Joe Miller ve Leigh "Deman" Smith, artık ESL bünyesinde devam edecek. ESL'in sözleşmeli ismi Joe Miller kontratını uzatırken, Leigh Smith de Riot Games bünyesinden ayrılarak ESL'e geçti. Diğer tarafta EU LCS'in yüzü haline gelen Sjokz, ESL bünyesinden ayrılarak Riot Games ile Berlin'e taşınma kararı aldı.



Almanya yolcusuydu. Turnuvaya günler kala ünlü orta koridor oyuncusu ReostA ile yollarını ayıran ve Lethillon'ı koçluğa geçiren ekip büyük bir drama sahne olmuştu. IEM Cologne etkinliği için Türk asıllı Alman oyuncu avenuee ve Alman destek oyuncusu NoXIAK ile anlaşılan ekip, burada ülkemizi gururla temsil etti. Team Curse'un gelememesi üzerine yeni kadrosuyla ilk kez mücadele eden Dignitas ile

karşılaşmalarımızı ESL TV üzerinden 150 binden fazla kişi izledi. GameX'te düzenlenen 20.000 TL ödüllü ilk resmi RIP: Final Bullet turnuvasındaysa finalde ezeli rakip, edebi dost Dark Passage ile HWA Gaming'in mücadelesi vardı. Yan finalde zorlu bir mücadele sonrası WF'yi eleyen DP ve Adeks'i geçmeyi başaran HWA, ilk resmi finale merhaba dedi. Seride durum 1-1'ken tam beş kez uzatmaya giden

"Her şeyin başında League of Legends, bu sezon ilk kez profesyonel lige merhaba diyor"

eşleşen Aces High, ağır kaybettiği ilk karşılaşmanın ardından toparlandı ve muhteşem bir oyun sergileyerek Dignitas gibi bir takımla aynı seviyede olabileceğimizi gösterdi. Özellikle Theokoles'in üstün oyunuyla seride durumu 1-1'e getiren temsilcimiz, son maç Dignitas'ın hamlelerine cevap veremedi ve seyircilerin büyük takdirini alarak çeyrek finalde turnuvaya veda etti.

Son uluslararası turnuvada yine Dark Passage vardı. Balkan Şampiyonası diyebileceğimiz Güneydoğu Avrupa Şampiyonası'nın finalinde Yunanistan'ın güçlü temsilcisi Different Dimension ile karşılaşan ekibimiz, ilk maç çok ağır bir yenilgi almasına rağmen Yunan rakibini üç kere üst üste yenerek seriyi 3-1 kazandı ve geçen sene kazandığı Balkan şampiyonluğunun ardından bu sene de Güneydoğu Avrupa Şampiyonu olmayı başardı. Aces High ve Dark Passage'in mücadele ettiği bu iki etkinlikte

Santral haritası inanılmaz bir mücadeleye sahne oldu. Beşinci uzatma sonunda rakibine üstünlük kurmayı başaran HWA, önce bu maçta aldı ve ardından da Taş Köy haritasında galip gelerek 12.500 TL ödülün sahibi oldu. İkinci sırayı alan Dark Passage 5.000 TL, üçüncülük maçında WF'yi mağlup eden Adeks ise 2.500 TL kazandı. Bu turnuva, Türkiye'de ilk kez resmi bir eSpor etkinliğine bayan takımının (Wolfpack eSports Club) katılımıyla da tarihe geçti.

Diğer oyunlarda başarılı bir uluslararası tecrübe edinirken, CSGO'da yüzümüz gülmedi. MLG Avrupa Şampiyonası'nda son 16'ya kalan temsilcimiz Space Soldiers, güçlü Fransız rakibi Epsilon karşısında oynadığı iki haritayı da 16-5 kaybederek macerasını burada sonlandırdı. Bu aylık köşemizin sonuna geldik, gelecek ay Türkiye'den birçok haberle yine burada olacağım. ■

Göze Çarpan Haberler

GameX'te şampiyon Space Soldiers

GameX'te düzenlenen Dota 2 turnuvasında şampiyon Space Soldiers oldu. Finalde Harass Gaming'i 2-0'lık skorla geçen Space Soldiers, 10.000 TL değerinde Turkcell Mobil Ödeme Çeki kazandı.

TT'de beklenmedik ayrılık

Team Turquality'nin ünlü oyuncularından biri haline gelen Zergsting takımdan ayrıldı. Yönetimin kendisini yedeğe çektiğini belirten oyuncu, yedek kalmamak için ayrıldığını belirtti.

NA LCS'e katılan takımlar belli oldu

13 takımın katıldığı NA LCS Expansion turnuvası sona erdi. Uzun maraton sonunda rakiplerini egale ederek NA LCS'e katılmaya hak kazanan takımlar Curse Academy ve Team Coast oldu.

pekmezgucu gücünü gösterdi

GameX'te Hearthstone turnuvası şampiyonu pekmezgucu oldu. Favori StahplTB-lizz'in dördüncü olabildiği etkinlikte, finalde DeuKaLeoN'u geçen pekmezgucu başarılı performansı ile göz doldurdu.

Secret değişiklik yaşadı

Kurulduğu günden bu yana Dota 2 dünyasında başarılı sonuçlara imza atan Team Secret, Fnatic'ten transfer ettiği Fly ile yollarını ayırdı, bu oyuncunun yerine geçici olarak Misery takıma katıldı.

İpek Atcan



New York, New York

“Nasil anlatsam, nerden başlasam” diye düşündürür konu New York. Türkiye'nin birçok şehrini görmüş bir insan olarak söylemeliyim ki İstanbul dışında bir şehirden gelmiş olsaydım bendeki etkisi bu olmazdı. Çünkü bizim genlerimizde kaos var. Burada olmak, hala aynı kaosta olup bir yandan da bambaşka bir boyutta olmak gibi. Psikopat bir durum anlayacağınız.

Peki, neler oluyor burada? Hayat çok da öyle Sex and the City'deki gibi tuğla binalar, yangın merdivenleri ve çılgın partiler ile geçmiyor elbet. Dört kız birbirimize sarılıp kâh kâhkaha atıp kâh gülme durumumuz da yok. Tamam, kabul etmeliyim ki tuğla duvarlı

ve yangın merdivenli klasik bir New York binasında yaşıyorum şu an. Ama şu an. Ve evet, çok çılgın, çok acayip partiler oluyor. Bara bir içecek almak için gittiğinizde barda oturan adam Robert de Niro olabiliyor. Aşırı cool'luktan bir şey demiyorsunuz tabii ki ve düşünüyorsunuz içinizden: “Yaşlanmış be!” Sadece kız arkadaşların yok ama bu konuda da yapacak bir şey yok.

Mesela İstanbul'daki bütün lüksleri, bütün şımarıklıkları bırakmaktan rahatsızlık duymayacak kadar seviyorsunuz bu şehri. Ya da hemen geri dönmek isteyecek kadar nefret ediyorsunuz... Ben sevenlerden oldum. Normalde arabasından inmeyen, kısacık mesafeleri taksiyle kat eden ben her yere metroyla gidiyor ve bundan keyif alıyorum mesela.

Sosyalleşmek konusunda sıkıntı çekmeyenlerden seniz yeni (!) arkadaşlarınızla her güne bir aktivite bulabiliyorsunuz. Ama yine de New York ile yaşanan ikili aşk da bir başka güzel oluyor bence. Bir kafenin önünde sohbet ettiğiniz kişi Robert Pattinson çıkabiliyor ve içten içe bozuluyor onu tanımadığınız için. Diyemiyorsunuz ama “çocuk vampirisin sen kardeşim” diye.

Güne kahve kokusuyla başlıyorsunuz bu şehirde! Ve yürüyorsunuz saatlerce sokaklarda, Central Park'ta, Thompkins Park'ta. Yorulup bir kafeye oturuyorsunuz ve o da nesi? Karşınızda Alexander Skarsgard. “İşte şimdi gerçek vampirle karşılaştık!” demekten kendinizi alamıyor ve tabii ki bunu ona da söylüyorsunuz.

Noam Chomsky ile bir sohbetin ortasında bulabiliyorsunuz kendinizi. Gülümsüyor sürekli ve anlatıyor da anlatıyor...

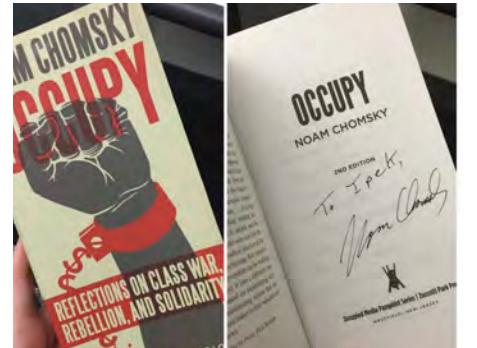
Girdiğiniz her mekândan güzel müzik sesleri yükseliyor. Birçok büyük konser oluyor olmasına ama kıyıda köşede kalmış bir mekândaki genç bir rock grubunu ya da inanılmaz caz grubunu dinlediğinizde tüyleriniz diken diken olabiliyor. Bir de bakıyorsunuz ki saatler geçmiş ve müzik sizi almış götürmüş. Dedim ya, yürüyorsunuz bu şehirde. Daha

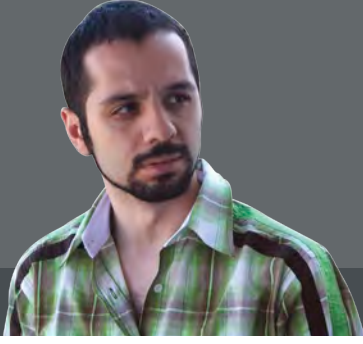
doğrusu yürütüyor bu şehir. Sonra bir anda kendinizi müzelerde buluyorsunuz. MoMA'da içiniz kıpır kıpır olurken, New Museum'daki Chris Ofili sergisinde bir anda içiniz sıkışabiliyor. Metropolitan Museum of Art'ı bir günde bitireceğinizi sanıyorsunuz ama bitmiyor, aşırı dozda sanattan oracıkta ölecek gibi oluyorsunuz. Sonra bir sokak müzisyeni çat diye Led Zeppelin'den Stairway to Heaven çalmaya başlıyor. Aşırı dozdaki sanat beyninizden yavaş yavaş çekilirken bu sefer de müzikle kaplanıyor.

Sürekli acıyorsunuz bu şehirde. Zaman zaman “Kesin obez olacağım!” noktasına geliyorsunuz ama pek umurunuzda da olmuyor. “Ne de olsa bir kere geldik dünyaya” mottosu hayatınızın merkezi oluyor. Sushi'lerden, taco'lara koşuyor, burrito'lardan, bagel'lara atlıyorsunuz.

Herkes koşturuyor bu şehirde. Yolda, metroda ya da hayali bir biçimde ilerlemeyen trafikte... İstanbul'u düşünüyorsunuz öyle zamanlarda. Ama tek bir farkla, herkes gülümsüyor burada...

Benim gibi yalnız geldiyeniz buraya, tanıdık bir yüz arıyor, arkadaşlarınızı özlüyorsunuz. Sonra bir anda yeni yüzler tanıdık, her şey normal gelmeye başlıyor. Hep buradaymış gibi ama bir o kadar da uzakmış gibi. “Ne zaman dönsem acaba?” sorusu yerini “dönüş” kelimesinin var olmadığı cümlelere bırakıyor. Burada hayat akıp gidiyor. Bir yerlerde manasızca dururken...





Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Biraz mola...

1 500 yılı geçti sanırım... Bu kadar yıldır sizlere sesleniyorum bu köşeden. Kâh güldük birlikte, kâh ağladık... (Ajitasyon isteyen?) Fakat her şeyin bir sonu vardır, falan filan, siz olayı anladınız. Yetti arkadaşım! Her ay köşe yazısı mı olur? Bunu günlük olarak yazanlar da var gazetelerde, o külliyen imkânsız geliyor bana. Diyeceğim o ki Kare'deki varlığıma bir süreliğine ara veriyorum ve gitmeden size oyun sektörüne nasıl girilir, bununla ilgili bir anlatı yapacağım, sonra dağılılırız. Oyun sektörü artık devasa bir hale geldi ve bu muhteşemliğin içine doğmuş olanlarınız mevcut, biliyorum. Ben oyunlarla bulduğumda ekranda piksel kovalıyorduk, oyun sektörünü de bu oyunu yapan bir kişi ve onu oynatacak cihazı yapan 12 kişi oluştuyordu sadece. Şimdiyse milyonlar işin içinde...

Türkiye'de oyun sektöründe yer almak için öncelikle hangi yönden konuya yaklaşıcağınızı bilmelisiniz. Oyun mu yapacaksınız, oyun mu tanıtacaksınız, oyun mu seslendireceksiniz, oyun mu dağıtacak-

sınız, oyun mu oynayacaksınız? Öncelikle bunu belirlemelisiniz.

Oyun yapmak tabii ki herkesin en büyük hayalidir şu an, eminim. Bunun için keşke sayısız üniversite bölümlerimiz olsa fakat henüz bir elin parmaklarını geçmiyor. Siz de bu durumda oyun yapımının hangi aşamasında bulunacağınızı düşünmelisiniz öncelikle. Programcılık tarafı mı, grafik tarafı mı, müzik kısmı mı?

Ülkemizde artık iyiden iyiye yaygınlaşan oyun dağıtım işi sizi belki bu oyun dergileriyle büyüyen imajınızla tatmin etmeyecektir ama oyun dağıtımında para var arkadaşlar; hem de çok para... Fark ettiyseniz bin tane MMO Türkiye pazarına giriyor, hem de Türkçeleştirilmiş olarak. Bu oyunları bu piyasaya sokanlar, o oyunlara hayranlıklarından yapmıyorlar herhalde bunu.

Çoğu free-to-play olan bu oyunlar iyi birer pazarlamayla büyük gelir getirebiliyor. İşte siz de ya direkt dağıtım olursunuz, ya bu yerelleştirme projesinde yer alırsınız, ya bu oyunların reklamlarını, tanıtımını yapmak istersiniz ve bu şekilde de oyun sektörüne

adım atarsınız.

Yine son zamanların son derece popüler olan olayı, "YouTube yayıncılığı" da yapabileceğiniz arasında. Bunun için oyununuzu kaydedebilecek kadar iyi bir bilgisayar, bir kamera ve mikrofon ile güzel bir internet bağlantısı işinizi görecektir. YouTube yayıncılığı tatmin açısından fena olmaz ama PewDiePie gibi büyümenin bence artık pek bir yolu kalmadı. Bakın Şefik azmetti, kendine hatırı sayılır bir hayran kitlesi topladı, sponsorlukları da bir bir alıyor maşallah. Yeterince iyi olursanız bu işten bir miktar para kazanmanız bile mümkün.

Geçmişin en ünlü işlerinden oyun dergiciliğineyse bulaşmanızı çok tavsiye etmem. Hele basılı yayın kısmı, tabletlerin de yaygınlaşmasıyla birlikte gitgide zora girmeye başladı. Biz de zaten bu yüzden yavaştan online ortamlara kaymaya başlıyoruz. Oyun tanıtımlarının internette yaşaması mümkün ve bu yön de sizi bir hayli tatmin edecektir. Siz yeter ki ne yapmak istediğinize karar verin... ■ twitter.com/apeiron



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Korkuyorum

Kasım ayından beri beni bir korku sardı ki sormayın. Ubisoft'un Kasım ve Aralık aylarında piyasaya sürdüğü üç büyük oyun birden -özellikle PC platformunda- sorunlu çıkmışken nasıl korkmayayım? Hadi Assassin's Creed serisiyle alakam yok, onu geçiyorum ama Far Cry 4'ü büyük umutlarla almıştım, sonrasında konsol oyuncusu arkadaşlarımı kıskanarak izler oldum. Ben bu satırları yazarken, hala Far Cry 4'ün PC sürümünde sorunlar sürüyor ve oyunu oynamaya elim gitmiyor. Geçen aysa The Crew piyasaya sürüldü ve oyunun betasında zaten problemleri gözükken oyun, aradan geçen süreçte pek gelişme gösteremeyip vasatı aşarken bile zorlandı. Bu üçlüden beni en çok korkutansa internet bağlantı problemleri nedeniyle ön plana çıkan

Assassin's Creed: Unity ve The Crew oldu çünkü 2015 yılında en çok beklediğim oyunların ikisi Ubisoft'a ait. Tom Clancy's Rainbow Six: Siege, en çok özlediğim oyun türlerinden birinin, taktik temelli aksiyon oyunlarının ortalıktan kaybolduğu bir dönemde dönüş yapıyor ve bugüne kadar yayımlanan videolar da beni bir hayli umutlandırıyor. Yaz aylarını Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms oynayarak geçirip bu açıdan kendimi tatmin ederken, geçen ay da Door Kickers ile pek bir eğlendim ama türün gelmiş geçmiş en önemli isimlerinden Rainbow Six serisinin yeni üyesi Siege'i de büyük bir heyecanla bekliyorum. Ne var ki oyunlarının online kısımları konusunda iki ay üst üste hayal kırıklığı yaratan Ubisoft, online multiplayer üzerine kurulu

Siege'i de batırabilir. Tom Clancy's The Division ise duyurulduğu ilk günden beri ilgimi çeken, özellikle de görsel olarak oldukça etkileyici bir yapımdır. Karakter animasyonları, çevre tasarımı, karakterlerin çevreyle etkileşimi, silahların etrafı paramparça etme detayları ve daha nice... Ne var ki bu oyun da oyuncuları bir araya getirip onların aynı şehirde omuz omuza yol almalarını sağlamayı vaat ediyor ve bu noktada yine Kasım ve Aralık ayında başımıza gelenleri hatırlıyoruz. An itibarıyla oyun sektöründen sadece tek bir şey diliyorum, o da Ubisoft'un bu iki oyunu berbat etmemesi. Aksi takdirde yılın başında atılacağımla Battlefield: Hardline maceram, yıl sonunda da devam edecek. Şimdi herkes duaya! ■ www.gamerrocko.com





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Sıra kutulu oyunlara geldi

Genelde şikâyet ettiğim, şikâyet ettiğimiz konuların başında oyun türlerinin geldiği nokta yer alır. Uzun yıllardır deneyim ettiğimiz aynı yapıdaki oyunların ötesine geçemeyen pazarda, sürekli benzer yapımları oynayıp duruyoruz. Evet, bu bir gerçek ama geçen ay üzerinde fazlasıyla durduğum This War of Mine gibi oyunlar sayesinde yeni soluklara kavuşuyoruz. Bu aysa durum biraz daha farklı zira The Witcher: Adventure Game ile oyun dünyasında görmeye pek de alışık olmadığımız bir yapıyla karşı karşıya geldik. Ülkemizde masaüstü kutu oyunları, yani namı diğer "board game" konsepti ne yazık ki çok ufak bir zümreye hitap ediyor. Pek tabii ki kutulu oyun severlerin az sayıda olmasının başında, ürünlere ulaşma sıkıntısı yer alıyor. Aylar evvel Role Playing Günlükleri'nde yaptığım ilginç board game dosyamda bu duruma zaten değinmiştim. Her ne kadar bazı oyun grupları hemen her türlü oyuna ulaşıyor olsalar da oyunların tanıtımı konusunda halen büyük güçlük çe-

kilmekte. İşte The Witcher: Adventure Game tüm bu zorlukları bir anda ortadan kaldıracak yapıda. Neden mi?

İlk olarak masaüstü bir oyunu dijital ortama taşıyarak, "ulaşılmaz" olan bir ürünü "ulaşılabilir" hale getirip zaten büyük bir adım atıyor ki bu adım, masaüstü oyunculuğa etkisini de kısa sürede gösterecektir. İkinci olarak bu oyunun son 10 yılın en iyi kutulu oyun geliştiricilerinden biri olan Fantasy Flight tarafından üretilmesi kesinlikle fark yaratıyor. Fantasy Flight'ın resmi sitesine girdiğiniz zaman zaten neden bahsettiğimi çok daha iyi anlayacaksınız. Ha, bu firma haricinde de çok kaliteli kutulu oyun geliştiricileri var ama şu anda ana akım oldukları için kendine has bir ürünün dijital hale getirilmesi bambaşka bir artı bence. Üçüncü olarak oyunun mobil platformlarda da oynanabiliyor olması kesinlikle harika. Özellikle ülkemizde gelişmesi bir hayli zor gibi duran kutulu oyun sektörü için atılabilecek belki de en büyük adım, hem dijitalleşip hem de mobil platformlarda kendine yer bulabilmek-

tir şüphesiz. Dördüncü önemli özellikse fiyat! Ülkemizdeki kutulu oyunları bile pahalı buluyoruz. Düşünün, Fantasy Flight'ın ortalama kutulu oyun fiyatı 59.99 dolar! The Witcher: Adventure Game ise sadece ve sadece 18 TL. Demem o ki bundan ucuz kutulu oyun bulamayız. Malum, tamamen materyal odaklı bir ürünü dijitalleştirince ortada masraf falan kalmıyor ki bu durum son kullanıcıdan ziyade üretici firma için sorun teşkil edebilir ki artık orasına karışamayız... Anlayacağınız, "farklı" oyun arayışında olanlar için bu oyun bulunmaz bir nimet ve Fantasy Flight gibi bir markanın sadece The Witcher ile yetineceğini de düşünmüyorum. Elinde The Lord of the Rings, X-COM, Game of Thrones, Warhammer Fantasy ve 40K gibi isimleri barındıran bir marka, sanıyorum ki dijital ortamda da kendini göstermekten geri kalmayacaktır. Umarım bu dijital kutulu oyun girişimi ülkemizde de geniş kitlelere ulaşır ve oyuncu havuzunu büyük ölçüde genişletir. Sıkıldık artık hep aynı adamlarla oyun oynamaktan.

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#217

Grand Theft Auto V

Üçüncü Los Santos seferi

1 Şubat'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

CHIP

OCAK SAYISI BAYİLERDE!



CHIP BENZERSİZ BİLGİSAYAR ve TEKNOLOJİ MAKALELERİ, GÜVENİLİR VE SIRADIŞI TESTLERİ, EN YENİ MOBİL UYGULAMA İNCELEMELERİ VE HER TÜRLÜ TEKNOLOJİK SORUNLARINIZA ÇÖZÜM OLACAK ATÖLYELERİ İLE BU AY DA YİNE DOPDOLU!

PCNET'İN OCAK SAYISI BAYİLERDE!

BEDAVALARDAN BEDAVA BEĞEN!

Müzik, film, e-kitap, oyun, harita, fotoğraf, yazı tipi, yapboz, ses efekti, şablon... Hepsini bedava ve yasal olarak indirin!

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Ocak 2015 Yıl 18 Sayı 208 Fiyat 790 TL



CANDY CRUSH'İN LANETİ

Oyun endüstrisi ve oyunlara para harcama şeklimiz değişiyor. Sorumlusu Candy Crush!

YILIN EN İYİ UYGULAMALARI

iOS ve Android için 2014'te çıkan veya güncellenen en iyi 50 mobil uygulamayı seçtik!



ANALİZ
KATİL EV ALETLERİ
+ Akıllı aletler yeni risklerle beraber geliyor



YAZILIM
BELLEĞE PARA HARCAMAYIN
+ Sisteminizi hızlandırmak için RAM satın almanız şart değil



DOSYA
SANAL MI GERÇEK Mİ?
+ 1990'lardan beri konuştuğumuz sanal gerçeklik nihayet gerçek oluyor

NASIL YAPILIR?

Online fotoğraf düzenleme + Kayıp dosyaları bulun + Aynı anda 40 antivirüs



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

Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Ocak 2015 Sayı: 67

ONLINE OYUN

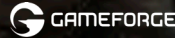
KINGDOM

A BLOOD PLEDGE

Yeni kıtalara hükmedin



NTT GAME



100%
TÜRKÇE

Yeni Nesil Taktiksel FPS!

PHANTOMERS

Çeşitli Taktiklerde Uzman Karakterler

100'den Fazla Taktiksel Silah Seçeneği

Dinamik Harita Dizaynı

Silah Geliştirme Özelliği

Eşsiz Tuzak Sistemi

2015'te Sizlerle!

► phantomers.nttgame.com

Online Oyun #67

Ocak 2015

Yayıncı

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Yazı İşleri Müdürü

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Yayın Kurulu

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

Görsel Yönetmen

Burcu Aycan burcu@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Abdullah Yalçın
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Enes Özdemir
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Gökçe Devecioğlu
Tolga Yüksel

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

DB Okur Hizmetleri Hattı:
0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300,
Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com
www.doganburda.com

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



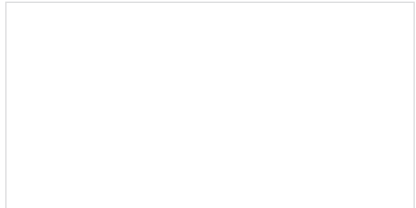
Kingdom Online geldi!

Kapak konumuzdan da rahatlıkla anlayabileceğiniz üzere bu ayın bombası Kingdom Online'dan başkası değil. Geçtiğimiz ayın sonlarına doğru açılan oyun promosyonlarla birlikte geliyor ve biz de dergiyle birlikte kod dağıtmaktan geri kalmadık. Kingdom'ın yanında derginin DVD'sinde kurulum dosyasını bulabileceğiniz Warface de bu ayın bombalarından. AAA kalitesindeki bu online FPS oyununu mutlaka denemelisiniz. Derginin çoğunu bu iki oyun konusu işgal etmiş olsa da ilginizi çekecek birkaç oyuna daha yer vermeye çalıştık, hepinize keyifli okumalar.

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Kingdom Online Promo Kodu



Detaylar 6. sayfada

Kingdom Online



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 Otherland
- 14 Gigantic

DOSYA KONUSU

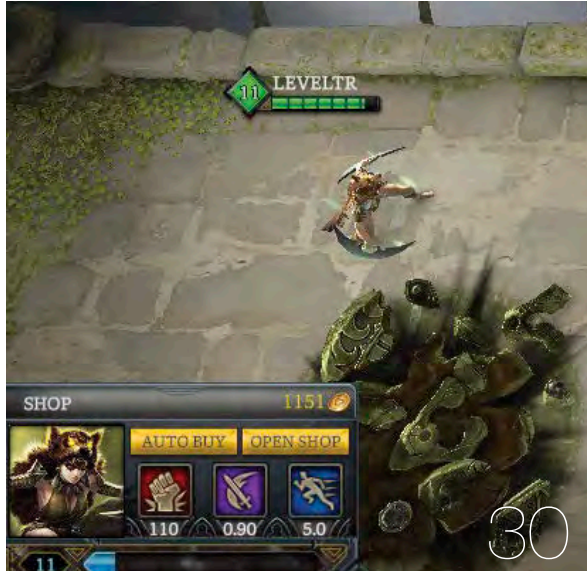
- 16 Kingdom Online
- 24 Warface

İNCELEME

- 28 Hex
- 30 TOME

REHBER

- 32 TOME
- 34 Liste



^ TOME

∨ WARFACE



24



28

∧ Hex



12

∧ Otherland



14

∧ Gigantic



Kingdom Online

Promosyon kodunuzu nasıl kullanacaksınız?

Dergiyile birlikte edindiğiniz promosyon kodunu kullanmanın iki farklı yolu bulunuyor. Bir tanesi web sitesi üzerinden, diğeri de oyun içinden. Kodunuzu web sitesine girerek kullanmak istiyorsanız, kingdom.nttgame.com adresine gidip NTTGame ID ve şifrenizle giriş yapıyorsunuz. Giriş yaptıktan sonra "Promosyon Kodu Aktif Et" tuşuna basıp promosyon kodunuzu kullanabilirsiniz. Oyun içinden işlem daha da

basit. Oyuna girdikten sonra Shop tuşuna basarak açılan ekranda, yukarıda yer alan Enter Coupon Code tuşuyla kod girme ekranının belirmesini sağlayabilirsiniz. 15 TL değerindeki kodla kazanacaklarınız da şunlar: 20 adet gem, kişisel çanta, rastgele bir pet, bir adet resurrection stone, 100 kullanımık sağlık iksiri (orta), 100 kullanımık mana iksiri (orta) ve bir tane de beyaz at. Hepinize iyi oyunlar!

Black Desert

Açık beta öncesi trailer üstüne trailer!

Açık betasının eli kulağında olan Black Desert, arka arkaya yayınladığı trailer videoları ile oyuna gelecek çok sayıda sistemi tanıtarak ağızımızı sulandırmaya devam ediyor. Bugüne kadar savaş ve karakter düzenlemeleriyle öne çıkan Black Desert içerikleri arasında binek hayvanı yakalama, binek hayvanı üzerinde savaş,

avlanma, balıkçılık, çiftçilik, yük taşıma, ticaret, deniz savaşı, toplayıcılık, madencilik, odunculuk, aşçılık gibi saymakla bitmeyen sistemler var. Oyun içindeki mini oyunlar, meslekleri, haritaları ve mekanları ayrı ayrı tanıtan videolara göz atmayı unutmayın. Özellikle haritanın büyüklüğü iştahınızı fazlasıyla kabartacak!





Blade & Soul

Yeni sınıf videosu yayınlandı.

A sya versiyonu ile oyuncuların dikkatini çekmeyi başaran ve Avrupa versiyonu için çalışmalara başlanan Blade & Soul, yepyeni sınıfı Shaman'ı yayımladığı video ile görücüye çıkardı. Büyü kullandığı videodan açıkça fark edilen sınıfın, PvP sırasında rakibin

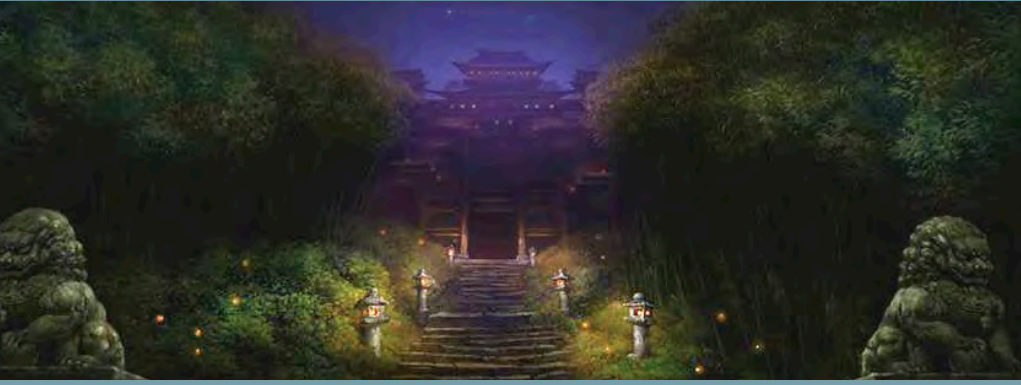
yeteneklerini çalıp ona karşı kullanabildiği söylentileri var; ancak henüz bu özellik hakkında resmi bir açıklama yapılmış değil. Çin ve Kore sunucuları yakın zamanda Shaman sınıfına kavuşacak. Gelişmeleri takip etmeye ve batı sunucularını beklemeye devam.

War Thunder

*“Steel Generals”
güncellemesi*

İkinci Dünya Savaşı aksiyon ve simülasyon oyunu War Thunder'ın 1.45 güncellemesi duyuruldu. Yepyeni haritalar, tanklar, uçaklar ve modlar getiren “Steel Generals” güncellemesi henüz kapalı betada ve oyuncular eksikler ve hatalar konusunda geliştirici ekibe destek olabiliyor. Steel Generals genişlemesi ile War Thunder dünyasına katılan 6 amerikan tankının yanı sıra, her hafta yeni bir tankın geleceği de duyurulmuş durumda. Gaijin Entertainment'ın tarzının hakkını verdiği bir gerçek.





Icarus Online

Yeni genişleme paketi "The Evil Deset"

Kapalı Beta sürecine devam eden ücretsiz MMORPG oyunu Icarus Online yeni bir genişleme paketi ile karşımızda. "The Evil Deset" adındaki genişleme paketi ile oyuna yeni görevler ve çok daha güçlü düşmanlar ekleniyor olacak. Uçan canlılarla savaşabilme

onları kullanabilme özelliğine ek olarak The Evil Deset düşmanları da oyunun popülerliğini arttıracığa benziyor. Oyunun geliştiricisi WeMade Entertainment tarafından yayınlanan videoyu web sitesinden izleyerek Icarus Online'in son durumu hakkında fikir edinebilirsiniz.

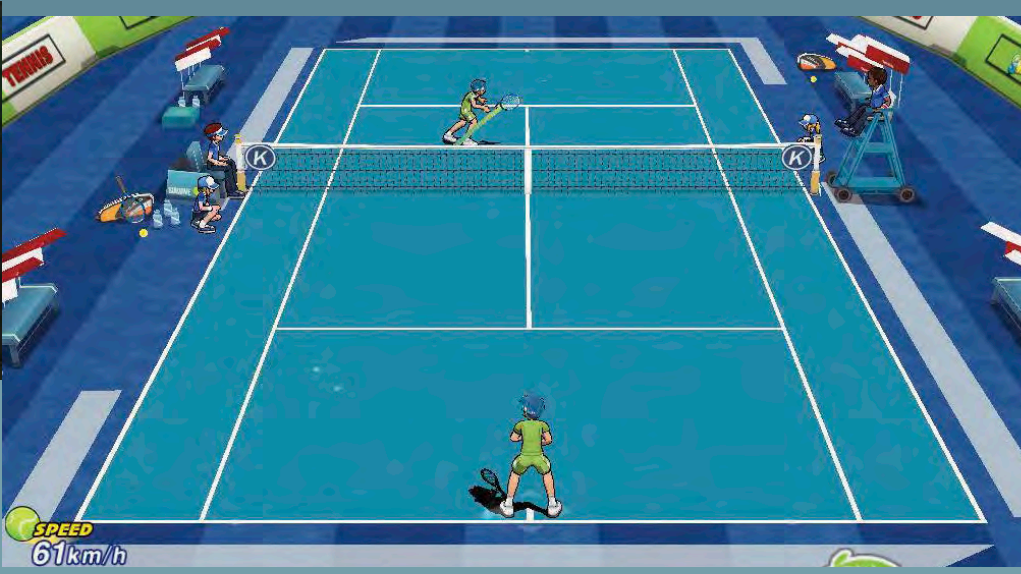
Star Trek: Alien Domain

Kapalı beta başladı!

GameSamba ve NGames'in yeni free-to-play oyunu olan Star Trek Alien Domain, kapalı beta aşamasında. Yepyeni bir Star Trek hikayesi üzerine kurulmuş olan Star Trek Alien Domain'de yeni uzaylılar, düşmanlar ve maceralar oyuncuları bekliyor. Klingon Krallığının kaptanı rolünde olacağımız

oyunda, kaynaklar bulacak, koloniler kuracak ve keşfedeceğiz. Oyuncuların kontrolünde olacak yeni uzay gemileri ve oyuncular arasında çoklu PvP savaşları ile eğlenceyi katlayacak MMOStrateji oyunu için geri sayıma hazır olun! Özellikle haritanın büyüklüğü iştahınızı fazlasıyla kabartacak!





Smash Online

Türk oyuncular ile buluşmaya hazırlanıyor.

Çin merkezli oyun yapımcısı Tour Network Technology'nin yeni MMO Dövüş oyunu Smash Online, yerli oyun firması Ntroy'un yayıncılığında Türk oyuncular ile buluşmaya hazırlanıyor. Tamamen Türkçe olarak yayınlan-

nacak olan ve Uzakdoğu dövüş sanatlarını baz alan oyun Smash Online, video ve ekran görüntülerine bakılırsa oldukça zengin bir içeriğe sahip. Oyunun 9 Ocak 2015 günü açılması planlanıyor.

Archlord 2

Yepyeni genişleme "Eternal Strife" duyuruldu.

WEBZEN'in ücretsiz MMORPG oyunu Archlord 2, yepyeni bir genişleme paketi "Eternal Strife" ve yeni Avrupa sunucusu "Wolfon" ile karşımızda. Eternal Strife genişlemesi ile birlikte Moonelf ve Dragonscion isiminde iki yeni ırkın yanı sıra, yeni silahlar, savaş alanları ve yepyeni oyun fonksiyonları Archlord evrenine ekleniyor. Eternal Strife genişlemesi ile birlikte yayınlanan tanıtım videosuna mutlaka göz atın!



Dead Island: Epidemic

Yapım Stunlock Studios

Dağıtım Deep Silver

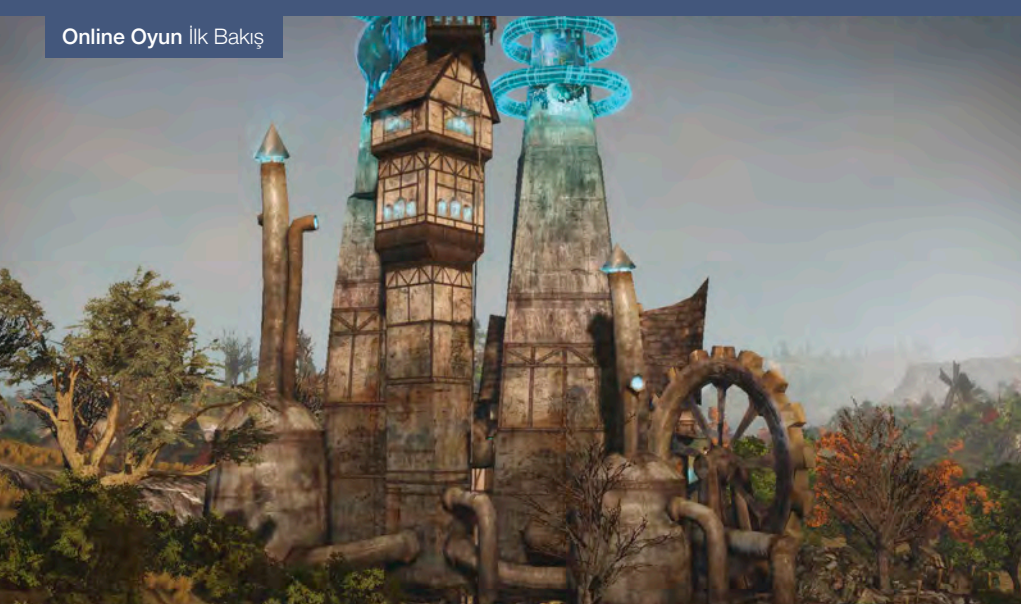
Çıkış Tarihi 5 Aralık 2014 (Open Beta)

Web deadislandepidemic.com

Üç farklı oyun modunda bir tanesinde karakterinizi direkt olarak W,A,S,D tuşlarıyla kontrol edebilecek ve düşman bellediğiniz kişiyi hedefleyip ateş edebilirsiniz.

Bu bir MOBA oyunu. Fakat alışıldık MOBA oyunlarından değil; içeriğinde -oyunun adından da anladığınız üzere- bolca zombi var. Onların hepsini vurmak ve karşı takıma karşı savaşmanız gerekiyor.

Dörder kişiden oluşan üç takımın bir harita üzerindeki savaşı söz konusu. Oyuncular ekipmanlar toplamaya çalışacak, Dead Island'daki gibi silahlar oluşturacak ve takım çalışmasıyla rakiplerini yenmeye uğraşacak.



Yapım RealU Dağıtım Drago Entertainment
Web drago-entertainment.com/otherland Çıkış Tarihi 2015

Otherland

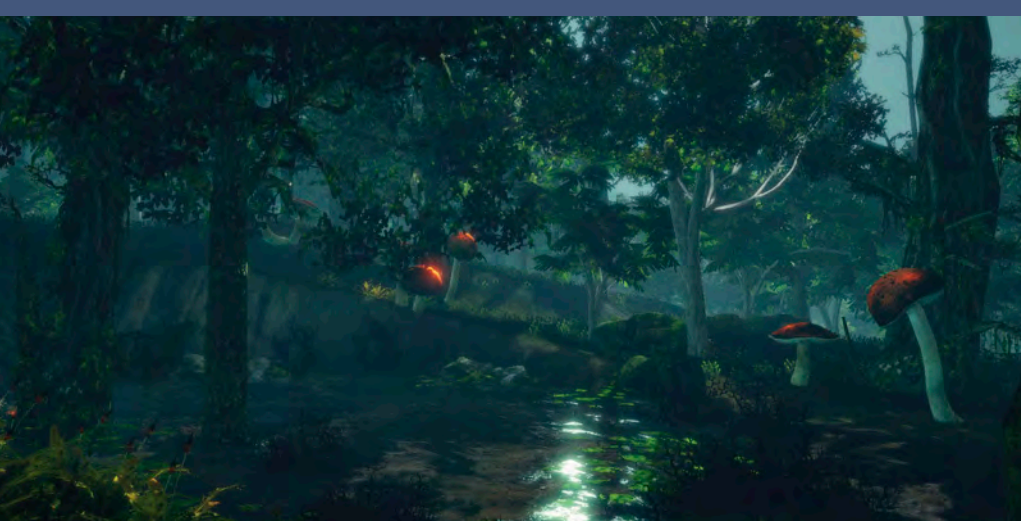
Geleceğin savaşı siz olacaksınız!

Yıllardır piyasaya çıkmayı başaramayan bir MMORPG ile tanıştırmak istiyoruz sizi. Kendisi ilk duyurulduğunda Gamigo bünyesinde olan Otherland'ın ilk başta 2012 yılında piyasaya çıkma amacı vardı. Ne olduysa oyun bir türlü beta testlerini tamamlayamadı ve Gamigo oyundan desteğini çekti. Onun yerine aynı desteği Digital Entertainment Pool tarafından alan yapımcılar bir kez daha aynı sorunlarla karşılaşarak oyunun yapımına ara verdiler. Haliyle bu yeni yayıncının da desteğini kaybettiler. Geçtiğimiz Ekim ayında Otherland'ın yapımcısı RealU, bir duyuru yayınlarak oyunun kaldığı yerden geliştirilmeye devam ettiklerini açıkladı. Peki bu talihsiz oyun neler vaat ediyor? Gelin yakından bakalım.

Otherland, Tad Williams'ın aynı isimli bilim kurgu romanından uyarlanan bir MMORPG oyunu olarak karşımıza çıkacak. Oyunda

farklı temalı evrenler bir arada barınacak. Bu da oyunda birbirinden farklı manzaralarla karşılaşmamızı sağlayarak fantastik bir bilim kurgu evreni oluşturacak. Bu evrende dört farklı sınıf ile maceraya atılabileceğiz. Bu sınıflar Warrior, Assassin, Marksman ve Energizer'dan oluşuyor. İsimlerden de anlayacağınız gibi sınıf konusunda oyunun yeni bir soluk getirmesi zor görünüyor. Tahmin edebileceğiniz üzere, Warrior, kalın zırhıyla ve





çift eli devasa kılıcıyla güçlü bir yakın dövüş sınıfı olarak karşımıza çıkacak. Assassin'e gelecek olursak, bu sınıfta diğer bir yakın dövüş sınıfı olduğunu görüyoruz. Warrior'a göre daha narin bir sınıf olmasına karşın; Assassin'in gölgelerde dolaşarak düşman-

Otherland tekrar duyurulduğu Ekim ayından bu yana büyük bir yenilenme içerisinde girdi. Oyunda yer alacak ev sistemi, PvP sistemi, karakter özelleştirme ve grafikler baştan ele alıyor ve yenilenmiş olarak karşımıza çıkacaklar. Ancak tüm bu içeriğin detaylarını tam olarak bilmiyoruz.

Oyunda yer alacak ev sistemi, PvP sistemi, karakter özelleştirme ve grafikler baştan ele alıyor ve yenilenmiş olarak karşımıza çıkacaklar

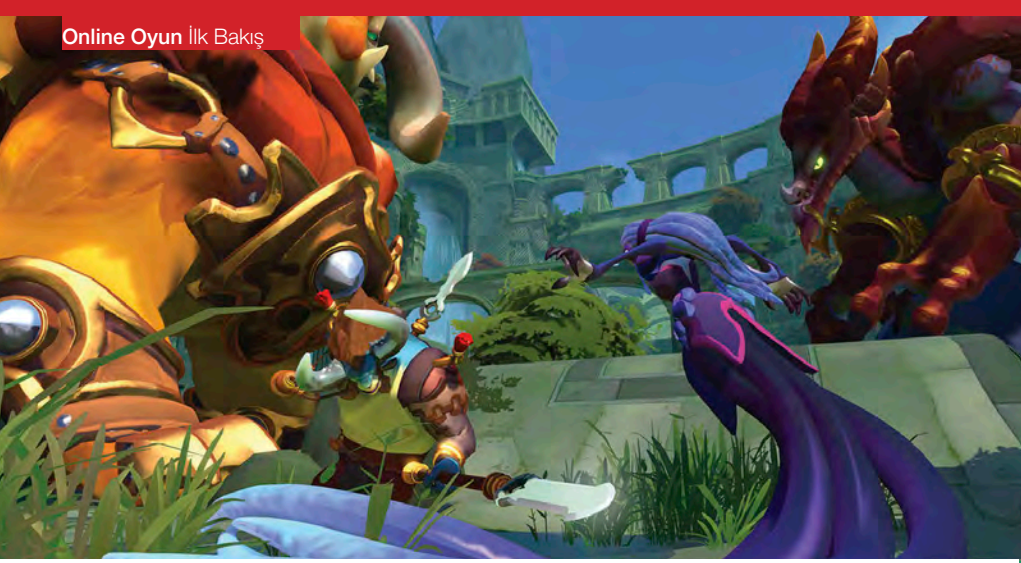
larından saklanabilmesi ve çevikliği ön plana çıkan yeteneklerini oluşturuyor. Oyunun menzilli iki sınıfından biri olan Marksman, kullandığı tüfeği ve yayıyla boy gösteriyor. Marksman ayrıca kullandığı tuzaklar ile düşmanlarını gafil avlayabiliyor ve yaklaşan tehditleri uzak tutabiliyor. Oyunun son sınıfı ve diğer menzilli sınıfı Energizer, diğer sınıflara oranla biraz daha orijinal bir yapıya sahip ve oyunun destek sınıfını oluşturuyor. Energizer, kullandığı enerji ile müttefiklerini iyileştirebiliyor veya düşmanlarına ağır hasar verebiliyor. Bu enerjiyi elde edebilmek için ise kendi sağlık puanlarını harcıyor. Energizer ile birden fazla oyuncuyu destekleyebildiğimiz gibi birden fazla düşmana aynı anda saldırı yapabiliyoruz.

Yapımcı firma karakter özelleştirme sisteminin oldukça detaylı olacağını, kendi bölgemizi savunacağımız PvP savaşları yapabileceğimizi açıkladılar. Otherland ilk duyurulduğu zaman beni oldukça meraklandırmış olsa da geçen 4-5 senelik süre içerisinde benzer birçok yapım gördüğümüzden oyuna fazla hevesim kalmadığını itiraf etmem gerekiyor. Yine de bilim kurgu MMO oyunlarından hoşlananlar için iyi bir oyun olma potansiyeline sahip. Tabii ki piyasaya çıkmayı başarabilirse. ■ Enes

Bir Bakışta

- Bilim kurgu öğelerini harmanlaması
- Detaylı karakter özelleştirme
- Bilim-kurgu, MMORPG, Aksiyon

🎮 *PvP, Online, RPG*



Yapım Motiga Dağıtım Motiga

Web www.gogigantic.com Çıkış Tarihi 2015

Gigantic

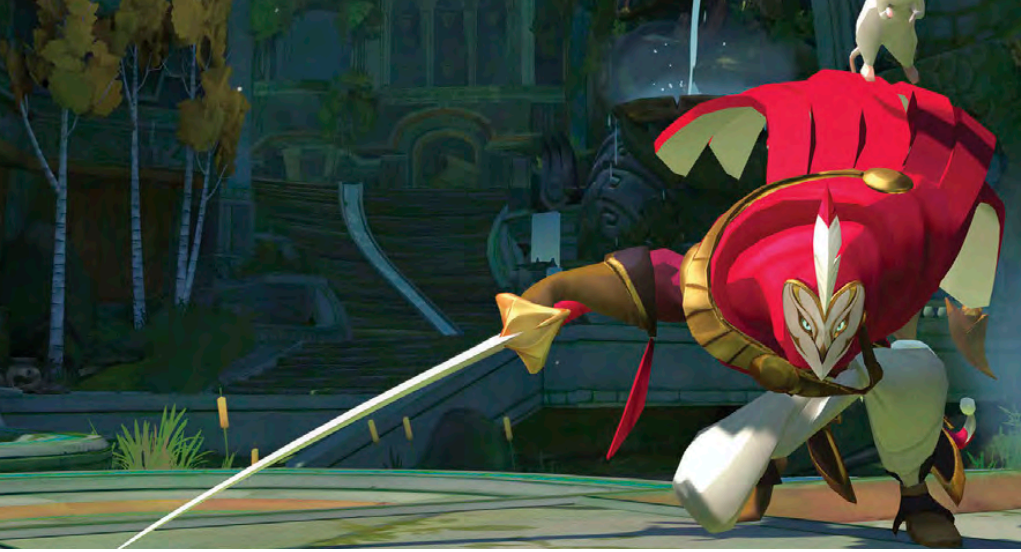
Farklı bir deneyim yaşatacak mı?

İlk olarak Temmuz ayında duyurulan Gigantic, yayınladığı fragman ile MMO dünyasının dikkatini üzerine çekmeye başardı. Pek çok oyuncu yeni bir MOBA mı daha mı geliyor sorusunu sordu. İlk bakışta SMITE benzeri bir MOBA oyununa benzeyen, MOBA elementleri içeren Gigantic'in tam olarak bir MOBA oyunu olduğunu söylemek yanlış olur. Bunun nedenlerini birazdan açıklayacağım. Öncelikle bu oyun için heyecanlanmalı mıyız? Kesinlikle evet! Gigantic'in bağımsız yapımcısı Motiga'nın, CEO görevinde yer alan ve daha önce NCSOFT West'in CEO'luğunu yapmış Chris Chung ve ilk Guild Wars ve ilk StarCraft'ın baş tasarımcısı James Phinney'in geliştirici ekibin başında yer alması oyunu bekleme-
miz için yeterli bir sebep. Üstelik yayınlanan videoların ve verilen bilgiler de son derece etkileyici.

Motiga, Gigantic'i takım oyununu temel alan üçüncü şahıs kamera açısında oynanan

bir aksiyon oyunu olarak tanımlıyor. Yapımcılar her ne kadar bazı yönlerden MOBA oyunlarına benzese dahi oyunun pek çok yönü ile bu türden ayrılacağını vaat ediyorlar. En basit örneklerden biri olarak oyunda koridor sistemli herhangi bir oyun modu bulunmayacağını ve tab-target temelli bir dövüş sistemi kullanılmayacağı açıklandı. Bunun yerine oyuncular oyun içerisinde birden fazla oyun türünün harmanlanması ile karşılaşacaklar. Oyuncular Gigantic'de dövüş oyunlarının temel özelliklerinden bir şeyler bulabilecekler veya strateji ve RPG elementleriyle karşılaşabilecekler. Ancak oyun en nihayetinde aksiyon temelli olacak ve düşmanlarımızla kıyasıya bir savaşa girişeceğiz.

Oyun tam olarak MOBA olmayabilir; fakat oyunda yer alan kimi özellikler ise akla direkt bu türü getiriyor. Gigantic'de oyun yapısı PvP odaklı ve oyunun temeli iki farklı takımın birbirleri ile savaşmasını temel



alıyor. Bu savaşlar seçtiğimiz birbirinden farklı kahramanlar ile 5v5 karşılaşmalar şeklinde geçecek. Şu an duyurulan kahraman sayısı 12 olsa da bu sayının zamanla artacağına emin olabilirsiniz. Her takımın temel amacı ise rakibin Guardian isimli devasa yaratığını öldürmek. Guardian son derece büyük ve oldukça güçlü bir yaratık. Bu yaratığı etrafta rakip oyuncu yokken dahi öldürmek oldukça zor olacağına benziyor. Rakip takım ile mücadele sırasında taktiksel detaylar oyunun savaşın sonucunu belirleyecek önemli noktalar olarak gösteriliyor. Ayrıca savaş alanına çağıracağımız bazı canavarlar bu taktiksel detayların önemli noktalarını oluşturuyor. Bu canavarlar rakibimizle savaşırken bize yardım edecek ve her birinin farklı bir işlevi var.

Gigantic grafikleriyle de oldukça dikkat çeken bir yapım. Animasyon filmlerini aratmayan bu grafikleri WildStar'ın tarzına oldukça benzettim. Hatta daha canlı renkler ve daha etkileyici efektler kullanılmış. Animasyonlar hakkında yalnızca videolar dahilinde bildiğimiz olduğundan bu konuda

yorum yapmak için biraz erken. Gigantic şu anda alfa testinde ve yapımcıların açıklamalarına göre oyunun 2015'in ilk aylarında hayata geçirilmesi hedefleniyor. Ancak bana soracak olursanız hala alfa testinde olan bir oyun için bu tarih biraz erken. Eğer oyun bu tarihte piyasaya çıkacak olursa hatalarla dolu, sığ bir oyuna hazır olun. Ancak yapımcılar da muhtemelen bunun farkında ve oyunu 2015'in ortalarından önce çıkarmayacaklardır diye düşünüyorum. Gigantic 2015'de beklediğim MMO oyunlarından biri olarak vaat ettiği oyun yapısını başarılı şekilde sunabilirse, uzun bir süre bizi başında tutabilir. Ancak henüz farklı bir oyun modunun açıklanmamış olması da can sıkıcı bir durum. Siz yine de bu oyunu takip listenize alın ve çıkan haberleri gözden kaçırmayın.

■ Enes

Bir Bakışta

- Takım oyununa dayalı savaşlar
- Farklı oyun türlerini harmanlaması
- Aksiyon dozajı yüksek

MOBA, PvP, Aksiyon



Yapım Noah System
Dağıtım NTTgame
Web kingdom.nttgame.com

Biri 3200 kişilik PvP mi dedi?

Çok küçük yaşlarımızdan itibaren duyduğumuz bir klişe vardır: "Canlılar doğar, büyür, gelişir ve ölür!". Bu klişe kesinlikle online oyunlar için de geçerli. Yapımcıların dünyaya getirdiği oyunlar beta sürecinde emeklemeyi öğreniyor, tam sürümlerindeyse kimisi yetenekli birer atlet olup adeta 100 metreyi 10 saniyenin altında sürelerde koşuyor, kimisiye gerekli özen gösterilmediği için başarısızlığa mahkum kalıyor. Türkiye'de dönemin düşük olanaklarına rağmen sorunsuz şekilde oynayabildiğimiz Knight Online da kesinlikle ilk gruba üye bir oyundu. Pek çoğumuzu internet kafelere hapseden Knight Online, geçen 10 seneye rağmen hala küçümsenmeyecek bir oyuncu kitlesine sahip ancak artık yaşlandığı da aşikar. NTTgame

de benimle aynı fikirde olacak ki Kingdom Online'ı geçtiğimiz günlerde biz oyuncuların beğenisine sundu.

Öncelikle şunu belirteyim ki sosyal medyada Kingdom Online'a Knight Online 2 gibi bir yaklaşım var ancak oyun çeşitli benzerlikler taşısa da kesinlikle bambaşka bir yapım. Noahsystem için kolayına kaçıp makyajlanmış bir Knight Online sunmamış bizlere. Yazımın devamında daha ayrıntılı şekilde bahsedeceğim savaş mekaniklerinde benzerlikler olsa da, çok daha büyük haritalarda çok daha büyük mücadelelere olanak tanıyan bir oyun Kingdom Online. Oyunda 4 temel sınıf bulunuyor: Savaşçı, büyücü, suikastçı ve şifacı. Savaşçı tahmin edebileceğiniz üzere, yüksek savunma değerlerinin yanında ciddi hasarlar verme



potansiyeline de sahip. Suikastçı ise düşmanlarına ciddi ani hasarlar verebiliyor. Ayrıca tercihinize bağlı olarak yay ve oktan da faydalanabilirsiniz. Büyücü sınıfı ise buz, şimşek ve ateş gücü sayesinde düşmanlarına bir yandan ciddi hasarlar verirken, bir yandan da düşmanlarını yavaşlatmak gibi zararlar verebiliyor. Ancak bu saldırıları yaparken dikkatli olmakta da fayda var çünkü göz açıp kapayana kadar ölebiliyor; tabii ekibinde iyi bir şifacı yoksa. Çok yönlü bir sınıf olan şifacı, takımına çeşitli güçlendirmelerle destek olurken yabana atılmayacak miktarda da düşmanlarına hasar verebiliyor.

Her sınıfın güçlü ve zayıf yönleri olduğu için oyunda maalesef tek başınıza bir yerlere gelmeniz çok zor. Diğer oyuncuların korkulu rüyası olmak istiyorsanız bir ekip olarak hareket etmek zorundasınız. Bu noktada da lejyon sistemi devreye giriyor. Diğer oyuncularla beraber oluşturacağınız bir grup gibi düşünebileceğiniz lejyonlar bakıma oyundaki ırklar oluyor. Lejyonların oyundaki temel amacı, kaleleri ele geçirip tüm haritaya hakim olarak, gövde gösterisi yapmak. Her bir lejyon en fazla 200

oyuncudan oluşabiliyor. Ayrıca lejyonlar aralarında anlaşarak gruplar oluşturabiliyor. Grubunuzdaki bir lejyon savaşa girdiğinde onun yanında yer alıp yardım edebilir, savaşı kazanmasına katkıda bulunabilirsiniz. Her bir grup da en fazla 8 lejyondan oluşabiliyor. Yani anlayacağınız 1600 vs 1600 gibi devasa mücadeleler Kingdom Online'da mümkün. Oyunun PvP tarafı tabii ki sadece bundan ibaret değil; beta sürecinde açık PvP alanı olmaması çok tepki almıştı, Knight Online'da da olduğu gibi oyunun ülkemizdeki dağıtım yükünü üstlenen NTTGame bu konuda Noahsystem ile görüşerek açık PvP alanının oyuna eklenmesini sağlamış, çok da güzel olmuş. Ayrıca, ben öyle kalabalık takım oyunlarına





gelemem, birkaç arkadaşım ile oynamak istiyorum diyorsanız sizi hemen 4'er oyuncudan oluşan takımların birbiri ile mücadele ettiği kışla savaşlarına alalım. Tabii ki bu kadar ayrıntılı bir oyun olan Kingdom Online bu noktada da bizleri yanıltmıyor ve diğer oyunlardan ayrılmayı başarıyor. Bu savaşlar boyunca sizi bir başınıza koyuvermiyor. Kışla kelime anlamı olarak da askerlerin toplu olarak buldukları yapılar

için kullanılır. Kingdom Online'da da aynı anlamda kullanılıyor. Bu savaşlar boyunca sizin kadar kışlanız da büyük bir güç. Evet anlayabileceğiniz üzere oyunda bir de kışlaya sahip olacaksınız. Kışlanızı tarayıcı oyunlarındakine benzer bir sistemle geliştirmeniz mümkün. Tarlalarınızı ekin, biçin, hasadınızı alın. Maden ocaklarından demir elde edin ve hepsini askerlerinizi geliştirmek için kullanın. Emin olun o askerler sizi pek çok tehlikeden kurtaracak. Oyunun bana kalırsa Knight Online'a en çok benzeyen yönü savaş dinamikleri. Eğer daha önce Knight Online oynadıysanız Kingdom Online'ın kombo sistemini zaten biliyorsunuz demektir. Yetenek kullanırken "R" tuşuna basarak yeteneğinizi yanda kesmeniz ve normal saldırı yapmanız mümkün. Bunu doğru zamanlamayla yaparsanız, daha kısa sürede çok ciddi hasarlar vermeniz





işten bile değil. Bir de buna her bir başarılı kombonun verdiği pasif özellikleri de ekleyince, iyi kombo yapan hemen her zaman kazanır diyebilirim. Her zaman diyemiyorum çünkü oyundaki dengeleri ciddi şekilde değiştiren çok daha büyük bir etmen var: Ere taşları. Pek çok türü bulunan bu taşların, aynı türden beş tanesini birleştirince süper yetenekler kazanıyorsunuz. Normal yeteneklerinize kıyasla çok daha güçlü olan bu yetenekler savaşların gidişatını büyük ölçüde değiştirebilecek kapasiteye sahip. Bu taşları da daha önce bahsettiğim savaşlardan ve zindanlardan kazanmanız mümkün. Oyunda anlayacağınız üzere günümüz online oyunlarının olmazsa olması zindanlar da mevcut. Seviye atlamak, daha güçlü ekipmanlar kazanmak için o zindan benim bu zindan senin gezmeyi eksik etmeyin. Daha iyi ekipmanlar kazanmanın tek yolu tabii ki yalnızca zindanlardan geçmiyor. Diğer pek çok oyundan da tanıdık gelecek zanaat

sistemi de oyunun içeriğinde mevcut. Öldürdüğünüz canavarlardan kazanacağınız materyalleri birleştirerek daha komplike ve kullanışlı ekipmanlar üretebiliyorsunuz. Ancak sonuçta karakteriniz de bir insan ve her şeyi yapmayı öğrenemez. Oyundaki 4 meslekten yalnızca ikisini öğrenebiliyorsunuz. Bu meslekler: simyacı, zırhçı, derici ve silahçı olarak ayrılmış. Simyacı isminden de anlaşılacağı üzere can ve mana potları üretmekte uzman. Zırhçı: savaşçı ve şifacı sınıflarının kullandığı ağır zırhları üretirken; derici ise büyücü ve suikastçı sınıflarının kullandığı hafif zırhları üretiyor. Silahçı da yine isminden anlaşılacağı üzere silahlar üretebiliyor. Meslek seçiminde bir sınıf ayrımı olmasa da kullanışlı meslekler seçmek son derece önemli. Mesela bir şifacının simyacı ve zırhçı mesleklerinde uzmanlaşması daha kullanışlı olabilir. Ancak tabii ki ticari unsurlara göre daha kreatif seçenekler yapmak yine sizin elinizde. Yeri gelmişken



Kingdom Online'da pazar kurup ticaret yapmak zorunda değilsiniz. İsterseniz belirli bir ücret karşılığında satışınızı pano üzerinden yapabilir ve bu sırada gelişmeye devam edebilirsiniz. Elinizde değerli olabileceğini düşündüğünüz ve fiyatı konusunda emin olamadığınız bir eşya mı var? Yine pano üzerinden eşyanızı açık arttırmaya çıkarabilir ve değerine yakın fiyatlara satılmasını sağlayabilirsiniz. Oyunda tüm bu eğlenceli şeyler doğrusunu söylemek gerekirse yüksek seviyelerde başlıyor. Seviye atlamak için ister canavarları öldürebilir ya da görevleri yapabilirsiniz. Görevler günümüz online oyun trendinin paralelinde ilerliyor ve oyuncuyu oradan oraya sürüklüyor. Böyle büyük haritaya sahip oyunlarda da bir yerden bir yere gitmek hepimiz için zulüm olabiliyor.

Noahsystem sağ olsun, bizleri burada da yüz üstü bırakmamış ve binekleri oyuna eklemiş. Ejderhanıza atlayıp seri bir şekilde haritanın bir ucundan bir ucuna gidebilirsiniz. Ayrıca bineklerin yanında çeşitli petler de kullanmak mümkün. Petleriniz sizin yerinize kutuları toplayarak size zaman kazandırırken, bir yandan da sizinle düşmanlarınıza saldırabiliyor ya da size defansif güçlendirmeler verebiliyor. Oyunda dağıtım rolünü üstlenen firma NTT Game olunca oyunun Türkçe olarak piyasada olduğunu tahmin etmek çok da zor değil. Knight Online'ın da Türkçeleştirilme sürecinde epey emek harcayan firma Kingdom Online'ı da es geçmiyor. Oyunun henüz başında sizleri muhteşem bir seslendirme ile hikaye anlatımı karşı-



layacak. Spoiler vermemek adına oyunun hikayesinden bahsetmiyorum ancak size tavsiyem, hiçbir sinematığı atlamadan, görevlerin tamamını okuyarak yapmanız, inanın pişman olmayacaksınız. Ayrıca oyun içerisinde bosslar gibi özel canavarları öldürdüğünüzde başka muhteşem sinematıklar de sizi karşılayacak. Şuana kadar her şey güzel görünse de maalesef oyunun sorunları mevcut. 2015 yılında böylesine rekabetçi, Archeage gibi üst düzey grafik ve animasyonlara sahip oyunların bulunduğu bir piyasada maalesef grafikler biraz sırtıyor. Keşke bu denli etkileyici yapıya sahip olan bir oyun, görsel olarak da bir şölene dönüşseymiş. Bunun yanında anlattığım PvP sistemi güzel gözükse de bir o kadar da riskli. Eğer oyun belli bir popülerlik

seviyesine ulaşamazsa içi doldurulamış olacak. Umarım piyasadaki pek çok hak ettiği değeri göremeyen oyun gibi bir sonu olmaz Kingdom Online'ın. Noahsystem Knight Online'ın sevilen yanlarını alıp, üstüne pek çok yenilik yaparak





kesinlikle Knight Online 2 olmaktan uzak ancak en az Knight Online kadar başarılı bir oyun hazırlamış ve Knight Online'ın çıkışından bu yana geçen 10 seneyi başarılı bir çalışmayla geçirmiş. Bu oyunun bizlere ulaşmasında en az Noahsystem kadar övgüyü hakkeden başka bir firma daha var: NTTgame. Oyunun Türkçeleştirilmesini bir kenara koyarsak geçtiğimiz ay içerisinde yapılan GameX fuarında beta sürecinde başarılı olan 4 ekibin katılımıyla düzenlenen turnuvada şampiyon olan Takım Kafası 4000 TL ve oyun ekipmanlarının da sahibi oldu. Yapılan etkinlikler de bununla sınırlı değil. Oyunun açılışına özel oyun içi para kazanabileceğiniz pek çok etkinlik mevcut. Daha önce Knight Online oynamışsanız Kingdom Online'in da hoşunuza gideceğine emin olabilirsiniz. Daha önce Knight Online oynamadıysanız da kesinlikle uzak durmanız gereken bir oyun değil Kingdom Online. Başarılı yapısı, PvP olanakları ve genel oyun yapısı ile pek çok online oyundan sıyrılmayı başarıyor. İlerleyen dönemlerde grafiklerle ilgili bir düzenleme de gelirse Kingdom Online kesinlikle unutamayacağınız bir deneyim olacaktır. ■ **Tolga**

LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



Yapım Crytek
Dağıtım Crytek
Web www.warface.com

WARFACE®

Şarjörleri hazırlayın!

Online oyun dünyası kısır bir MMOFPS dönemi geçirdiği sırada Crytek, Warface'i duyurdu ve biz online oyuncular büyük bir sabırsızlıkla bu yeni oyunu beklemeye başladık. Warface'i diğer MMOFPS'lerden farklı kılan en büyük özelliklerden biri grafikleri ve oynanışta AAA oyun kalitesi sunma iddiasıydı. Öncelikle Rus oyuncular bu eğlenceyi tattı. Crytek, Türkiye'yi de önemli bir pazar olarak gördü ve Türkiye'de çeşitli tanıtımlar ile oyunun vaat ettiklerini anlatarak oyuncuları iyiden iyiye heyecanlandırdı. Geçen sene fuar girişine koyduğu

koca bir tank ile yaptığı tanıtım ve bu sene ise fuar alanında yaptığı etkinlikler ile Crytek, son iki senedir GameX'te boy göstererek Türk oyuncuların Warface'i iyice benimsemelerine neden oldu. Geçtiğimiz GameX fuarında düzenlediği Warface turnuvaları ve turnuvalarda dağıttığı ödüllerle adından söz ettirdi. Peki Warface'i diğer MMOFPS oyunlarından ayıran özellikler neler? Türk oyuncular Warface'e karşı neden bu kadar sempati duyuyor. Oynanış, atmosfer ve Crytek'in gururu CryEngine grafikleri nasıl? Biraz da bunlardan konuşalım...

Warface'in en büyük özelliklerinden biri hem PvP hem de PvE oyuncularına hitap ediyor olması. Oyun içerisinde yer alan PvE modlar, PvP modlar kadar özenle hazırlanmış ve PvE oyuncularının her ihtiyacına uygun olarak tasarlanmış. Oyun modlarına değinmeden önce oyun içerisinde seçebileceğimiz sınıflardan bahsetmek istiyorum. Warface'te Piyade, Keskin Nişancı, Pamedik ve Mühendis olmak üzere dört





farklı sınıf bulunuyor. Piyade sınıfı ön saflarda savaşarak takım arkadaşlarına yol açabiliyor. Çatışma silahlarında usta olan bu sınıf takım arkadaşlarına mühimmat desteği de sağlayabiliyor. Paramedik sınıfına baktığımızda oyunun temel destek sınıfını oluşturduğunu görüyoruz. Takım arkadaşlarını iyileştirme veya canlandırma

ve bombaları diğer sınıflara göre daha hızlı kurabiliyorlar.

Oyun modları her oyuncu zevkine uygun olarak tasarlanmış bir yapım var karşımızda. Öncelikle iki PvE modundan ilkinde değinmek istiyorum. Oyunda kısa süre öncesine kadar tek bir PvE modu bulunuyordu. Bu modun çeşitli haritalarında

Warface'te Piyade, Keskin Nişancı, Paramedik ve Mühendis olmak üzere dört farklı sınıf bulunuyor

gibi yeteneklerle süregelen bir savaşın gidişatını değiştirebiliyorlar. Özellikle PvE maçlarda bu sınıfın oyundaki önemini daha iyi kavırıyorsunuz. Düşmanlarını uzaktan avlayan Keskin Nişancı, Piyade sınıfının amacını gerçekleştirebilmesi için çatışmalarda ona büyük destek sağlıyor. Mühendis sınıfı oyunun en işlevsel sınıfı diyebilirim. Mühendisler çatışmalarda etkili bir sınıf olduğu gibi takım arkadaşlarının zırhlarını yenileyerek onları destekleyebiliyorlar. Tüm bunların dışında yerleştirdikleri mayınlar ile düşmanlarını gafil avlayabiliyor

beşer kişilik takımlar halinde düşman ile çatışarak ilerlemeye çalışıyoruz. Haritalarda ilerledikçe birbirinden farklı ve zorluk seviyesi artan düşmanlarla karşılaşılıyor. Kısa süre önce oyuna eklenen yeni PvE modu olan Soğuk Zirve Operasyonu ise PvE oynanışa getirdiği yenilik ile dikkatleri üzerine çekti. Oynanışı zenginleştiren bu modda takımımız ile beraber savaş alanına bir helikopter ile ulaştırılıyor ve bu bölgeyi savunuyoruz. Düşman birlikler dalgalar halinde üzerimize geliyor ve burada takım halinde bir kule savunması oynanışa tanık



oluyoruz. Ancak bu moda bizi tek zorlayacak olan şey düşmanlar değil. Yaşanacak kar fırtınaları bazı zamanlar düşmanlarla çatışırken savaşmanıza engel olarak bölgeyi savunmanızı zorlaştırıyor. PvP modlara göz attığımızda savaşların kırıncı kırana geçtiğini görüyoruz. Çeşitli PvP modları hem özgün hem de artık klasikleşmiş modlar barındırıyor. Her MMOFPS oyuncusunun sevdiği takım savaşı modunda iki takımdan biri rakiplerini öldürüp maksimum puana eriştiğinde ya da oyun süresi bittiğinde en fazla puana sahip olduğunda oyunu kazanıyor. Diğer bir tandık olan mod ise Sabotaj. Bu moda takımlardan biri düşman takımın üssüne bomba yerleştirip patlatmaya çalışıyor ve diğer takım ise bombanın yerleştirilmesini engellemeye çalışıyor veya yerleştirilen bombayı etkisiz hale getirmek için uğraşılıyor. Oyunda hızlı olmanızı, sürekli olarak dikkatli olmanızı ve klavye çevikliğinizi geliştirecek olan Herkes Tek modunun içeriğini zaten isminden de anlıyoruz. Yine de ben bu moda silahınızdan başka bir takım arkadaşınız olmadığını hatırlatayım. Hangi oyuncu maksimum puana ulaşırsa veya süre bitince en çok puanı toplarsa maçın galibi oluyor. Oynaması oldukça eğlenceli olan İşgal modundan bahsedelim birazda. Bu moda takımlardan biri sırasıyla belli bölgeleri ele geçirmeye çalışıyor ve bu bölgeleri elde tutmak için çaballıyor. Oyun süresi bittiğinde veya tüm bölgeler ele geçirildiğinde takımlar görevleri değişiyor. Anlatacağım son PvP modu olan Yıkım modunda ise takımlar düşman mevzilerine üç sefer hava saldırısı düzenlemeye çalışıyor. Bunu yapabilmek için ise haritanın ortasında yer alan askeri üssü ele geçirmemiz gerekiyor ve bu üs için takımlar birbiriyle savaşıyor. Warface'in en güzel dinamiklerinden biri de oyuncuyu sürekli olarak takım çalışmasına yöneltiyor olması. Oyuncular yaşanan savaşın gidişatına göre hareket etmek, buna göre sınıf seçimi yapmak, sınıflar arası değişimi zamanında ve dengeli gerçekleştirmek ve takım arkadaşlarıyla uyumlu olarak oynamaya çalıştığında savaşlar çok daha fazla zevk veriyor.



Yüksek duvarların üzerinden atlarken veya bir konteynerin üzerine çıkmak istediğinizde takım arkadaşlarınızdan yardım almak ve onunda bu engelleri aşmasını sağlamak gibi oyun içi mekanizmalar sayesinde oyuncular arasındaki yardımlaşma üst düzeye çıkabiliyor. Takım oyununun dışında bireysel yetenekler de son derece önem taşıyor elbette. Oyunun size sağladığı oyun mekaniklerini iyi kullanmanız çatışmaların tansiyonuna etki edebiliyor. Özellikle koşarken bir anda yer de kayabilme ve bu sırada düşmana ateş edebilme gibi oyun mekaniklerinde ustalaşmak, skorunuza önemli katkılar sağlayabiliyor.

Geçtiğimiz günlerde oyun içeriğine iki yeni oyun modu daha eklendi: Mücadele dolu PvE modu "Baskın" ve oyuncuların favorisi olan bayrak savaşına yepyeni bir bakış açısı getiren PvP modu "Savaş Başlığı". "Baskın", tüm oyuncu sınıfları için mücadele dozu yüksek ve takım yardımlaşmasının sırandığı yeni bir PvE modu. Görev, avcı olarak bilinen Blackwood organizasyonun üst düzey yetkilisinin alaşağı etmek. Warface evrenine özgü PvP modu "Savaş Başlığı" ise

nükleer kodlar içeren önemli bir evrak çantasını elde etmek için karşı karşıya gelen iki takımı amansız bir mücadelenin içine sürüklüyor. Evrak çantası ile geçirilemezse savunan takım; çanta üsse başarıyla götürülebilirse saldıran takım kazanmış sayılıyor.

Warface'i oynanış dışında diğer MMOFPS oyunlarından ayıran diğer bir özelliği ise görsellik. Crytek'in gururu CryEngine motoru ile geliştirilen Warface'in görselliği AAA kalitesinde bir oyundan farkı yok. Gerek animasyonlar, gerek fizik motoru oldukça başarılı bir grafik çiziyor.

Etkileyici grafikler, animasyonlar, sürekli güncellenerek ve yeni özellikler, haritalar, oyun modları eklenerek zenginleştirilen oyun içeriği ve elbette Crytek tecrübesiyle Warface, MMOFPS sektöründe birkaç adım öne çıkıyor. Blackwood ve Warface güçleri arasındaki bu amansız çatışmaya katılmak için oyunu kolayca Steam üzerinden bilgisayarınıza indirebilir veya LEVEL DVD'sindeki kurulum dosyasını kullanarak kotanızı koruyabilirsiniz. ■ Enes



Yapım Hex Entertainment Dağıtım Gameforge Web tr.hex.gameforge.com

Hex: Shards of Fate

Birisi kart oyunu mu dedi?

Kart oyunlarının zirve yaptığı yıllardan biriydi 2014 yılı. Hearthstone ile ortalağı dağıtan Blizzard ve Gameforge'un HEX'i kart oyunları seven herkesi mana biriktirmeye, kart türlerini ezberlemeye ve türün geleceğiyle de ilgili hayal kurmaya itti.

Ülkemizde kart oyunları sevgisi malum, hala bir araya gelip kart oyunları oynayan kitleler var ve yıllardır Magic the Gathering ile büyüyen bu olay dijital dünyada da

çokça yankı uyandırıyor ve kart dünyasının önemli isimleri bu türü devam ettirmek için canla başla uğraşiyor. HEX'te de güzel isimler var, yabana asla atılacak türden bir kart oyunu değil kendisi. World of Warcraft'ın kart oyununun yaratıcısı Cory Jones ve World of Warcraft'ın en önemli üç tasarımcılarından biri olan Kevin Jones HEX için bir araya gelmişler. Biz de bu gelişme sürecine göz atalım dedik ve HEX'i incelemeye giriştik. Ücretsiz oynanan ve oyun içi kart satın alabildiğiniz bir oyun HEX. 60 kartla oyuna başlıyoruz ve bunların içinde şampiyon adı verilen bir kart bulunmak durumunda. Mantığı diğerlerinden çok da farklı değil. Belli mana puanlarınız oluyor. Her tur belli bir mana puanı gücünde kart oynama şansınız var ve elde 7 kartla oyuna başlıyorsunuz. Oldu da bir daha çekmek istediniz, o zaman kart sayısı 6 oluyor.





En baştaki yardım menüsünü es geçmeyin ve dikkatle takip edin derim çünkü Hearthstone alınmasın ama ondan biraz daha detaylı ve MtG kıvamında bir oynanış sistemine sahip bu oyun. Her iki tarafında 20 canı bulunuyor ve o bittiğinde tahmin edeceğinize üzere ilk 0'ı gören kaybediyor. Beş farklı kart türü var, ilki Troop denilen yaratık veya birlik kartları. Masaya karşı tarafa saldırırsın veya sizi korusun diye koyuyorsunuz. Action kartları kişinin elinde kalan mana sayısı ile alakalı ve belli süreçlerde aktif oluyor. Constant özelliği biraz Action'ları andırırsa da ancak kaldırılma komutuyla masadan uzaklaştırılabilir ve Artifact'ların türlü türlü değişik versiyonları bulunuyor ve yine atak bazlılar. Resource kartları ise champion kartının güçlendirilmesinde, mana veya diğer elementlerin kullanılmasında işe yarıyor. Kartların kullanım alanları da değişiyor elbette. Bazı kartla

sadece PvP'de geçerliken bazılarını da kart bilgisi kısmında göreceğiniz üzere PvE durumlarında kullanabiliyorsunuz. Kendi setinizi yapabilmeyiz, kartlarınızı güçlendirmeyiz ve açılacak olan dungeon'larda daha büyük ödül ve rütbeler için savaşabilmeyiz mümkün. Turn base sistemi biraz değişik, belli evreleri var ve çok zor olduğunu düşünmeyin, belli turlarda aksiyonlar veya gem özellikleri masaya konuluyor. Arayüzün biraz geliştirilmesi ve HEX'in üzerine normalden birazcık fazla kafa yorulmasıyla gelecekte başarılı olmaması için inanın, hiçbir sebep bulunmuyor. Deneyin, kısa sürede alışıp çok seveceksiniz.

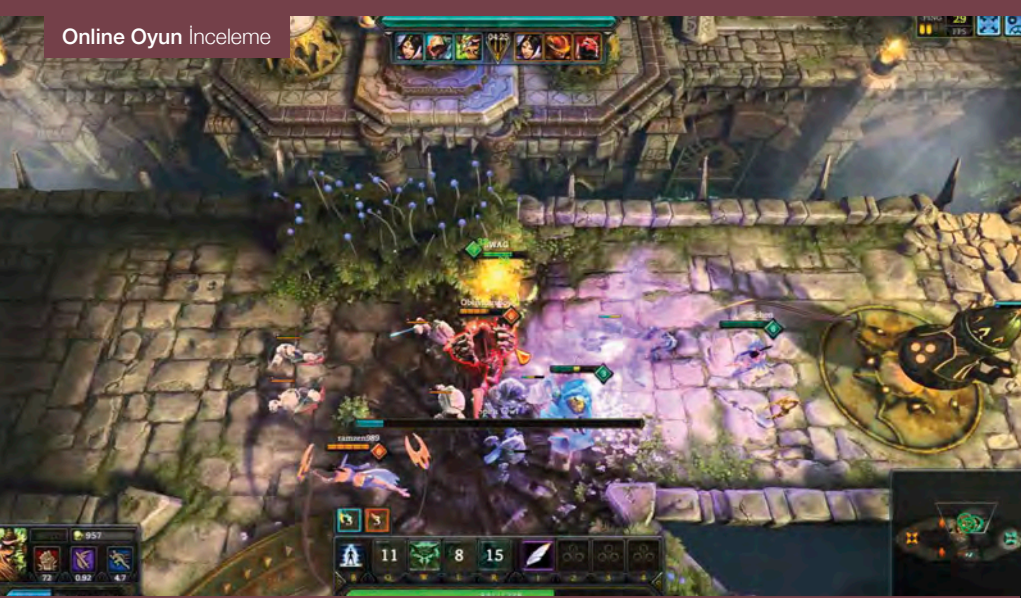
■ Abdullah

Sevencore

- + Stratejik oynanış
- Zayıf arayüz

8,2

🃏 Kart, Strateji, PvP



Yapım KIXEYE Dağıtım KIXEYE Web www.kixeye.com

TOME: Immortal Arena

Guardians of MOBA

Çoğu oyuncunun bildiği gibi online yapımların vazgeçilemez türü olan MOBA, DotA evreniyle başlamış, League of Legends ve DotA 2 ile çok tercih edilen ve sevilen bir türe dönüşmüştür. Yapımcıların bu durum dikkatini çekmiş olsa gerek ki, piyasaya türlü türlü MOBA türünde ürünler ortaya çıkmaya başladı. Tabii ki bu ürünlerin çoğu başarı sağlayabilmiş değil maalesef. Bu türde gerçekten fazla sayıda oyun denemiş ve bazılarını beğenmiş olmama rağmen, henüz elle tutulur bir başarı yakaladıklarını görebilmiş değilim. Çünkü her zaman dediğim gibi, oyuncular farklılık istiyor. Tabii buradan her farklılığın pozitif yönde olacağı düşüncesi çıkmasın. Tome: Immortal Arena ise türlerine göre biraz daha ilginç olduğu söylenebilir. Oyun temel anlamda pratik ve hızlı olarak gerçekleşiyor. Şu an için 3V3 ve 5V5 ha-

ritalar mevcut fakat ilerleyen zamanlarda 7V7 haritasının da ekleneceği söyleniyor. Tabii sırasıyla ortalama, 15 ve 20 dakika oynama süreleri var. Yani oldukça hızlı işleyen bir dinamiğe sahip. Bunun en büyük sebebi ise yapımcıların, oyuncuların kendi başlangıç noktalarına bağlı kalmalarını istememeleri. Demek istediğim, diğer MOBA oyunlarında karaktere eşya almak ve sağlık barını doldurmak için, base dediğimiz başlangıç noktasına





dönmemiz gerekiyordu. Fakat bu yapım için aynı kural geçerli değil. Belirli miktarda altın kazandıktan sonra, dövüşten dört saniye uzak kalmanız durumunda, bulunduğunuz noktada, hasar almadığınız sürece eşya alımı yapabiliyorsunuz ve sağlık barınız kendiliğinden hızlı bir şekilde dolmaya başlıyor. Yani bu şekilde oyuncuların geri dönüş yapmadan oyuna devam edip, oyundan düşmemesi hedeflenmiş. Bu sayede karşılaşmalar sürekli bir savaş ve baskı halinde geçiyor. Ayrıca yetenek güçlerinin bekleme süreleri ciddi oranda kısa tutulmuş. Bu sayede güçlerinizi sürekli kullanma şansınız bulunuyor. Oyunun karakter sistemini inceleyecek olursak, Death, Fire, Air, Creation, Water ve Earth olmak üzere altı adet bölgeden çıkmış toplam 20 adet gardiyan dediğimiz karakterler mevcut. Yapımın bir diğer farklı tarafı, herhangi bir gardiyanın, oynadığınız süreye bağlı olarak bir seviye atlama özelliği bulunması. Bu seviye arttıkça, karşılaşmanın başlangıcında seçebileceğiniz pasif güçler kazanıyorsunuz.

Her gardiyan için bu şekilde seviye atlama özelliğinin yanı sıra, oynadığınız karakter hangi bölgeye ait ise, o bölge de tecrübe puanı kazanıyor. Bu bölgelere seviye atlattıkça başlangıç için pasif yetenekler ve ödüller kazanıyorsunuz. Ayrıca oyuna ilk başladığımızda günlük görevler ile karşılaşılıyorsunuz ve bu görevleri tamamladıkça kendinize ait karakter havuzunuza, ödül olarak bir gardiyan ekleniyor ve ona sahip oluyorsunuz. Oyunu steam üzerinden ücretsiz olarak erişim sağlayabilirsiniz. Oyuncular üzerinde uzun soluklu bir etki oluşturabilir mi emin değilim. Fakat içerdiği farklılıklar ve hızlı işleyen oynanışıyla oyuncuların bir süre oyalayabilecek nitelikte olduğu kesin. ■ Abdullah

TOME: Immortal Arena

- ⊕ Hızlı işleyen akıcı oynanışı
- ⊖ Gardiyanlar arası küçük dengesizlikler

7,2

🎮 MOBA, Aksiyon, RPG



TOME: Immortal Arena

Bu oyunu diğerlerinden ayıran en büyük özelliği -inceleme yazısında da belirttiğim gibi- başlangıç noktasına gitmeden eşya alımı yapılabilmesi ve sağlık barının yenilenmesi. Ayrıca yetenek güçlerinde mana kullanılma-

ması da cabası. Bu sayede karşılaşmalar sürekli bir savaş halinde ve aksiyon ile geçiyor ve zamanlama ayrı bir önem taşıyor. Tabii bu durum sizin için avantaja dönüşebildiği gibi, dezavantaja da dönüşebilir. ■ Abdullah



Gardiyan Profili

Her gardiyanı kısaca tanıtan bir profil ekranı mevcut. Bu ekranda karakterin avatar görüntüsü ve ücretli olarak elde edilebilen kostümlü halini görmek mümkün. Karakter hakkında bir paragraflık bir tanıtım yazısı da bu ekranda yer alıyor. Ekranın alt tarafında gardiyanın ve kostümünün fiyatı belirtiliyor ve son olarak sağ tarafta ise şampiyonun yetenek güçleri hakkında kısaca bilgiler verilmiş durumda. Ayrıca gardiyanın hangi bölgeye ait olduğunu da buradan bakabilirsiniz.



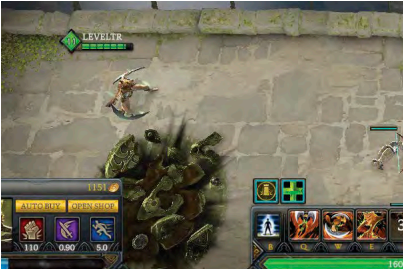
Domains (Bölgeler)

Görselde görüldüğü üzere, toplam altı adet bölge bulunuyor. Her bölgenin gardiyanları farklı özellik taşıyor tabii ki. Bu ekranda hangi bölge, ne seviyede ya da hangi pasif yetenekleri elde etmiş gibi sorularının cevabını bulabilirsiniz. Gayet basit ve sade hazırlanmış bir menü olduğunu söyleyebiliriz. Aslında altı adet bölgeden, toplam 20 adet gardiyan çıkması biraz yetersiz gibi görünse de, yapımcılar mutlaka bu sayıyı artıracaklardır.



Profil Ekranı

Bu bölümde yaptığınız tüm karşılaşmaların istatistiksel olarak verileri bulunuyor. Ayrıca oynadığınız gardiyanların ayrı ayrı verileri de burada tutuluyor. Toplam zafer, toplam öldürme sayısı, toplam asist, toplam öldürülen minyon ve toplam kazanılan altın gibi veriler bunlar. Ekranın alt tarafında ise hangi gardiyan ile hangi haritada oynandığı, ayrıca maçın hangi skorlar ile bittiği de burada belirtiliyor. Bu arada gardiyanınızın seviyesi de burada görünüyor.



Auto Buy (Otomatik eşya alımı)

Oyunun ilerleyen dakikalarında belirli bir miktar altın biriktirdiniz ve eşya almanız gerekiyor. Fakat başlangıç noktasında geri dönmek istemiyorsunuz. İşte bu anda yardımınıza otomatik eşya alımı sistemi koşuyor. Birikmiş altınızın var ise, otomatik eşya listesinde bulunan ilk eşyayı, ekranın sol alt kısmında bulunan "AUTO BUY" düğmesi ile alabiliyorsunuz. Tabii otomatik liste yerine marketten istediğiniz eşyayı almakta da serbestsiniz.



Out of Combat (Dövüş dışı)

Oyuna başladığınızda kendi çizginize gidip rakibin gelmesini bekliyorsunuz. Bir anda bir savaş gerçekleşti ve zar zor kaçabildiniz. Kendi bölgenize ışınlanmadan, hasar almadığınız andan itibaren dört saniye sonra görselde görüldüğü üzere, "Out of Combat" yazısını görüyorsunuz ve sağlık barınız çok hızlı olmasa da kendini yenilemeye başlıyor. Bu sayede oyuncuların oyundan kopmaması sağlanıyor ve dengeler hemen bozulmuyor.



Harita Boss'u

Karşılaşmanın ilerleyen vakitlerinde, haritaların ortasında bulunan harita boss'ları aktif hale geliyor. Tek başınıza öldüremeyeceğiniz bu yaratıkları öldürdüğünüz zaman, size ve takım arkadaşlarınıza güçlendirmeler veriyor ve takımınızı avantajlı konuma getiriyor. Üstelik bir minyon gibi sadece temel saldırı yapmak yerine, kendine ait yetenek güçleri olan bir boss'tan bahsediyorum. Bu durum onu öldürmenizi zorlaştıracak maalesef.

En çok oynanan online oyunlar

Age of Wushu

Yapım Snail USA **Dağıtım** Snail USA
Aylık Ücret Yok **Web** www.ageofwushu.com



APB Reloaded

Yapım Reloaded Productions **Dağıtım** GamersFirst
Aylık Ücret Yok **Web** www.gamersfirst.com/apb



DC Universe Online

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Aylık Ücret Yok **Web** www.dcuonline.eu



FFXIV Online: A Realm Reborn

Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix
Aylık Ücret 12,99\$ **Web** www.finalfantasyxiv.com



Ghost Recon Phantoms

Yapım Ubisoft Singapore **Dağıtım** Ubisoft
Aylık Ücret Yok **Web** www.ghostreconphantoms.com



Neverwinter

Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Perfect World
Aylık Ücret Yok **Web** nw.perfectworld.com



PlanetSide 2

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Aylık Ücret Yok **Web** www.planetside2.com

Türkçe
Arayüz



Star Conflict

Yapım Star Gem Inc. **Dağıtım** Gaijin Entertainment
Aylık Ücret Yok **Web** www.star-conflict.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios **Dağıtım** FireFly Studios
Aylık Ücret Yok **Web** www.strongholdkingdoms.com

Türkçe
Arayüz



War Thunder

Yapım Gaijin **Dağıtım** Gaijin
Aylık Ücret Yok **Web** www.warthunder.com

Türkçe
Arayüz



WAR FACE®

ÜCRETSİZ ONLINE FPS OYUNU

"Görünen o ki Warface, free-to-play dünyasında çok şeyi değiştirecek."

Level



TAMAMEN TÜRKÇE!

www.warface.com

PC



CRYTEK®


CRYENGINE®


%100
TÜRKÇE


Knigh Online'in Yapımcısından
Yeni bir **MMORPG** Efsanesi
Doğuyor!

KINGDOM
ONLINE

kingdom.nttgame.com

 KingdomOnlineTR

 Kingdomtr

 KingdomOnlineNTT

 **NTT GAME**
In game we trust

www.nttgame.com