

LEVEL



BATTLEFIELD™ HARDLINE

Zor Ölüm

PCNET'İN EYLÜL SAYISI BAYİLERDE!

ABYY FINEREADER ONLINE'DAN 100 SAYFA HEDİYE!
Fotoğrafını çektiğiniz veya taradığınız sayfalardaki yazıları kopyalayın, kullanın, Word belgesine dönüştürün.

PC net
Teknolojiyi seviyoruz | Eylül 2014 | Yıl 17 | Sayı 204 | Fiyat 7,90 TL

TANIŞMA UYGULAMALARI
Internette arkadaş ve sevgili edinme araçları

VPN SERVİSLERİ TESTTE
Gerçek konumunuza ve internette yaptıklarınızı gizleyin! Internette at koşturmanız için en iyi 6 servisi test ettilik.

DAHA HIZLI iNTERNET
Internetinizi hızlandırmak için para harcamak şart değil!
Hızınıza hız katacak bedava araçları ve püf noktalarını öğrenin.

DVD HEDİYELİ

HER DOSYA HER Yerde
FARKLI SES, VIDEO, RESİM VE OFFICE BELGELERİNİ HER TÜRLÜ CİHAZDA AÇMAĞIN YOLLARINI ÖĞRENİN.

ANALİZ **ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM**
+ Siz ölümcül dosyalarınızla hesaplarınızna ne olacak?

INTERNET **ONLINE DEPOLAMA**
+ 10 bulut depolama servisini inceledik, en iyileri seçtik

TEKNOLOJİ **ROBOTLARA DOĞRU**
+ Evlerimize girecek robotlar ne kadar yakınımızda?

NASIL YAPILIR?
Tabletinizin pil ömrünü artınn + Sanal masaüstü oluşturun
Daha iyi video çekin + Fotoğraflarınızı iyileştirin + Kısıyollar oluşturun

ISSN 1301-4773 09
9 78620 0477009



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



Gamescom 2014

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

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

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

“Online oyun” anlamında da Gameforge, fuarın yıldızlarından biriydi. Özellikle Orcs Must Die! Unchained ve HEX, mükemmel görünüyor. Son versyonlarını oynamak için sabırsızlanıyoruz.

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

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

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni

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



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



Fırat

@whiskeyinthejar

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



Şefik

@GamerRocko

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



Tuna

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



Emre

@eoztinaz

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



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

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



Ayça

@ayczamana

The Forest ve Don't Starve'ı sevdim mesela. Genel olarak hayatı kalmayı pek beceremediğimden olsa gerdek, her seferinde daha da hirs yapıyorum. Bir de böyle oyuncuları mobil platformlarda daha sık görsek ya?

LEVEL

#212 - Eylül 2014

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Ertekin Bayindrır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Sungü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urur 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 Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

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 Kırımlıoğlu

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

Bütür Basım Yayın ve Hizmet A.Ş

Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenkon 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

FIPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

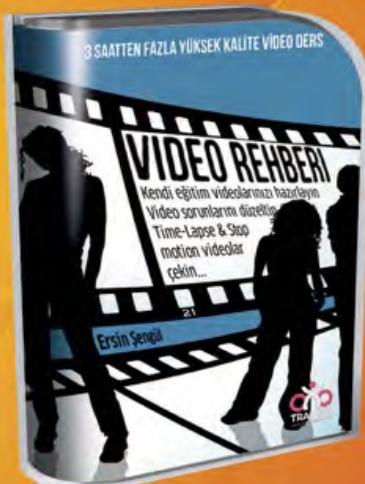
CHIP'TEN HERKESE "YOUTUBE İÇİN VİDEO REHBERİ" EĞİTİMİ

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



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VİDEO EĞİTİM



CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

DB
Dünya Bilgi Dergisi

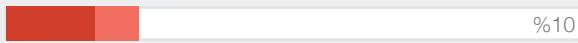
BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztinaz

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

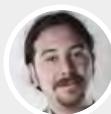
Battlefield 4



Diablo III: Reaper of Souls



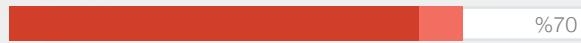
World of Warcraft: Warlords of Draenor



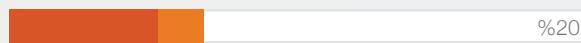
Ertuğrul Süngü

Bu ay da neyi dedeniysem Hearthstone'un yerine koyamadım. Üst üste gelen yeni boss'lar sayesinde resmen oyunu kilitlendim!

Hearthstone



Sacred 3



StarCraft II



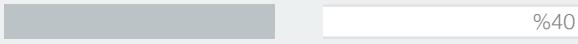
Şefik Akkoç

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

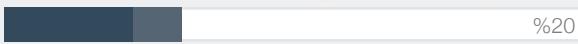
Battlefield 4



Payday 2



The Forest



Tuna Şentuna

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

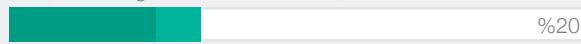
Hearthstone: Heroes of Warcraft



Risen 3: Titan Lords



Ultra Street Fighter IV



POPULAR SCIENCE EYLÜL SAYISINDA

SİBER SAVAŞLARIN ŞAFAĞI

- ▶ Gör. Öğren. Yap.
- ▶ Bill Nye'İN rövanş maçı
- ▶ Nükleer enerjide değişen dengeler
- ▶ İnsan vücudunun fiziksel sınırları
- ▶ Suçlu genler
- ▶ Bilimsel masallar
- ▶ HIV'İ durdurmak için yapabileceğiniz 10 şey
- ▶ Ölümün öpücüğu: Venom

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

The magazine cover features a large yellow circle containing the text "SADECE 3,90 TL". The main title "POPULAR SCIENCE" is at the top, with "TÜRKİYE" below it. Sub-headlines include "Evren'in en yalnız Supernovaları", "Gör. Öğren. Yap.", "BİLİMSEL ŞEHİR EFSANELERİ", "BİZ Mİ SUÇLUYUZ YOKSA GENLERİMİZ Mİ?", "NÜKLEER ENERJİDE DEĞİŞEN DENGELER", and "INSAN BEDELİNİN SİNIRLERİ". A large orange banner across the bottom right corner reads "SİBER SAVAŞIN ŞAFAĞINDA". The issue number "15" is visible on the right side. A small red box in the bottom left corner contains the text "VIDEO SEYRET" with a video camera icon, and the text "DERGİDE Bu simgeyi gördüğünüz sayfalarında video izleyebilirsiniz".

EYLÜL SAYISINI KAÇIRMAYIN!

#212



30

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

18 Elektronik Sporlar

- 20 Haber

28 Role Playing Günlükleri**DOSYA KONUSU**

- 30 Battlefield Hardline
- 38 Gamescom 2014

36 Big Boss**İLK BAKIŞ**

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



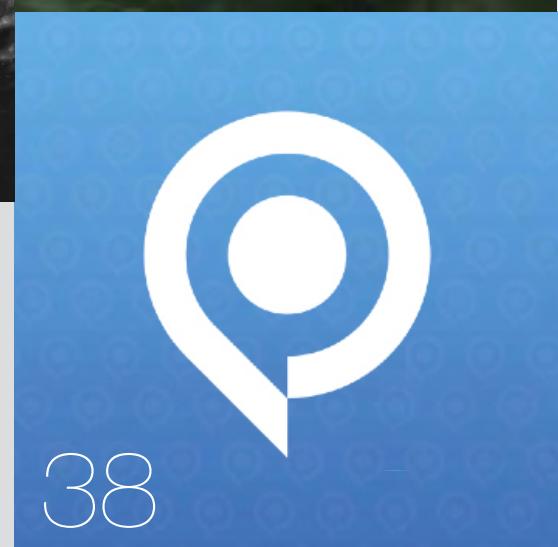
72

İNCELEME

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



70



38

- 93 Donanım
- 100 Market
- 102 Kültür & Sanat

108 LEVEL Ligi

- 110 Kare
- 114 LEVEL 213

DVD



DEMO

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

GAMESCOM 2014

Alien: Isolation Röportajı
Electronic Arts Konferansı
Gamescom 2014
Hearthstone: Heroes of Warcraft Röportajı
NVIDIA Röportajı
Ryse: Son of Rome Röportajı

VIDEO

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



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



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

EKSTRA

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

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

HERKESE MERHABA

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

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

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

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

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

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

3. DC Universe Online sizce neden çok tutulmadı Türkiye'de? Fikir olarak çok özgün bir oyun süper kahraman temasiyla.

DC Universe Online'a özgü bir durum değil; artık online oyunlar öyle patlama yapmıyor. Daha doğrusu MMORPG'ler. MOBA desen, konuambaşka... (League of Legends hala çok popüler.) (MOBA mı, MMORPG mı? MMORPG'ye katlanabiliyorum ama MOBA... - Şefik)

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

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

Dolayısıyla söyleyemeyiz. Kızdır mı bize?

(Ben oynuyorum, 40 yilda bir. - Şefik)

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

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

6. YouTube'da küçük çaplı bir kanalım var ama

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

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

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

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

TUNA ABİ...

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

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

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

Ezio Auditore Da Firenze

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

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



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

Assassin's Creed: Unity ile ilgili umutluydum aslına bakarsan fakat son yayımlanan oyun içi videolarından sonra yine aynı **Assassin's Creed** ile karşı karşıya olduğumuzu anladım, tadım kaçı. Oyunu oynamam elbette ki ama sonuna kadar oynamak için sabrım yok artık!

2. Tuna Abi, Tomb Raider serisinin büyük hayranlarındanım fakat beni üzen haber bir gün önce Gamescom'dan geldi: Rise of the Tomb Raider, Xbox One'a özel olacakmış. Bunu duyunca resmen kahrolдум çünkü bu yazın sonunda yeni bir PC alacağım ve yeni Tomb Raider da alınacaklar listemin en başındaki isimlerdendi. Sence PC'ye de gelir mi?

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

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

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

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

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

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

tabii ki Activision işe dört kolla sarıldı, Kevin Spacey falan derken daha sağlam bir oyun yapıyor dediğin gibi. Bak her dediğine katılıyorum, Dark Souls'u da seviyorum! (Yıllarca aynı motoru ve görselliği oyunculara satan Call of Duty iken, Battlefield'in görsel olarak yerinde saydığını söyleyip eleştirmek doğru değil bence. Ayrıca Battlefield'in görselliği şahane, geride kalan Call of Duty. - Şefik)

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

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

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

Sorularım bu kadardı Tuna Abi.

Yayımlarsanız çok sevinirim. Evlilığınızı biraz geç kutlamışım galiba ama olsun. Tüm LEVEL ailesine de selamlar...

Her şey için ben teşekkür eder, esenlikler diler, cümleyi bitirememenin verdiği üzünlü... Görüşürüz Ömer!

Ömer TOKYAY

TUNA THEFT AUTO

Merhaba Tuna Abi ve Kaptan Parantez Şefik Abi. Sizleri 151. sayıldan beri takip ediyorum. Nasilsınız, hayat nasıl gidiyor? Bu arada Tuna Abi, Ağustos ayında evlendiğini gördüm. Hayırlı olsun demek istiyorum. Şimdi sorularıma geçeyim.

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

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

garanti vesaire olay derseniz zaten hemen almak gibi bir niyetim yok, azıcık sabredeceğim. Sizin görüşünüzü nasıl bu konuda?

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

2. Şimdi bu sorum biraz filmlerle ilgili. Şu ana kadar "Ne filmdi bel! İzlemeyen çok şey kaybeder!" dediğiniz bir film var mı? Şu sıralar biraz eski sayılabilecek filmleri izliyorum. Onun için sordum...

Öyle filmler var tabii ki ama onları sayıp da sıkılmayalım simdi. The Crow'u ve Dark City'i hiç unutamam ama mesela...

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

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

4. Şefik Abi, sen klavye & mouse ikilisiyle daha rahat oynadığın için bu sorum sana. Ben de eski tip, klavye & mouse oyuncusuyum.

PC'de klavye & mouse ile oynadığın en güzel oyun neydi? Konsolcular hep FIFA falan diyor da.

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

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

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

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

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

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

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

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

Evet, ben artık müsaadenizi istiyorum. O kadar sayıdır ilk defa size yazdım ve çok heyecanlıyım. Cevaplarsanız çok sevinirim, eğer dergiye koymuşsanız çerçeveli etip duvarma asaram. Neyse, lafi fazla uzatmadan tüm ofise selamlar, görüşmek üzere!

Mektubunu yayımladık.

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

Ömer EKİRYILMAZ

SESİM GİTMİYOR!

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

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

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

PS4'te video kaydetmek artık çok kolay.

PS3'te ise ekstradan kayıt cihazlarına ihtiyaç duyuyorsun ki Şefik simdi seni aydınlatır. (Konsollardan uzun süreli kayıtlar almak istiyorsan Elgato'nun Game Capture HD veya HD60 cihazlarını satın alabilirsin. - Şefik)

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

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

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

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

Çıkacak elbette ki ama ne zaman, kim bilir... Sorularımı cevaplarsınız memnun olurum.

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

Alieren ALKAÇ

İKİ AYLIK OKUR

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

Tebrik mesajın için teşekkürler öncelikle.

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

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

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

2. İki abime de soruyorum, size göre geçmiş geçmiş (Spor, aksiyon ve benzeri.) en iyi oyun hangisi?

Bana göre God of War. (Ben bu sorulara cevap veremiyorum, verince diğer oyunlara haksızlık ettiğimi düşünüyorum, olmuyor. - Şefik)

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

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

4. Çok soru sorudum ama siz dergileri hangi programla düzenliyorsunuz?

Emre programıyla yapıyorum. Emre bir çeşit yapay zekâ, ona veriyoruz, yapıyor. Şaka şaka, o da InDesign kullanıyor. Emre yapay zekâ değil ama World of Warcraft'ta yaşayan sanal bir canlı olduğu kesin!

Dergide yayımlamanız benim için önemli değil,

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

öneMLİ olan cevaplarınız... Tüm LEVEL ailesine selamlar.

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

Dilan KARAHAN

CHALLENGE ACCEPTED!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PS4 almayı düşünüyorum.)

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

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

Yine bertaraf edildim... (Ikisi de ama hala Twitch yayına rıma başlayamadım, üzgünüm. - Şefik)

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

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

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

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

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

10. Dergiye ayda yaklaşık kaç kişi soruyor?

Kışları takibi 1.122 kişi, yazlarısa 12. Yazın tatilden de yazın arkadaşlar, niye yazmıyorsunuz yahu?

11. PC oyunlarına yeni başladığımdan Valve ismini duyalı bir kaç ay geçti, oyunlarını biraz araştırınca Portal serisi en ilginci geldi. (Tek sebep GLaDOS!!!) Sizce alımıya değer mi?

Portal serisi candır, Ayça da büyük fanatığı. Ama sonuçta o kız, ancak Portal falan. (Cinsiyetçiliğe hayır!) Valve, Steam'den parayı götürdüğü için yeni oyun zor yapar artık.

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

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

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

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

14. Crytek'in finansal sorunlarda olduğunu duyunca ben de çok üzüldüm. (Crysis benim en sevdığım serilerden). Sizce her şey normale döner mi?

Crytek sanırım ki çok zengin bir firma dejildi hiçbir zaman ve değişen oyun piyasasına ayak uydurmada zorlandı. Eğer akıllı davranışları topalar fakat Crysis gibi büyük bir oyunu onlardan beklemek zor artık. (Anlamsız ve kontrolsüz büyümeye, gereksiz bir şekilde "dağıtmacı" rolüne girişme çabası bu sonucu doğurdu ama batmaktan kurtuldular. Sanırım kurtuluşu da free-to-play'de buldular. - Şefik)

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

16. Eğer ilk sorumda söylediğim oyunlara yenilerini önerdiyiseniz, zaten helal olsun size ve bu soruya boş bırakın ama önermediyiseniz önerebilir misiniz?

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

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

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

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

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

Ve işte sorularım bu kadar. Yayınlaranız çok seviyemeyeceğimi belirterek çıkışıyorum.

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

Teo TANER

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



TAKVİM EYLÜL

2 Eylül

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



5 Eylül

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



12 Eylül

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



19 Eylül

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



26 Eylül

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

Diger

3 Eylül
Gauntlet (PC)
Velocity 2X (PS4 PSV)

16 Eylül
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution (PC)

23 Eylül
Planetary Annihilation (PC)

4 Eylül
Boo Bunny Plague (PC)

17 Eylül
Doorways: The Underworld (PC)

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

9 Eylül
Destiny (PS3 PS4 X360 XONE)

18 Eylül
Roundabout (PC)
Train Simulator 2015 (PC)

28 Eylül
IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad (PC)

10 Eylül
inFamous: First Light (PS4)

30 Eylül
Sherlock Holmes: Crimes & Punishment (X360)

PCNET'İN EYLÜL SAYISI BAYİLERDE!

ABYY FINEREADER ONLINE'DAN 100 SAYFA HEDİYE!
Fotoğrafını çektiğiniz veya taradığınız sayfalardaki yazıları kopyalayın, kullanın, Word belgesine dönüştürün.

PC net
Teknolojiyi seviyoruz | Eylül 2014 | Yıl 17 | Sayı 204 | Fiyat 7,90 TL

TANIŞMA UYGULAMALARI
Internette arkadaş ve sevgili edinme araçları

VPN SERVİSLERİ TESTTE
Gerçek konumunuza ve internette yaptıklarınızı gizleyin! Internette at koşturmanız için en iyi 6 servisi test ettilik.

DAHA HIZLI iNTERNET
Internetinizi hızlandırmak için para harcamak şart değil!
Hızınıza hız katacak bedava araçları ve püf noktalarını öğrenin.

DVD HEDİYELİ

HER DOSYA HER Yerde
FARKLI SES, VIDEO, RESİM VE OFFICE BELGELERİNİ HER TÜRLÜ CİHAZDA AÇMAĞIN YOLLARINI ÖĞRENİN.

ANALİZ **ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM**
+ Siz ölümcül dosyalarınızla hesaplarınızna ne olacak?

INTERNET **ONLINE DEPOLAMA**
+ 10 bulut depolama servisini inceledik, en iyileri seçtik

TEKNOLOJİ **ROBOTLARA DOĞRU**
+ Evlerimize girecek robotlar ne kadar yakınımızda?

NASIL YAPILIR?
Tabletinizin pil ömrünü artınn + Sanal masaüstü oluşturun
Daha iyi video çekin + Fotoğraflarınızı iyileştirin + Kısıyollar oluşturun

ISSN 1301-4773 09
9 78620 0477009



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

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Buzz Aldrin's Space Program Manager

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 31 Ekim 2014

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

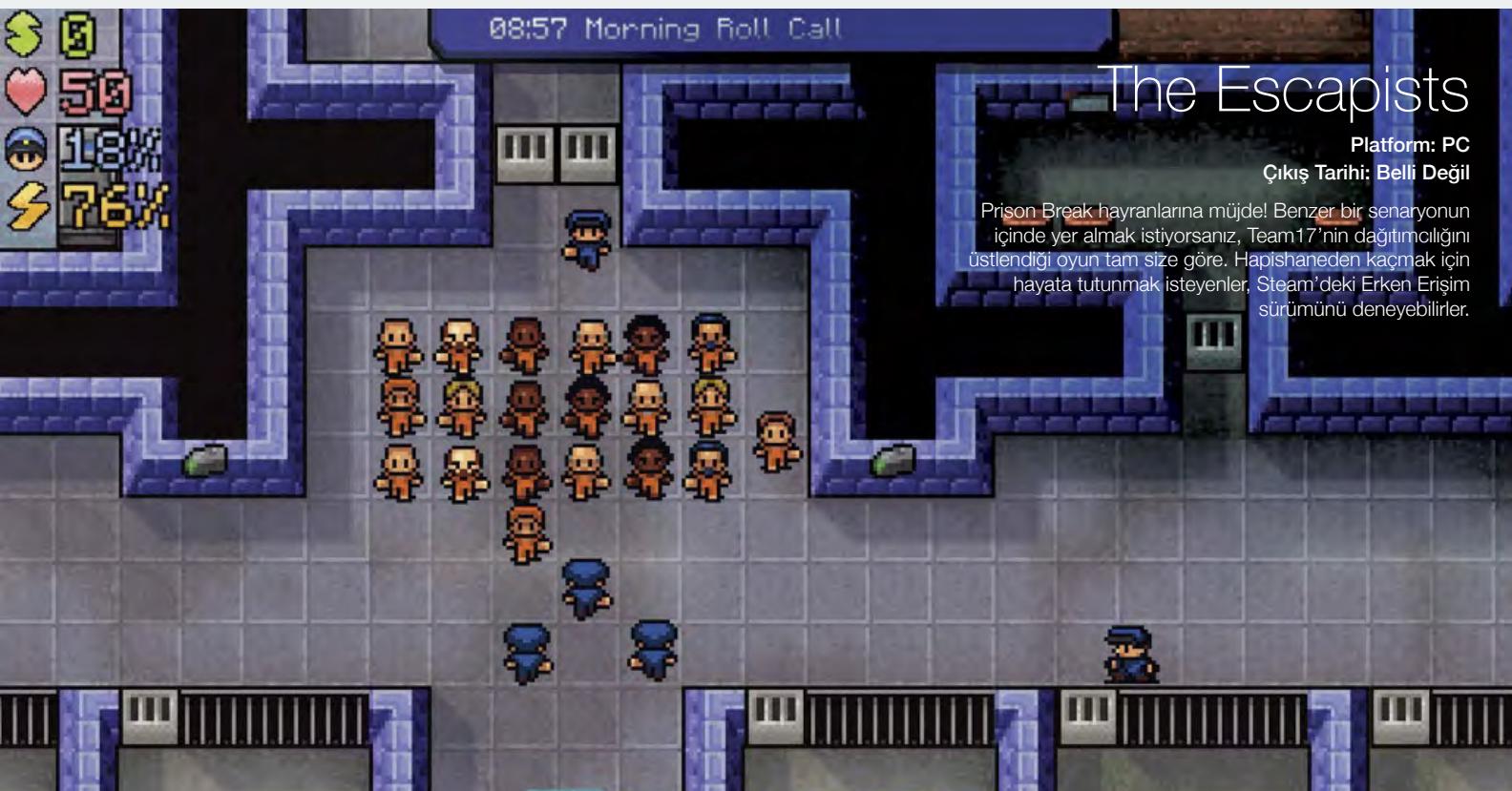


IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Eylül 2014

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



The Escapists

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Prison Break hayranlarına müjde! Benzer bir senaryonun içinde yer almak istiyorsanız, Team17'nin dağıtımlığını üstlendiği oyun tam size göre. Hapishaneden kaçmak için hayatı tutunmak isteyenler, Steam'deki Erken Erişim sürümünü deneyebilirler.



Toren

Platform: PC, PS4, Mac

Çıkış Tarihi: 2015'in ilk çeyreği

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

ELEKTRONİK SPORLAR

“Sporun geleceği”
Christopher Leo Kaan Willekens

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

net bir skorla League of Legends Dünya Şampiyonasına katılma hakkını elde etti ve Gamescom'da Türkiye bayrağını gururla dalgalandırdı. Temsilcimiz Dark Passage, turnuvada fabFabulous, Crystal Meth, Naru, HolyPhoenix ve Norveçli oyuncu Touch beşlisinden oluşan kadrosuyla mücadele etti. Dünya Şampiyonası'na gidecek olan kafiledeyse bu beş oyuncunun yanı sıra HolyThoth yedek olarak yer alacak.

International Wild Card turnuvasının sona ermesinin hemen ardından Avrupa LCS finaleri başladı. Herkesin beklentisinin aksine inanılmaz bir performans gösteren Roccat, önce çeyrek finalde Supa Hot Crew'ü yendi, ardından da yarı finalde Fnatic'e ecel terlerini döktürerek 3-2 yenilmesine rağmen ne kadar iyi hazırladığını kanıtladı. Diğer yarı final mücadelelerinde SK Gaming'i 3-1 ile geçen Alliance, beklendiği üzere dominantlığını

Ayın Olayı

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



Dota 2 ▼

TI4 sonrası en önemli gelişmelerden biri, yeni kurulan bir takım hakkında. "Team Tinker" adını alan bu takım, Pajkatt, buLba, qoqva, EGM ve SingSing isimlerinden oluşuyor. Avrupa - ABD arası yıldızlar karması olan takımın oyuncuları henüz kontratlı oldukları organizasyonlardan ayrılmadıkları için bu kadronun devam edip etmeyeceği merak konusu oldu.



CSGO ▼

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



YouPorn ▼

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



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

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

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

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

(DK), YYF (iG), DD (LGD), xiao8 (Newbee), rOtk (Vici) ve BurNIng (DK) oyunu bıraktığını açıklayarak hayranlarını üzdü. TI4'da final yüzü gören iki takım kaptanının da emeklilik kararı alması, özellikle Çin Dota'sının değişiminde önemli bir sinyal olarak görülmüyor. TI4 süresince analist olarak görev alan 7ckingMad, Sigma.int'ten takım arkadaşı Sockshka'yı da yanına alarak sahneye geri dönme kararını aldı. Henüz ismi duyulmamış üç oyuncuya beraber Denial eSports çatısı altına geçen oyuncunun performansı merakla bekleniyor. Bu seneki turnuvada hayal kırıklığı yaşayan Natus Vincere ise hem takım kaptanı Puppey'i, hem de onun "ekürisi" olarak görülen yakın arkadaşı KuroKy'yi kaybetti. Dendi'nin ve XBOCT'un ne yapacağı da merak edilenler arasında. Şimdiylik bize ayrılan sürenin sonuna geldik, gelecek ay görüşmek üzere. ■

Göze Çarpan Haberler

HWA yeni kadrosunu duyurdu

HWA, beklenen değişimi yaptı ve Wristcutter önerlijindeki kadrosunu duyurdu.adro daha önce HWA çatısı altında oynamış oyunculardan oluşuyor: Crimson Falcon, Stomaged, Wristcutter, Zeitnot ve Lelouch.

New York'ta Dota heyecanı

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

Artstyle geri döndü

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

Riot Games yeni stüdyoya taşıındı

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

Rdu yine şampiyon

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

HABER



Kayıp arkadaşımızın peşinde...

Life is Strange bizi detektif koltuğuna oturtuyor

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

Rachel'ı aramak için yeniden bir ikili olmuş. (Rachel, Chloe'nin Max'ten sonra edindiği bir yakın arkadaşı.)

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

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



Remember Me

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



Kâğıtla savaşma sanatı

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

PS Vita sahipleri etrafına toplansınlar. Bir PS Vita sahibi olarak bu cihazda mutlaka oynamış olduğunuzu düşündüğüm bir oyundur. Evet, Tearaway. Bu oyunu bir şekilde kaçırırsanız ayıp etmişsiniz zira zaten arşivinde pek de fazla oyun bulunmayan PS Vita, Tearaway'le sizin bambaşka bir diyara götürmeyi vaat ediyor ve bunu yapmıştır.

"Messenger" adındaki bir "varlığı" kontrol ettiğimiz Tearaway, bu Messenger'in sahip olduğu mesajı keşfetmeye çalıştığımız bir maceraya sürüklüyor. Hatta bizim bir fotoğrafımızı çekip ulaşılması gereken kişi konumuna da oturtuyordu oyunda. Oyunun bundan da büyük bir teması vardı ve o da her şeyin kâğıttan yapılmış olmasıydı. Yerler kâğıt, canlılar kâğıt, silahlar kâğıt... PS Vita'nın dokunmatik panelini de destekleyen oyun, arka panelye dokunduğumuzda oyunda parmaklarınızın kâğıdı yırtmasına neden olurdu hatta...

Tearaway halen PS Vita'da alınıp oynanabilecek bir oyundur fakat oyuncunun yapımcısı Media Molecule ve Sony, bu oyunu PS4'e taşıtmaya karar verdi. "Neden Tearaway 2 yapmıyorsunuz?" sorusuna yuvarlak bir biçimde, "Herkesin bu macerayı tecrübe etmesini istiyoruz." diye yanıt veren yapımcılar aslında PS4'ün muhteşem satışı sayesinde, hazır bir oyundan daha fazla para kazanacakları gerçekini saklamak istiyordu bana sorarsanız.

Nihayetinde var olan Tearaway'in sonuna bir

"Unfolded" takısı getirildi ve oyuncuların PS4'ye uyarlama için hazırlık aşamasında. Oyundaki en büyük değişikliklerden bir tanesi elbette ki grafiklerde görülüyor. PS Vita'da da gayet iyi gözükken oyuncuların PS4'te HD kalitesine ulaşıyor ve her şeyin kâğıttan olduğu hissi ve derinlik çok daha iyi hissediliyor. Her ne kadar oyuncuların genel yapısı ve mekânlar çoğunlukla aynı tutulacak olsa da birçok mekâna eklentiler getiriliyor yapımçı firma. Özellikle oyundaki yükseklik hissini artırmak adına dağlar, tepeler daha da yükseltilmiş durumda.

Oyunun PS Vita'nın yeteneklerini kullanan özelliklerini PS4'e taşımak için de bir formül geliştirmiş Media Molecule. Şimdi gidip de Kare tuşuna basınca alttan parmaklar çıkışa oyuncuların daha önceden oynamamış olanlar hiçbir şey anlamayacaklar konseptinden. Yapımçılar da bu yüzden bu tip olayları DualShock 4'ün dokunmatik paneline yiğmişler. Örneğin, panelye basarak kahramanınızın davul benzeri yerlerde zıplamasını sağlıyor, dokunmatik paneli parmağınızla bir kez iterek oyuna yeni eklenmiş olan rüzgar gücünü devreye sokuyor ve bir esinti olmasını sağlıyoruz. Oyundaki yükseklik artışı için oyuna bir de kâğıttan uçağ eklenmiş ve bununla uçarken de yine rüzgar gücüyle kahramanımıza destek veriyoruz. DualShock 4'ün önündeki ışık da oyunda kullanılabilir. Kahramanınızın öünü aydınlatmak, bir şeyleri yakmak veya ağaçlara

güneş enerjisi yayıp onların büyümeyi sağlamak gibi özelliklerle oyuncuların bambaşka bir tat kazanıyor.

Birtakım kâğıtları kesip kendi nesnelerimizi oluşturacağımız ve hatta bunları kahramanımızın takip onu kişiselleştirebileceğimiz Tearaway Unfolded, gelecek yıl piyasada olacak. ■



Heavenly Sword'un ardından...

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

Böyle bir spot atınca da oyunun türü kesinlikle belli olmadı tabii. Acaba bu bir korku oyunu mu? Yoksa gizemli bir macera mı? Ama orada Heavenly Sword da demişiz, demek ki iki oyunun alakası olmalı... Ninja Theory'nin hazırlamakta olduğu Hellblade, bir fragmanla tanıtıldı. Fragmanın başrolündeki karanlık görüñümlü kız, Nariko'nun kötü zamanlar geçirmiş halini andırıyor âdetâma yapımcılar bu oyunun hiçbir şekilde Heavenly Sword'la alakası olmadığını vurguluyor.

“Ruhani bir takipçi de mi değil?” diye sorulduğunda da buna karşı çıkıyor, “Eğer böyle söylesek Heavenly Sword fanatiklerinin beklenileri olur.” diyor ve oyunun tamamıyla, apayrı bir yapım olduğunun altını çiziyorlar. Bu defa kontrolünde olduğumuz karakter Senua ve o da Nariko gibi hoş bir kılıça sahip. Senua'nın karanlık güçlerle savaşacağını öğrendiğimiz Gamescom tanıtımında bundan ötesini öğrenmek için yapımcıların

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

Korkudan altıniza...

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

Hayır, oradaki bir adet “s” harfi fazla değil ve evet, doğru duyundunuz: Korkudan ne yapacağımızı şaşıracagız! Kojima, “İlk başlarda korkudan altıniza işemenizi istiyorduk.” diyor ve heyecanla ekliyor; “Şimdi altıniza s@#manızı istiyorum!”

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

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

Yönetmen ve oyuncu kararından öte, oyunda veya oyunlarda ne olacağını

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



Kendi hikâyeni yaz

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

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

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

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

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



Bir ajan hikâyesi

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

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

Oyunda birbirinden detaylı, elle çizilmiş sayfalar arası arkasına metin okumak yerine, bu sayfalarla etkileşime geçebileceksiniz. Bir sahneneki etkileşim noktalarını bulmak ve hikâyeye bu şekilde devam ettirmek siz hikâyeye daha iyi dâhil edebilecek. Karşılaştığınız bir duruma

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

Bolca diyaloga girip bu diyaloglardaki seçeneklerle hikâyeyi giderek hikâyeyi belirleyeceğiniz Sienna Storm, etkileşim oyunu bir ölçü daha yukarı taşıyarak işin içine bir kart oyununu karıştırıyor. Savaşlarda, bir üsse yapacağınız saldırırda ve kırma işlemlerinde ortaya çıkacak olan kart oyunu, karşılaşığınız duruma göre oyununuza oynamanızı isteyecek. Bulacağınız kartları geliştirebileceğiniz gibi, eğer bir yerde takılırsanız stratejinizi değiştirmek için kartlarınızda da değişikliğe gidebileceksiniz. Umarım Kickstarter'da toplamak istediği bağışı elde eder firma ve bu enteresan interaktif çizgi roman hayata geçer... ■



◀ Aranızda bu tıpkı bir cihaza binen kaç kişi var?



Roller coaster'in yoldan çıkanı makbûldür...

Çığlık ölçümü **ScreamRide**'da yapılacak

Elite'in yapımcısı Frontier yeniden sahalara iniyor. İlk üç RollerCoaster Tycoon'un arkasındaki firma Frontier, Xbox One'a özel, yeni bir roller coaster oyunu hazırlığında ve roller coaster'in Türkçesini bulamadığım için şu an çok mutsuzum. RollerCoaster Tycoon'da kocaman bir eğlence parkı kurmak için harekete geçip ziyaretçi sayımızı artırmaya uğraşıyorduk. ScreamRide'da ise yine bir eğlence parkı kuruyoruz ama bu defa amacımız insanları sıradan bir şekilde mutlu etmek değil, onları adrenalin yağmuruna tutarak mutluluklarını

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

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

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

Sanal dünyada saklanmak...

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

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

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

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

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



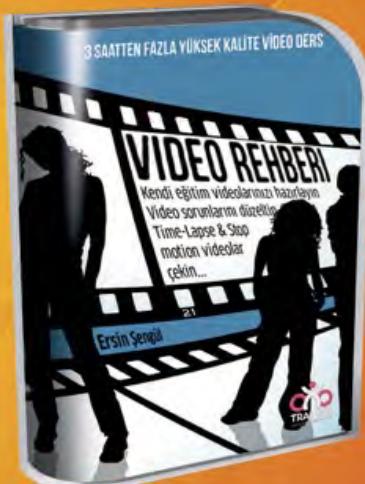
CHIP'TEN HERKESE "YOUTUBE İÇİN VİDEO REHBERİ" EĞİTİMİ

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



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VİDEO EĞİTİM



CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

DB
Dünya Bilgi Dergisi



Yine mi düştü ya!

Jabra'dan spor kulaklıği

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

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

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

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

Bağlılık yemini edin!

The Elder Scrolls Online'a "bağlılık" programı

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

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

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





SON DAKİKA!

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

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

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

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

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

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

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

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

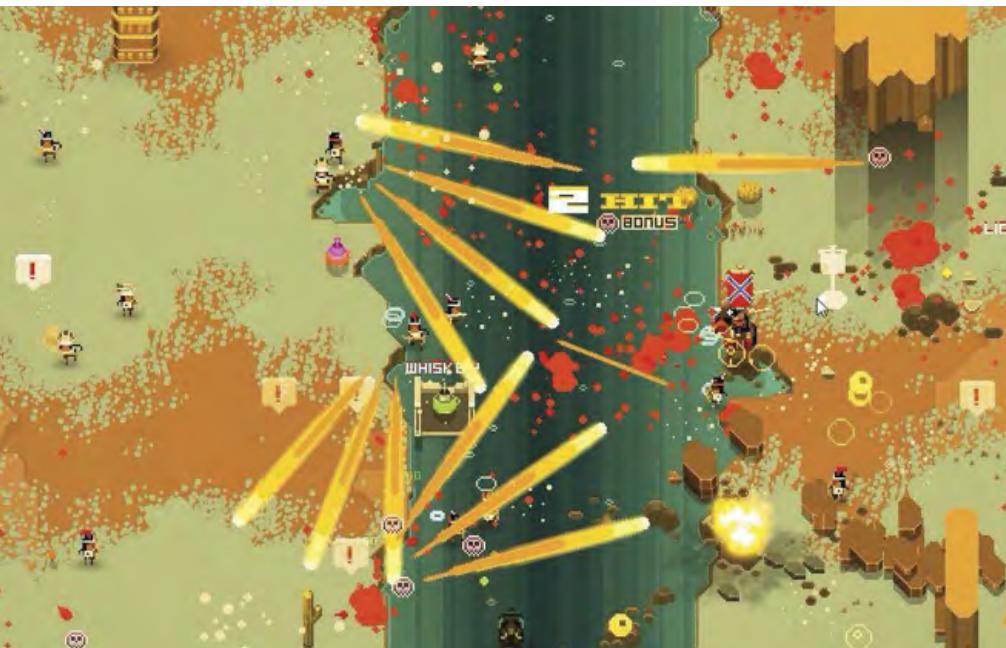
Wii U sahipleri maalesef Call of Duty: Advanced Warfare'i oynayamayacaklar, üzgünüz.

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

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

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

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



Durma, ateş et!

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

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

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

İster kuş ol, ister kurt...

Wild ile 10.000 yıl öncesini ziyaret edeceğiz

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

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



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

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

Başlarken

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

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

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

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

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



NE İZLEDİM ▼

The Borgias

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



NE DINLEDİM ▼

Tuatha de Danann

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



NE OKUDUM ▼

Tournefort Seyahatnamesi

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



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

Tuğrabozan olacaktır zira beş altın karşılığında rakibin hazinesini sıfırlayabiliyor. Düşünsenize, tam hesabınızı kitabınızı yapmışsınız, bir anda biriken tüm alımlarınız yok oluyor! Bu arada değinmekte fayda var ki Ganimet kartları üçlü ve birel olarak iki modele ayrılıyor. Eğer bir karta fazladan Ganimet harcadıysanız, o para ne yazık ki tur içinde kullanılmadığı takdirde uçup gidiyor. Ayrıca hemen her kart, hazineye bir altın olarak satılabiliriyor.

Bilinen kart oyunlarının aksine Sancak Beyi'nde her tur iki kart çekiyor ve üç kart oynayabiliyoruz. Tuğ kartlarıyla elimize geldiği anda oynamak zorunda ve hayır, üç kartımızdan biri olarak sayılmiyor. Elimizde hiç kart kalmazsa o zaman beş kart çekerek yolumuzu devam ediyoruz. Eğer önceden kaybettığımız

bir Tuğ kartımız varsa ona ulaşmak için olabileceğimiz farzla kart çekmek isteyeceğiz ve bu sebepten beş kart çekmek bir hayli avantajlı. İşte buradaki denklemi bozan, sadece Tuğ'un önüne koyarak açabildiğimiz Cengâver kart modeli oluyor zira Askeriye'den çağrılmıyor. Eh, elde Tuğ kartı yok ve Cengâver kartı varsa ne yazık onu elimizde taşıymaya devam ediyoruz. Demem o ki Cengâver kartları oyuncuya vezir de, rezil de edebiliyor.

Sancak Beyi'nin temel aldığı oyun yapısı, bir nevi dijital MOBA oyunlarına benzıyor. En baştaki esas binayı korumak için öndeği ufak kuleleri feda ediyoruz gibi düşünülebilir. Genel hatlarıyla kesinlikle eğlenceli bir oyun ama pek tabii ki bazı değişiklikler yaşaması gerekiyor. Oyunun yapımcısı Hüseyin Oğuztürk zaten her türlü fikre açık ve şimdiden oyunla ilgili enväiceşit fikir alışverişine girmiş durumda. Sancak Beyi'ni alıp deneyim ettikten sonra sizler de iletişime geçip oyun hakkındaki bilgilerinizi paylaşabilirsiniz. Malumunuz, ülkemizde her gün yeni bir kart oyunu ürettilip kutulu bir şekilde basılmıştır. Özgün, ilginç ve tamamen Türkçe olan Sancak Beyi, şimdiden büyük ilgi görmüş durumda ve oyna eklenecek yeniliklerle çok daha iyi yerlere geleğine de şüphe yok. Destek, destek ve daha çok destek! Benden şimdilik bu kadar RPG insanları, önmüzdeki ay görüşürüz. ■



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



BATTLEFIELD™ HARDLINE

Suç ve ceza

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

Konu saptı... Anlatmak istedigim Battlefield Hardline'dı aslında. Daha doğrusu Battlefield'in gelişası. Bu sayfaların bir kutudan Battlefield'in tarihçesine zaten göz atabileceğiniz ama Battlefield'in tam olarak nasıl bir yöne gittiğini kestirmek yine de zor. Önce

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

Hayırlısı diyor, başka da bir şey diyemiyoruz...

Teşkilattan geliyoruz...

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

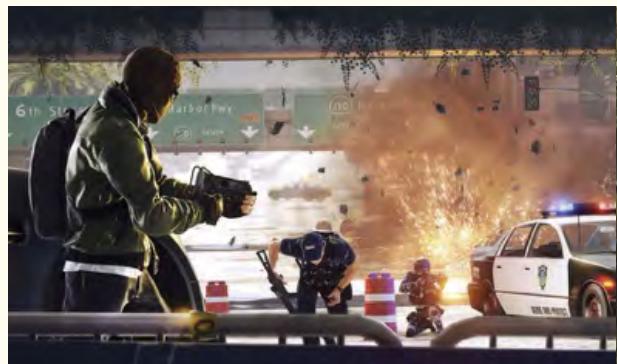


LEVEL 31

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



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



Sağım sarımsak, solum ölüm!

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

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

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

Battlefield Tarihçesi

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

2002

2004

2005

2006

2008

Battlefield 1942

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

Battlefield Vietnam

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

Battlefield 2

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

Battlefield 2142

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

BF: Bad Company

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



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

Kim, nerede, ne yapıyor?

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

Gelelim oynanışa. Klasik Battlefield oynanışının bir benzeri de burada karşımıza çıkıyor. Yine silahlar, yine hedefler, yine saklanıp hedef almalar... Daha önce Battlefield oynamış biri burada da ne yapacağına bilecektir. Oynanışa farklılık getiren durumlardan bir tanesi, Nick'in bulacağı "scanner". Bu alet bir çeşit mini harita olarak çalışıyor ve hem araziyi önmüze getiriyor, hem de düşmanları. Hele ki profiler sayesinde düşmanızı işaretlemeyi başardıysak işimiz çok daha kolaylaşıyor zira düşmanlar haritamızda bir bir gözükmüyor.

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

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

Bu senaryoya özel mi bilinmez, gösterimin de- >

↗ Bu üsse birden fazla giriş imkânı bulunuyor; oynayış şeklinize göre en iyi seçimi yapacaksınız.

2009

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

2009

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

2010

BF: Bad Company 2
Bir önceki Bad Company oyunu PC'yi es geçmişti ama EA bu defa oyu- nu PC ve konsollara da uyardıarak daha geniş bir kitleye hitap etti. Oyun yine ortalamaydı ama insanlar begendi. Garip...

2011

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

2013

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



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

Para nerede? Araba nerede?

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

Şu an için açıklanan dört tane multiplayer modu bulunuyor oyunda. Heist, Blood Money, Hotwire ve Rescue modlarından Rescue, henüz geçtiğimiz ay halka duyuruldu ve dilerseniz LEVEL DVD'den bu modu konu alan bir fragmanı izleyebilirsiniz. Heist'ta neler oluyor? Bir taraf suçluların kontrolünü ele alıyor, diğer taraf da polislerin. Suçlular ilerlemekte olan zırhlı ve içi para dolu kamyonlara saldırıyor ve kaplarını patlatıp içindeki paketleri

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

Anlaşmazlık

Oyunun Gamescom'da yayımlanan fragmanıyla birlikte enteresan iki tane konu gündeme geldi. Bu fragmanın bir şekilde oyunun kahramanlarının Özgürükçü veya Muhabazakâr olarak resmettiği söylendi ve ABD'deki Tea Party hareketinin üyelerini ırkçı olarak gösterdiği belirtildi. Tüm bunlar nasıl oldu, size açıklamam zor zira her şeyi anlamak için sağlam bir Amerikan tarihi bilgisine sahip olmak gerekiyor.

İkinci ve daha güncel bir konuya Missouri, Ferguson'daki olay. Bildiğiniz üzere bir polis memuru, gencevik bir siyahi arkadaşımızı dokuz kurşunla öldürdü. Üstelik bu gencin ne saldırdığıvardı, ne de başka tehlikeli bir durumu. Sadece yolda biraz dikkatsizce yürümekti suçu... Cina-yeti işleyen beyaz bir polis ve ölen de siyahi bir genç olunca tabii ki ortalık yine ırkçılık konusuyla sarsıldı ve Gezi Parkı olaylarının bir benzeri de Ferguson'da yaşandı. Bu olay ve Battlefield Hardline'daki "polislerin sağlam silahlarda donatılarak suçları önlemeye çalışmasına övgü" yan yana gelince de oyun bir anda eleştirilerin hedefi oldu.

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

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

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

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

Levolution

Visceral Games'i tanır misiniz? Dead Space'le ünlenen firma Battlefield 3'ün son ekleni paketi olan





End Game'in de yapımcısı. Bu defa baştan sona Battlefield onları eline emanet edilmiş ve Visceral şimdiden iyi bir iş çıkarmışa benziyor.

Battlefield 4'le birlikte gelen Frostbite 3 motorunu kullanan Hardline, Battlefield 4'tekinden çok da farklı bir görsellik içermeyecek ama Visceral'ın grafiksel dokunuşlarını hissetmemek de mümkün değil. (Kan efektleri örneğin...) Şu anki haliyle, hâlihazırda çok iyi görünen oyun, aynı Battlefield 4'teki gibi Levolution özelliğine de ev sahipliği yapacak. Levolution neydi? Bir bölümdeki yapının yerle bir olması, bölümün bazı durumları devreye sokarak şekil değiştirmesi idi. Hardline'da da bir vincip binaya kafa atmasını ve binadan kopan parçaların Los Angeles sokaklarına dökülmesine şahit olabileceğiz.

Şahsi görüşlerimi de açıklayıp bu yazımı noktalamayı hedefliyorum. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki gerçekten Ferguson'daki olaydan ve polislerin dünya çapındaki gidişatından ötürü ben bir polisin, herkese üstünlük taslağı bir ortamda rol sahibi olmaktan çok mutlu olamayacağım. Tabii ki burada azılı katiller, büyük suçlular gözümüze sokulacak ve kahramanmış gibi hissettirileceğiz ama özellikle

Amerikan polisinin kendini her şeyden üstün bir güç gibi gördüğü günümüzde, bu polislerin kontrolüne geçmek çok da sevindirmiyor beni.

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

■ Tuna Şentuna

İkinci Görüş

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

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

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



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

Tuna Şentuna

Fitness Adventures

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

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

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

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

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





gamescom

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



✓ Nisha the Lawbringer, oyundaki oynanabilir dört karakterden biri olacak



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

Borderlands: The Pre-Sequel

İki arada, bir derede

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

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

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

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

Sunset Overdrive

Enerji içeceğinin fazlası zarar

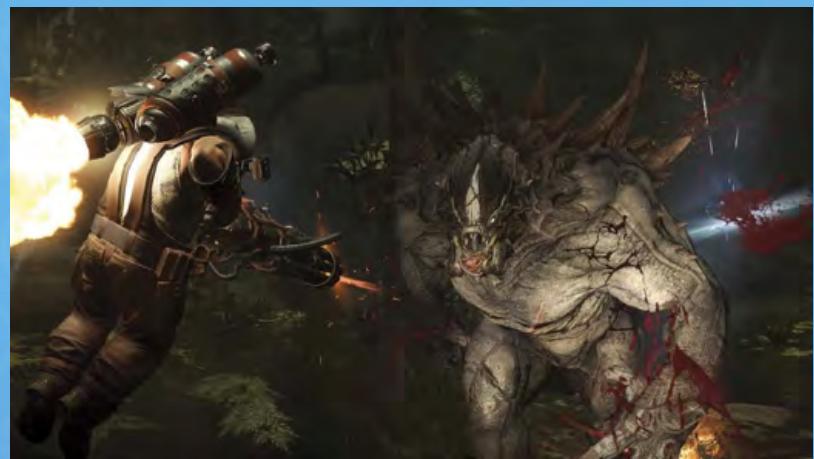
Insomniac Games'in yeni bir oyun üzerinde çalıştığını duyduğumuzda bizi heyecanlandıran projelerden biri oluvermişti Sunset Overdrive. İlk videosu oldukça renkli ve göze hoş görünyordu. Girdiğimiz oyun tanıtımında detaylı bilgilere ulaştık ve oynanış mekanikleri de dâhil olmak üzere oyunu bolca inceleme fırsatımız oldu. Oyun, 2027 yılının distopik metropolitanı Sunset City'de geçiyor ve bu evren "FizzCo" isimli bir şirket tarafından yönetiliyor. Konu buraya kadar

gayet normal, değil mi? Bu şirketin de "Overcharge Delirium XT" isimli bir enerji içeceği var ve bunun kutlamasını yaptıktan sonra FizzCo çalışanlarından biri, yani bizim tipini modifiye ettiğimiz karakter o pisliği temizlemek için harekete

geçiyor. Uğraşması gereken asıl problemse fazla enerji içeceği içmekten mutasyona uğramış OD yaratıkları... Oyun "fast-paced dediğimiz sistemde ilerliyor, rıyalarda kaymalar, duvarlara tırmanmalar, zıplamalar, koşmalar derken iki dakika ekrana baktıktan yoruldum ben arkadaşlar. Cidden güzel görünüyor bu arada, Sunset City'nin tasarımını bir harika. Tepesine çıktığımız devasa binaların çatısından tüm şehir olabildiğince görünüyor ve yükseklik hissi başarıyla kotaşılmış. El bombaları, tüfekler ve dinamitler

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





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

Evolve

İletişim şart

Dört kişinin beraber hareket ettiği ve işbirliği içinde hayatı kalmaya çalıştığı Left 4 Dead serisi, benim "co-op" oyun yapısına tam olarak uyandığım yapım herhalde. Zorda kalan yardımçılarıyla ortaklığını inlettığı ve takım arkadaşlarından yardım dilendiği Left 4 Dead'in altında imzası olan Turtle Rock Studios, bizi bir kez daha dört kişilik bir takım oluşturmaya itiyor ama bu kez karşımızda sadece tek bir düşman var.

Tam anımlıyla "dörde bir" teması üzerine kurulan Evolve'da dört kişilik bir takım oluşturuyor

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

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

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

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

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

Halo: The Master Chief Collection

Bütün Master Chief'ler toplandık!

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

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

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





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



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

Far Cry 4

Bir tek file binmemiştir, o da olacak

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

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

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

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

The Vanishing of Ethan Carter

Tuhaf bir dedektif

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

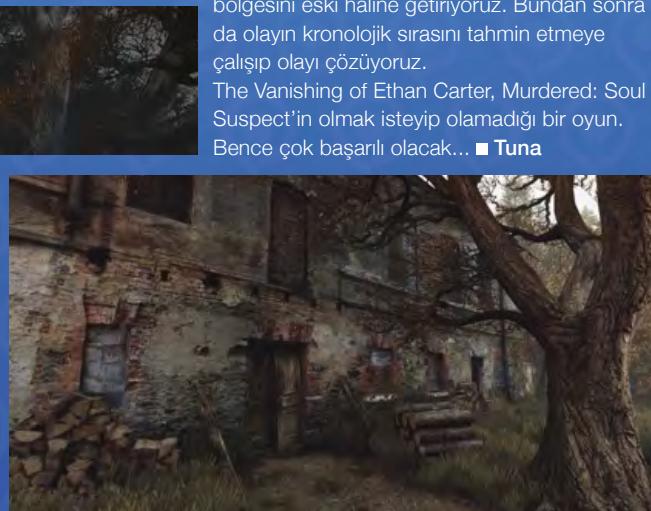
Bir dedektifi kontrol ettiğimiz oyunda amacımız, nihayetinde Ethan'a neler olduğunu bulmak. Tabii ki bu olayı araştırırken, ürkütücü ve garip bir yer olan Red Creek Valley'in altını üstüne getirmemiz gerekecek. Yol boyunca gizemli olaylarla karşılaşacağız, "çözsek iyi olur" diyeceğimiz cinayet hikâyeleri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

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

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



Oyundaki mekanlar hem merak uyandırıcı, hem de ürkütücü





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

Assassin's Creed: Unity

Ganimetin peşinde

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

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

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

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

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

Assassin's Creed: Rogue

İhanetin tadına varmak

“Assassin’s Creed” isminin ekmeğini yemenin tam olarak ne demek olduğunu somut bir kanıt olarak ortaya çıktı Rogue. Milyonlarca PS3 ve Xbox 360 sahibinin ceplerindeki parayı hedefleyen Ubisoft, ACIII ile ACIV arasında geçen bir hikaye yarattı ve başrole de “Shay” adındaki eski bir Assassin’i oturttu. Artık bir Templar olan ve Assassin avlayan Shay, bu karanlık macerada ACIII ve IV’ten de tanındık yüzlerle karşılaşacak.

Oyunda pek fazla büyük değişiklik yok asılana bakarsanız. Yalnız oyunun karanlık bir yönde ilerlediği üstüne basa basa vurgulandı tanıtım larda. Shay aynı bir Assassin gibi hareket edip savasıyor ve yine Assassin’lerin ünlü “hidden blade”lerine ve diğer ekipmanlarına sahip. Bunlardan farklı olarak ilk defa bir AC oyununda bomba atar göreceğiz. Bu silah zehirli gazlar içeren bombalar da atabilecek, bildiğiniz şarapnellere ayrılan bombalar da.

Bir diğer ufak eklenti de Shay’ın Assassin avcisı olmasından mütevelliit rakip Assassin’lerle karşılaşacak olması. Bu Assassin’ler aynı önceki oyunlarda gördüğümüz Assassin’ler gibi davranışacak, çalışıla saklanacak, kalabalığa karışacak, tepeden atlayıp siz şaşırıacaklar. Bu eklenti özellikle oyunun herhangi bir online oyun modu olmamasından ötürü beğenile karşılaşacak gibi duruyor.

Soğuk suların yer aldığı ve bu sulara balıklama daldığımızda yavaş yavaş enerji kaybedeceğimiz, oyun içinde gerçek para harcayarak çeşitli eşyalara daha hızlı ulaşabileceğimiz Rogue, tam anlamıyla AC fanatiklerine hitap eden bir oyun olacak; yeni oyuncuları kendine çekmesi mümkün değil pek. ■ Tuna



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

Rise of the Tomb Raider

Lara'nın hali duman

Yerin dibine batmış olan Tomb Raider'ı kurtarma çabasıyla baştan başlatılan Tomb Raider, geçtiğimiz yılın başarılı oyunlarından biri olmuştu ve Square Enix oyunun devamı için yeşil ışığı yaktı. Yepyeni bir fragmanla Gamescom'da tanıtımı yapılan oyunun fragmanından edindiğimiz bilgiye göre Lara Croft yine başrolde ve çeşitli psikolojik zorluklar yaşıyor. Hazine avcısı kimliğiyle baş etmeyecekti zorluk çektiği görülen Lara'nın nihayetinde bu iş için hayatı geldiğini anladığını görüyor ve yepyeni bir macera için hazır olduğunu anlıyoruz.

Rise of the Tomb Raider büyük ihtimalle bir önceki oyunla büyük benzerlikler taşıyacak oynanış açısından. "Büyük ihtimalle" diyoruz

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

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

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

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

At dışkısı başrolde!

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

Österimde Big Boss'un E3'teki demodaki bölgeyi bir daha ziyareti söz konusuydu. Aynı bölge amaambaşa bir oynanış... Big

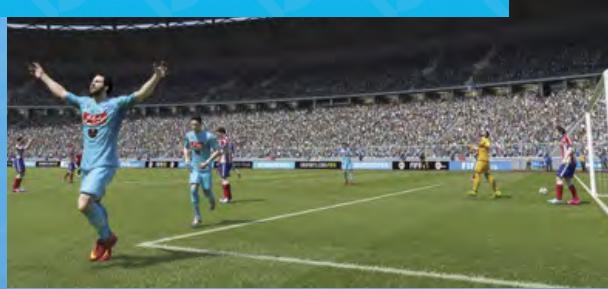
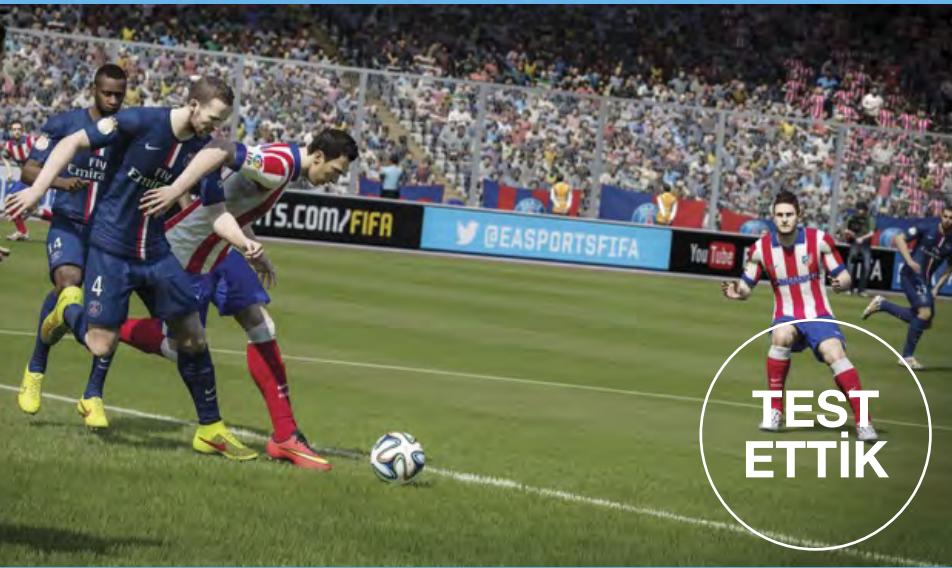
Boss'un istediği zaman atını çağırıp onunla seyahat edebileceğini bir kez daha gördük ve bir cipi yoldan çıkarmak için bu atı çok ilginç bir şekilde kullanabileceğine şahit olduk. Big Boss atın yere pislemesini sağladı, cip hareket etti, gübre adayının üzerinden geçti ve kayıp bir tur attı. Big Boss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

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



Bu balona takip ortadan yok >
etme olayı bizi çok eğlendirecek





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

FIFA 15

Duran toplara renk gelmiş

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

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

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



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

Pro Evolution Soccer 2015

Tahminlerin üzerinde

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

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





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

Quantum Break

Durdurun zamanı!

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

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

olduğu söylendi ve bunun nasıl işleyeceği şimdilik merak konusu. Özellikle hem kendi karakteriminin, hem de düşmanın zamanını duraksattığımızda ortaya nasıl bir oynanış çıkacak, ben de deli gibi merak ediyorum.

Bu arada oyunun geliştiricisi Sam Lake'in dediğine göre, tercihler oyunun akışını tamamen değiştirecek ve hem düşmanın gözünden, hem de kendi gözümüzden oynayabileceğimiz için oyunun süresi de uzun olacak. ■ Ayça

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

The Order: 1886

Tarihten bir sayfa

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

videoyla Sony cephesi ve Gamescom sonrası diyeBILECEĞİMİZ ŞEYLERDEN BIRİ DE THE ORDER: 1886'NIN GERÇEKENÇÇOK GÜZEL GÖRÜNDÜĞÜ. Konusunu tarih, mitoloji, fantastik evrenler ve bilimkurgu gibi başlıklardan alan oyun, Londra'da geçiyor ve insanlığın, insan ve hayvanın birleşimi olan Half-Breed'lere karşı olan mücadeleşine sürüklüyor bizi. Sanayi Devrimi'nin 40 yıl sonrası konu alan oyun üçüncü şahıs kamera açısından oynanan bir aksiyon oyunu olacak. Yapımcılar karakter-

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





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

NBA 2K15

Şut atmayı öğrenmek

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

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

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



TEST
ETTİK

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

Mortal Kombat X

Kavga etmeyin gençler

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

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

benziyor. Örneğin Kano, yakın dövüşte uzman bir hareket grubuna da sahip olabilecek, uzaktan saldırular yapabileceği bir tarza da. Raiden'in bir tarzı etrafı elektrik bombaları bırakmanız olanağı tanyacak, bir başka dövüş şekli yıldırım saldırısında onu uzman kilacak. Henüz tam olarak ne zaman çıkışacağı belli olmayan MKX, çok güzel bir oyun olacak, bundan emin olabilirsiniz. ■ Tuna





TEST
ETTİK

✓ Oyunun geçtiği dünya ve atmosfer gerçekten muazzam



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

Destiny

Havada uçuşan rakamlar

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

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

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

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

Call of Duty: Advanced Warfare

Teknolojinin suyu çıkarsa

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

Karanlık bir odaya girdik, 16 kişiyiz, yapımcı di-

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



TEST
ETTİK



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

Ryse: Son of Rome

"Dört kat" daha net!

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

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

versiyonunu yaratmış.

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

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

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

Fable Legends

Dörde bir teması yaygınlaşıyor

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

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



- ✓ Serinin yeni oyununda yine dört bir yanımız zombilerle sarılı olacak



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

Dead Island 2

Tam bir Amerikan rüyası

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

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

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

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

Dying Light

Koşa koşa zombi avi

Zombiler! Yeniden! Ama bu defa olay DayZ ile Sunset Overdrive arasında bir yerlerde. Bir kere bu açık dünya oyununda o kadar da gücsüz değiliz. Bir "parkour" sporcusu olduğumuz için atlayıp ziplama konusunda gayet iyi bir performans sergiliyoruz.

Dead Island'daki gibi birçok görev alıp bunları yapmaya çalışacağımız oyununda, gündüz olsun, gece olsun, her yerde zombilere ve daha fazla mutasyona uğrayıp birer yaratığa dönüşmüş düşmanlara rastlama olasılığımız

olacak. İşin zor kısmıysa geceleri ortaya çıkacak zira geceleri zombiler çok daha güçlü, çok daha duyarlı ve çok daha saldırgan bir tutum sergileyeyecek. Oyunda eğer gece görevi gelirse bilin ki çok zor ve gergin anlar yaşayacaksınız.

Karakterimiz birçok ev yapımı silah kullanabileceği gibi, insanlığın çökmeden önce ürettiği tüfekleri de envanterinde bulundurabilecek. Oyunun en eğlenceli kısmıysa bu silahları kullanmak değil, çevreyi Mirror's Edge gibi

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





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

Bloodborne

Bilinmeyeni keşfetmek

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

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

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

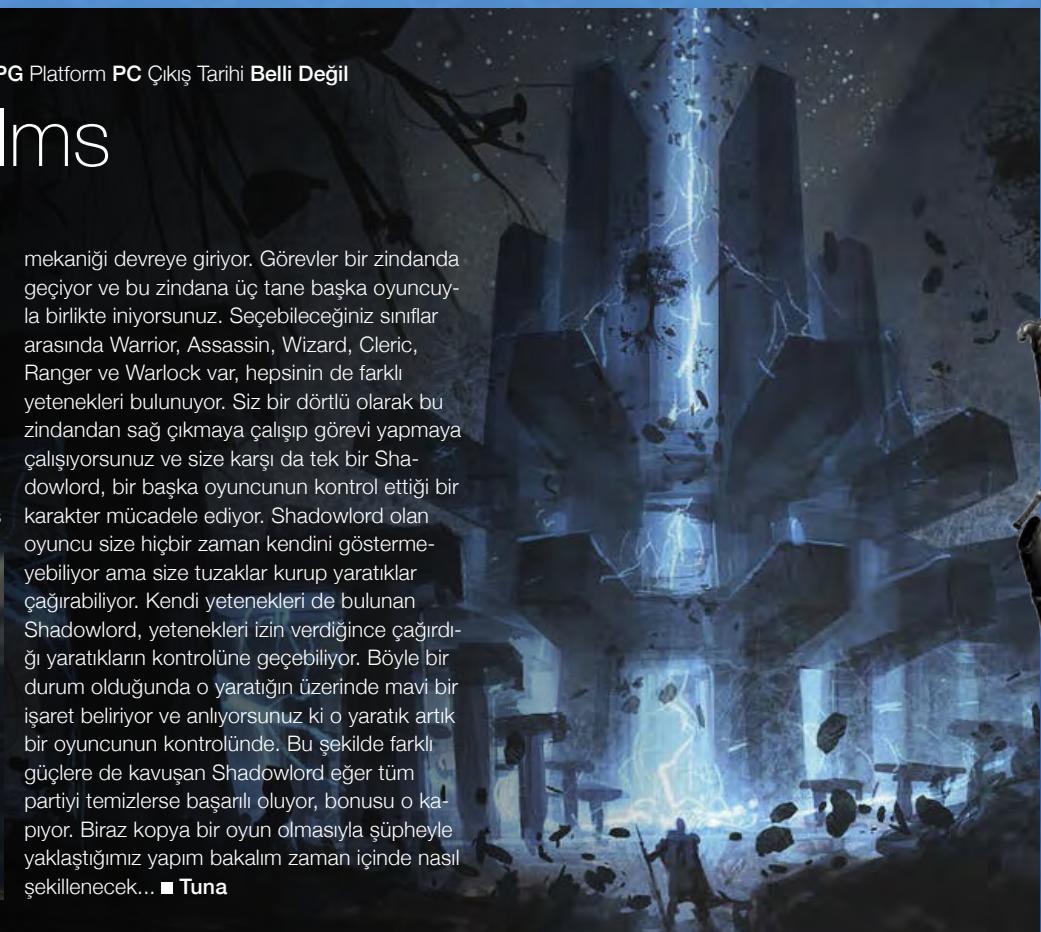
Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Tür RPG Platform PC Çıkış Tarihi Belli Değil

Shadow Realms

Sen seçilmiş olansın!

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

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





Yeni oyundaki refakatçilerden Cole, Rogue sınıfının bir üyesi

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

Dragon Age: Inquisition

Serinin en iyisi olabilir mi?

200 saat! Evet, bu oyunu 200 saat oynaya-
bileceksiniz! Üstelik bu 200 saatlik mara-
tonun sonunda hala oyunda keşfetmediğiniz
bölgeler bile olabilir! Çok ünlem!

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

ça, başarılı hareketlerde bulundukça Power
kazanırsınız. Daha sonra Inquisition
masasına dönüp ekibinizle strateji belirlerken
bu puanları çeşitli şeylere dağıtıyorsunuz.
Eğer bu puanı operasyon alanına yatırırsanz,
ekibinizdeki arkadaşların yapıları tamir ettiğini
görebiliyor veya yepeni alanların (Fallow Mire
gibi.) açıldığına tanık olabiliyorsunuz. Puan-
ları farklı şekilde dağıttığınızda belki de bir
bölgenin hiçbir zaman açılmasına neden
olabilirsiniz...

Fallow Mire da lanetli bir bölge olarak karşımıza
çıktı. Ölülerin mekânı olan, bataklık ve sis ile
kaplı bu bölge aslında tek bir yolla sizin hedefe
götürüyor ama devamında ne olduğunu merak
ettiğiniz sapaklar sizin yolunuzdan şaşırtıyor.
Bu bölgeye girdiğinizde eğer bir büyüğe sa-
hipseniz, yoldaki obeliskleri birer meşaleye dön-
dürüp, çevredeki düşmanları tek bir noktada
topluyip büyük bir savaşa da girebiliyorsunuz.
Bu oyun çok iyi oluyor, şimdiden paranızı, siste-
minizi hazırlayın... ■ Tuna

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

The Witcher 3: Wild Hunt

Geralt yine zirveye oynuyor

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

The Witcher 3, The Elder
Scrolls V: Skyrim'den %20
'lık daha büyük bir alana ev
sahipliği yaparak, piyasaya
çıkmış en büyük RPG alanına
sahip olmayı hedefliyor. Üste-
lik bu kocaman alan boş-
luklarla, gereksiz alanlarla
da dolu olmayacağı, her
bölgедe yapacak birçok
iş, araştırılacak birçok
yer bulunacak.
Gamescom'daki
gösterimde Geralt'ın
birtakım yan görev-
leri nasıl yaptığı,
düşmanlarıyla nasıl

savaştığını canlı olarak görme fırsatı elde ettik.
Geralt her ne kadar asıl hasarı kilciyla veriyor
olsa da sahip olduğu büyüler, Sigil'lerden
de büyük destek alıyor. Yrden, düşmanları
oldukları yerde durdurmak, hapsetmek için
kullanılıyor. Quen sizin bir defalığına saldı-
lardan koruyacak bir kalkan oluşturuyor ve
Igni, Geralt'ın alev saldırısı yapmasını sağlıyor.
(Igni'yi birtakım şeyleri ateşe vermek için de

kullanabileceğiz.) Düşmanlarınızı bir süreliğine
sersemletmek ya da yanımızda savaşmalarını
sağlamak için Axii'yi kullanıyor, Aard ile de
rüzgârin gücünü kullanarak düşmanlarınızı
geri püskürtüyoruz. Demoda bu büyülerin ger-
çekten faydalı oldukları gösterildi ve hepsi
kullanmak için sabırsızlandık. Kisacası, The
Witcher 3'ü beklemeyene kiz vermiyorlar.

■ Tuna





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

DriveClub

Gözümüz yollarda kaldı

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

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

**TEST
ETTİK**



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

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

Forza Horizon 2

Gök gürültüleri, fırtınalar, kalabalık yollar

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

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

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





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

Alien: Isolation

Korkunun ecele faydası yok

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

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

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

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

Until Dawn

Bir grup genç...

Daha önce PS Move ile oynanacak olan bir PS3 oyunu olarak tanıtılan ama iki yıllık sürenin ardından daha sağlam aktörler, kurgu ve grafikler ile bir PS4 oyununa dönüştürülen Until Dawn, merakla beklenen korku oyunları arasındaki yerini aldı. Sekiz kişinin karlarla örtülü bir dağda, dağın başındaki evde tatil yapmaya çalıştığı ortam elbette ki korkunç maskeli ve eli baltalı bir katilin oyun sahası-

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

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

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





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

LittleBigPlanet 3

Yeni ve rengârenk karakterler

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

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

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

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

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

The Tomorrow Children

Sony'nin fuar sürprizi

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

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

dönüyor, bunlarla da teknoloji gelişikçe daha iyi şeyler yapıyoruz. Mantık basit, ihtiyacımız olan ilk şey kaynakları bulmak ve The Void'den gelen "Izverg" adlı devasa canavarlardan olağandışınca şehri korumak. Bu kaynaklar da The Void'in ürettiği şeyler ve genellikle geçmişteki canavarların veya hazinelerin şeklinde geliyor. Yaptığımız her şey dünya üzerindeki tüm oyunlarla beraber şekilleniyor ve bazı görevlerde işbirliği olmadan ilerleyebilmemiz imkânsız. Yani ne kadar sosyal sek evrenimizi o kadar çok geliştiriyoruz. Ana görevimiz dünyanın nüfusunu korumak ve saf DNA özü olan Matruşka oyuncaklarını elde etmek. Bu da zaten nüfusu korumaya yardımcı oluyor. Başkanı seçme gibi özellikleri de var oyunun. Bazı başkanlar inşa için %20 az kaynakla seçimlere girerken, diğerleri silahlılarının gelişimi üzerine çalışabiliyor ve bu seçimler belli günlerde gerçekleşiyor.

Oyunun konusu ve işleyışı oldukça enteresan görünüyor, değil mi? Açık dünya ve online oyun kafasını sevenleri tavlayacak gibi. Bense Sovyet tarihinin nasıl oyuna yansdığını merak ediyorum... ■ Ayça



Project CARS

Alternatif bir yarış oyunu

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

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

Oyunun grafikleri kuşku götürmez bir biçimde inanılmaz, hatta araçlara bakmaktan piste bakmayı unutacağınız anlar da olacak. Ne var ki sanki pistler üzerinde aynı özen gösterilmemiş ya da pistler hâlihazırda sıkıcı yerler olduğu için o güzel arabaların gölgelerinde kalmış. Kokpit görüntüsünün, hava değişimlerinin olacağı ve bu hava değişimlerinin oynanışı birebir değiştireceği oyuna sanal gerçeklik desteği de gelirse tadından yenmez. ■ Tuna



The Sims 4

Ev tasarlamak artık çok kolay!

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

dikkat izledim.

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

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

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

■ Ayça



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

Galeri

Gamescom'dan objektiflerimize (telefonlarımıza) takılanlar



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



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



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

ROCKO@PSİKIYATR

"Ölü oyunlar görüyorum." - Şefik Akkoç



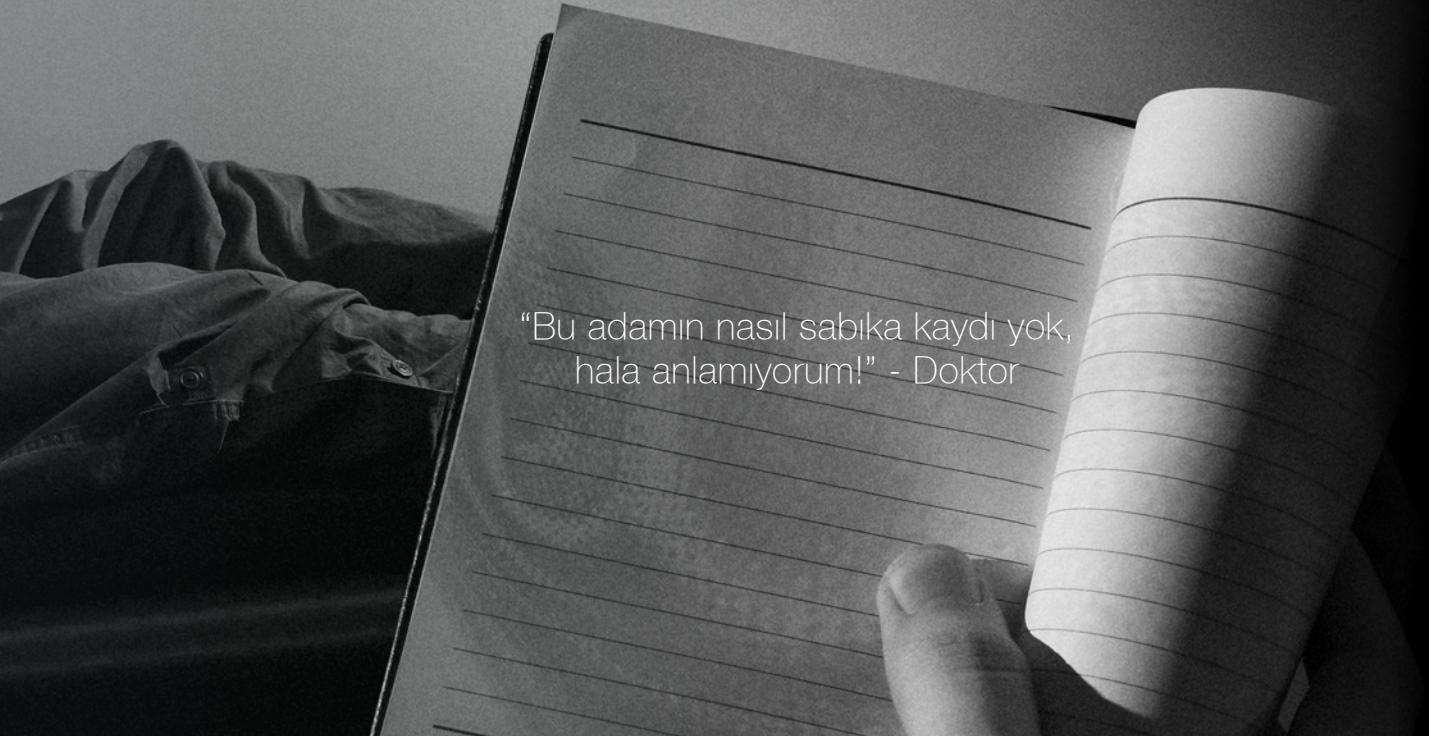
Another World: 20th Anniversary Edition Blue Estate

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

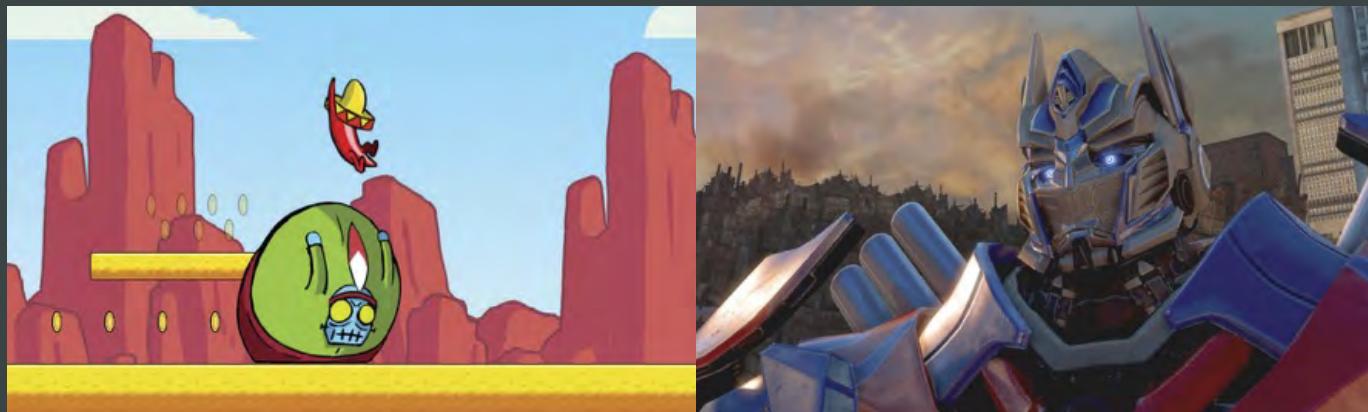
Her şey o özel gücüm fark ettiğimde başladığ doktor. Yani, aslında sen de biliyorsun, benim sayısız özel gücüm var ve insanların benden uzak durmalarının, senin de beni kabul etmenin başlıca nedenlerinden biri bu. Özel bir insanım, farkındayım. İnsanları korkutuyorum, beni gördükleri an ürküyolar ama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

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

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



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



Spoiler Alert

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

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

Transformers: Rise of the Dark Spark

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

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

PCNET'İN EYLÜL SAYISI BAYİLERDE!

ABYY FINEREADER ONLINE'DAN 100 SAYFA HEDİYE!
Fotoğrafını çektiğiniz veya taradığınız sayfalardaki yazıları kopyalayın, kullanın, Word belgesine dönüştürün.

PC net
Teknolojiyi seviyoruz | Eylül 2014 | Yıl 17 | Sayı 204 | Fiyat 7,90 TL

TANIŞMA UYGULAMALARI
Internette arkadaş ve sevgili edinme araçları

VPN SERVİSLERİ TESTTE
Gerçek konumunuza ve internette yaptıklarınızı gizleyin! Internette at koşturmanız için en iyi 6 servisi test ettilik.

DAHA HIZLI iNTERNET
Internetinizi hızlandırmak için para harcamak şart değil!
Hızınıza hız katacak bedava araçları ve püf noktalarını öğrenin.

DVD HEDİYELİ

HER DOSYA HER Yerde
FARKLI SES, VIDEO, RESİM VE OFFICE BELGELERİNİ HER TÜRLÜ CİHAZDA AÇMAĞIN YOLLARINI ÖĞRENİN.

ANALİZ **ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM**
+ Siz ölümcül dosyalarınızla hesaplarınızna ne olacak?

INTERNET **ONLINE DEPOLAMA**
+ 10 bulut depolama servisini inceledik, en iyileri seçtik

TEKNOLOJİ **ROBOTLARA DOĞRU**
+ Evlerimize girecek robotlar ne kadar yakınımızda?

NASIL YAPILIR?
Tabletinizin pil ömrünü artınn + Sanal masaüstü oluşturun
Daha iyi video çekin + Fotoğraflarınızı iyileştirin + Kısıyollar oluşturun

ISSN 1301-4773 09
9 78620 0477009



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

İLK BAKIŞ



Rime

Kime niyet, kime kismet

Sayfa 62



Darkwood

Ormanın derinliklerinde tuhaf
şeyler oluyor

Sayfa 64



The Escapists

Hapishaneden kaçmak istiyorsan
hayatta kalacaksın!

Sayfa 65



Rime

İssız adanın tek sahibi

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

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

■ **Tuna SENTUNA**



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



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

3



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

4



Dokununca dağılan bu insan heykelleri, adada bulunan onlarda gizmeden sadece bir tanesi... İçin güzeli, nerede ne gizem var, amacınız tam olarak ne, hangi bulmacayı, nasıl çözmeniz gerekiyor, size alenen söylemeyecek; çoğu şeyi kendiniz keşfetmek zorunda kalacaksınız.

5



Gamescom'da yayımlanan ve LEVEL DVD'de de bulabileceğiniz fragmanda yer alan bu gizemli kulenin oyunun kurgusuya yakından bir alakası olduğunu düşünüyoruz. Bu kuleye tırmanmak nihai amacımız olmayacağından emin değiliz. Belki ama önemli ipuçları vereceğini tahmin ediyoruz.

6



Oyunda birileriyle çok büyük ihtimalle savaşmamız gerekmeyecek ama vanhı doğayla çok içe olacağımız için kendimizi korumak adına bir şeyler yapacağımızı düşünüyorum. Fakat yine de oyun yoğunlukla bulmaca çözme ve keşfetme alanlarında yoğunlaşacak.

7



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

8



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

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

Darkwood

Aman ormancı!

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

Şimdi, elimizde tependen bakiş açısına ve kapkarankılık temaya sahip bir oyun var. Darkwood'da kendimizi, Sovyet bloğu sınırları içindeki mistik bir ormanda buluyoruz. Burada neler olup bittiği tam bir muamma, amacımızsa bu belirsizlikte hayatımda kalmak. Darkwood'un şu sıralar oldukça popüler olan hayatımda kalma oyunları arasından sıyrılmamasını sağlayıp başıca ögeye sahip olması. Evet, bulunduğumuz bölgede büyük bir belirsizlik var ama en azından çevrede etkileşime geçebildiğimiz karakterler de var ve kendilerinden oldukça ilginç bilgiler elde etmek mümkün.

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

önce Steam'de Erken Erişim programına dahil oldu ve ben de oyunu mevcut alfa sürümünden oynamaya başladım. Yapımcıların sık sık duyurular ve güncellemeler yaptığı alfa sürümü, oyunun senaryosundan ilk bölümünü içeriyor. Türün alışlagelen detayı gereği ölünce tamamen öldüğümüz, yani oyunun sonlandığı bir yapı var ama oyuna başlarken bu özelliğin kapatmak mümkün. Buna gerek var mı?

Oyuna alışana kadar var belki de čunku oyuna her yeni başladığımızda, rastgele oluşan bir dünyaya düşüyoruz. Darkwood'un oynanışı gayet rahat ve çoğunlukla etrafı araştırıyor, işimize yarayan şeyleri toplayıp ve bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. Özellikle araştırma kısmı oldukça keyifli ve bulduğumuz farklı objeleri birleştirerek daha işe yarar eşyalar yapmamız mümkün. Ne yapıp yapamayacağımız da envanterde net olarak belirtiliyor, bu sayede deneme yanlışla yöntemiyle zaman kaybetmiyoruz. Bu eylemlerin yanı sıra karakterimizi geliştirme ve ona yeni yetenekler kazandırma şansımız da var. Gelişmemizi gerektiren seyse karşımıza çıkan sürpriz düşmanlar. Sadece düşmanlar değil, zararsız NPC'ler de bulunuyor oyunda ve kendileriley konuşturabiliyor, takas yapabiliyor ya-

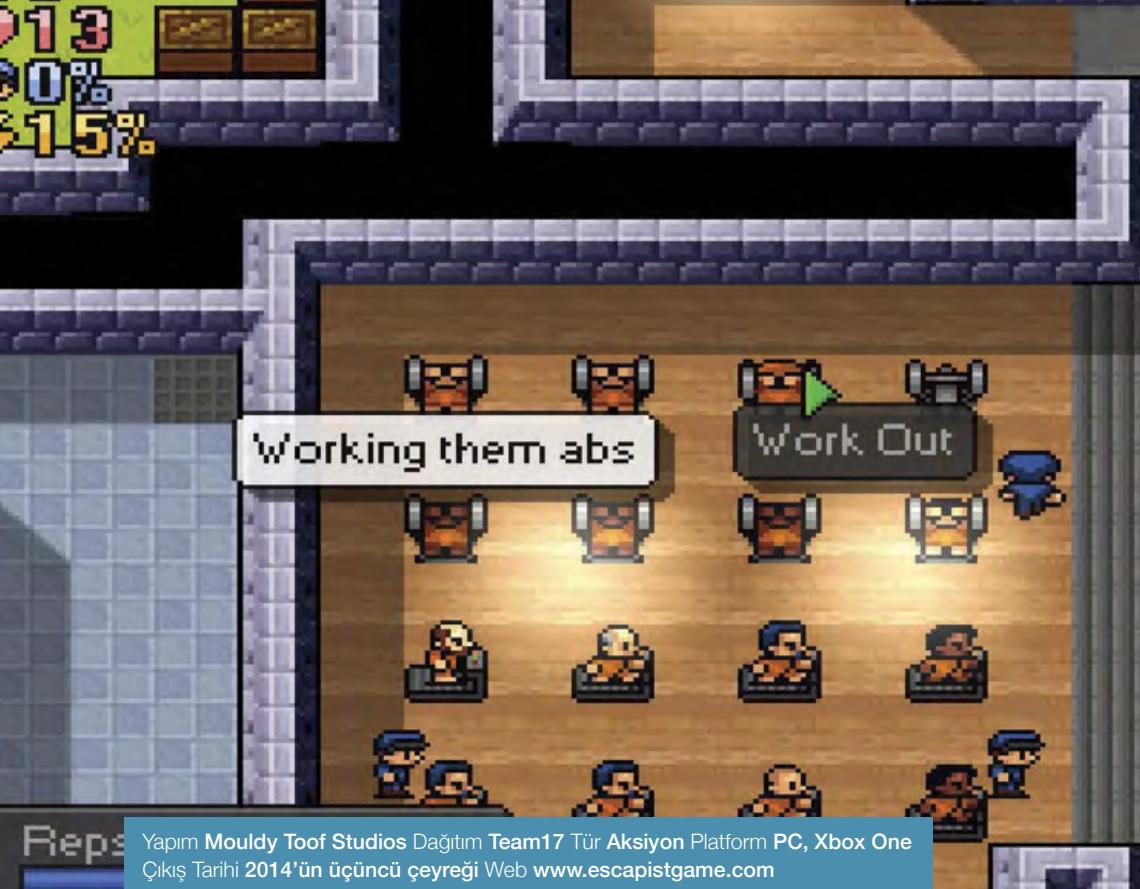
da istersek onları öldürrebiliyoruz.

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

■ **Şefik Akkoç**



TEST
ETTİK!



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

The Escapists

Mahpushaneden çıkış yok!

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

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

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

tamamlanıyor.

Görevlerin çoğu gizlilikle yapılması gereken görevlerden oluşan için ortalıkta gardıyanlar dolaşırken bu tip işleri yapmamanız gerekiyor. Aslında yapabiliyorsunuz fakat gardıyanlara herhangi bir şekilde itaat-sizlik ettiğinizde, sol üstte yer alan gardıyan yüzdesi artıyor. Bunu Grand Theft Auto'daki polis yıldızlarına benzetebilirisiniz; yüzde ne kadar çoğalırsa gardıyanlar da o kadar saldırganlaşıyorlar. Gardıyan yüzdesinin yanında bir de stres yüzdesi var. Spor yaptıkça, bir işe uğraştıkça da bu yüzde artıyor ve çok yükseldiğinde karakterimiz iflas ediyor. Bunu azaltmak için ya hiçbir şey yapmadan dolanıyor, ya duşa giriyor ya da yatıp uuyorsunuz.

Sahip olduğunuz işi (Çamaşır, ahşap işleme ve benzeri.) düzgün yapamazsanız işinizden kovuluyor ve yeniden iş sahibi olmak için de o işi yapmakta olanların işine çomak sokmaya çalışırsınız.

Başarılı olursanız iş, lobide boş olarak gözüķüyor ve isminizi yazdırabiliyorsunuz.

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

Tabii ki nihai amacımız da bulduğumuz hapishaneden kaçmak. Bu kolay değil. Yavaş yavaş kendimizi geliştirip yavaş yavaş gardıyanların içine sızyor, anahtarları çalışıyor, gerekli malzemeleri bulup istediğimiz eşyaları oluşturuyor ve kaçış planımızı uygulamaya sokuyoruz.

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

Kimin, Nesi Var?

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



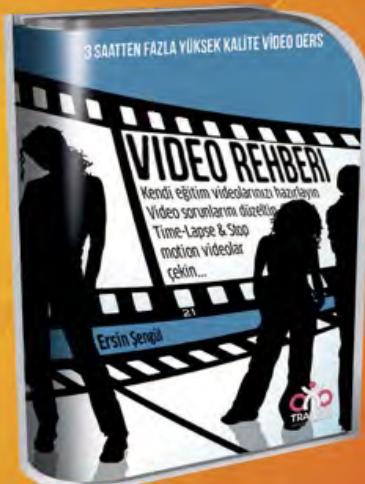
CHIP'TEN HERKESE "YOUTUBE İÇİN VİDEO REHBERİ" EĞİTİMİ

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



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VİDEO EĞİTİM



3
TAM
SÜRÜM
yazılım



CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

DB
Dünya Bilgi Dergisi

İNCELEME



Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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

The Last of Us Remastered

Joel ve Ellie artık daha yüksek çözünürlüklü!

Sayfa 72



Diablo III

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

Sayfa 68



Hearthstone

Oyunun monotonlaşmaya başladığını
düşünenlere yepyeni bir macera

Sayfa 74



Plants vs. Zombies

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

Sayfa 77



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

Diablo III - Ultimate Evil Edition ★

Tristram'ın kapıları yeni nesle açılıyor!

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

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

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

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





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

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

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

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



diği bu paket aklinizi çelebilir. Göz atmanızı içtenlikle tavsiye ederim. Sonbahar döneminde yaşanacak oyun tufanına daha vakit var. Yazın rehavetini üzerinden atmak ve uzun zamanız elinizde hakkıla tutamadığınız DualShock 4'ü kombo yaparken parçalamak istiyorsanız kaçırın! ■ Arda Can Coşkun

Diablo III - Ultimate Evil Edition

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

9,3

Alternatif **Diablo II**



1000 Damage

x 2



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



Sacred 3

Biz onu çok bekledik, peki ya o ne yaptı?

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

Geçmişten, günümüze

Sacred 3 bizleri yine, artık ziyadesiyle tanıdığımız "Ancaria" isimli fantastik dünyaya ışınlıyor. Bu sefer ki düşmanımız Ashen Empire ki kendileri "Heart of Ancaria" isimli bir cihazın peşinde. Bizim amacımızsa bu ekibi durdurmak. Evet, senaryo olarak çok da zengin bir yapılmadığının ben de farkındayım ama dilerseniz biraz da oyun içi detaylara bakalım, ne dersiniz? Belki oradan kurtarırız...

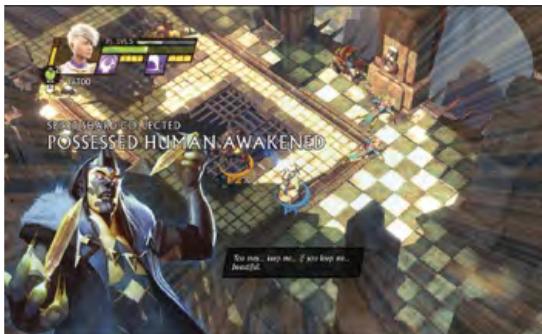
Marak the Safari Warrior, Vajra the Khukuri Archer, Claire the Seraphim Paladin ve Alitheia the Ancarian Lancer olmak üzere dört farklı sınıfla karşılaşıyoruz. Bu sınıflardan ikisi ağırlıklı olarak yakın dövüşe odaklıken, üçüncüsü menzilli, dördüncüsü de her iki yapıyı beğenimize sunuyor. Tabii ki burada ilk gözle çarpan sorun, ilk ve ikinci Sacred oyunlarında bulunan yedi adet farklı sınıfın, bir anda dörde düşmüş olmak. Ayrıca önceki oyunlarda karakterlerimiz üzerinde envaiçeşit oynama yapabiliyorduk. Sacred 3

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





◀ Hem gemilerle,
hem adamlarla savaştım!



Görevler

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



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

Değişen yapı

Sacred serisi her zaman multiplayer olarak oynanan yapımlar arasında olmuştur. Bir dönemler evden eve bilgisayar taşıyip LAN üzerinden oynadığım eski yapımlarına kıyasla Sacred 3 ile geliştirilmiş olan online sistem yüzümüz güldürmeye başlıdı. Oyunu girdiğimiz anda karşısına çıkan harita üzerinden, seviyemizin yettiği ana ya da yan görevleri seçebiliyoruz. Biz bir görevde başladığımız anda başka bir oyuncunun bize eşlik edebiliyor olması harika bir seçenek. Aynı şekilde gereklirse biz de hâlihazırda açık oyunlara girip başkallarıyla Sacred 3 deneyim edebiliyoruz. Dört kişilik partiler halinde dolşmak pek tabii ki daha fazla yetenek puanı ve altın kazanmamızı sağlıyor,

zorlandığımız görevleri anında geçmemize önyak oluyor.

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



Sacred 3

- ⊕ Rengarenk dünya
- ⊕ Yeni sınıflar
- ⊖ Az sınıf seçenekleri
- ⊖ Dodge ile sonsuza kadar hayatı kalma
- ⊖ Aynı düşmanlardan "bö" gelmesi

■ Alternatif Diablo III

6,0



Bu oyunda saklanmadan bir şey başarmanız imkânsız.



The Last of Us Remastered *

Joel ve Ellie ile yeniden...

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

Farkı hisset

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

İnsanlardan daha beter düşmanlarımız var ki onlarda Runner'lar, Stalker'lar, Clicker'lar, Bloater'lar, lar, lar, lar... Salgın yüzünden zombileşmiş olan insanlara verilen bu isimler, başı başına birer kabus. Bu zombi tiplerinin bazıları çok korkutucu olmasa da özellikle “Clicker” adındaki lanet olasına varlıklar cileden çıkarabiliyor. Yakalandığınız an sizin hakkını rahmetine kavuşturan bu yaratıklar görmüyor ama en ufak seste yerinizi tespit edip üzereğinze atlıyor. Bloater iseambaşa bir konu... Devasa, güçlü ve dayanıklı olan bu yaratıkları öldürmek için çok uğraşacağınızı şimdiden söyleyeyim.

Bir makas, bir koli bandı...

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



Doğa manzarası PS4'te göz kamaştırıyor.



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

Clicker'lar (Tikirdayanlar)
gerçek birer baş belası.



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

Yeni nesil

Oyunun PS4 için de hazırlanmakta olduğu haberi geldiğinde aklımdan şu geçmişi: "Bence bu oyunu asıl PS4 için hazırladılar ama sonradan PS3'e uyarladılar." Bu konuda yanılmamışım meğer.

The Last of Us Remastered'in, The Last of Us'tan birkaç tane önemli farkı var. Bunlardan bir tanesi 60 fps desteği, bir diğeri daha iyi kaplamalar ve işıklandırmalar ve sonucusu da Left Behind DLC'sini ve multiplayer için sunulan haritaları direkt olarak içerisinde barındırması.

60 fps'den başlayalım. Evet, oyun çoğu zaman 60 fps desteği veriyor ama aksiyon sahnelerinde, ekranda bir şeyler yoğunlaşınca bu düşüyor, tökezlemeler de asap bozuyor. Zaten Naughty Dog bunun olacağının şüphelenerek oyuna bir "30 fps kilidi" eklemiş. Dilerseniz bu özelliği açıp oyunu gelişmiş grafiklerle ama 30 fps hızında oynayabiliyorsunuz.

Bu sayfalardan anlamanız zor fakat oyuncunun grafiklerinde de bir gelişme söz konusu. PS4 her anlamda PS3'ün önünde olduğu için görsellikte de bu gelişim fark ediliyor ama düşündüğünüz gibi muazzam bir fark da söz konusu değil. The Last of Us, PS3'te zaten harika gözüktüğü için ve Naughty Dog gerçekten oyunu önce PS3 için hazırladığından, kaplamalardaki keskinlik, aydınlatmalarındaki gelişim kendini çok da hissettirmiyor. Yalnız yeşilligin, doğanın baskın olduğu kısımlarındaki farkı direkt olarak görmek mümkün zira bu

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

Büyük arkadaşlık

Left Behind DLC'siye bambaşka bir konu. Bu DLC'nin içeriğinden bihaber olduğum için kendimi ayıplıyorum zira olayın duygusal boyutunu çok daha yükseltmiş, Ellie'yi daha da yakından tanıma miza olanak veren bir DLC'ymiş meğer. Bu DLC aksiyon yüklü değil, aksine tamamıyla bir "arka plan" hikâyesi. Ellie'yi kontrol ettiğimiz DLC'de, Clicker ve Runner'larla uğraşmıyoruz, sadece Riley ile olan dostluğumuza göz atıyoruz. Riley, Ellie'nin siyahı arkadaşı ve bu ikili, iki küçük kız ne yapılırsa onu yapıyor. Birbirleriyle şakalaşıyor, maskeler takıyor, arabaların camlarına tuyla atıyor, fotoğraf kabinine girip komik pozlar veriyor ve tüm bunları yaparken de sizin yüzünüzü gülmüştür. Gerçek hayattan bir parça gibi olan Left Behind, olayın duygusal boyutuya ilgilenenler için çok iyi düşünülmüş ve kurgulanmış bir DLC. Aksiyon meraklılarısa bu DLC'ye hiç göz atmasalar da olur. Multiplayer kısmında da yine kampta hayatı kalma mücadeleleri devam ediyor. Amaç karşı takımı öldürmek değil, kampınıza bolca insan toplayıp bir yaşam sürdürmeye çalışmak. Facebook'la da bağlantılı olabilen oyunu eğer arkadaşlarınızla oynarsanız, bu hayatı kalma işi çok daha eğlenceli hale geliyor. Nihayetinde The Last of Us Remastered, önceki halindeki mükemmeliyeti devam ettiriyor. Eğer oyunu daha önce hiç oynamadıysanız, mutlaka PS4'te tercih edin ve kesinlikle, hemen satın alın. Oyunu PS3'te oynayanlara paralarını bir başka oyuna saklasınlar. ■ Tuna Şentuna

The Last of Us Remastered

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

9,2

■ Alternatif Uncharted 3: Drake's Deception

DualShock 4

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





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

Tekrar,
Tekrar...

Bir düşmanı
yenemediğinizde
üzülmeyin; hiç rank
veya başka bir
şey kaybetmeden
istediğiniz kadar
aynı düşmanla
dövüşebiliyorsunuz.

Tavsiyem tek bir
sınıfı denememeniz;
bir düşmanda War-
lock işe yararken,
bir başkasında
Mage işleri çok
daha kolaylaştır-
biliyor.

Hearthstone: Curse of Naxxramas★

Kel'Thuzad'ın âlemi...

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

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

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

Hearthstone: Curse of Naxxramas

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

9,2

■ Alternatif Magic 2015



POPULAR SCIENCE EYLÜL SAYISINDA

SİBER SAVAŞLARIN ŞAFAĞI

- ▶ Gör. Öğren. Yap.
- ▶ Bill Nye'İN rövanş maçı
- ▶ Nükleer enerjide değişen dengeler
- ▶ İnsan vücudunun fiziksel sınırları
- ▶ Suçlu genler
- ▶ Bilimsel masallar
- ▶ HIV'İ durdurmak için yapabileceğiniz 10 şey
- ▶ Ölümün öpücüğu: Venom

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

The magazine cover features a large yellow circle containing the text "SADECE 3,90 TL". The main title "POPULAR SCIENCE" is at the top, with "TÜRKİYE" below it. Sub-headlines include "Evren'in en yalnız Süpernovaları", "BİLİMSEL ŞEHİR EFSANELERİ", "BİZ Mİ SUÇLUYUZ YOKSA GENLERİMİZ Mİ?", "NÜKLEER ENERJİDE DEĞİŞEN DENGELER", "Gör. Öğren. Yap.", "İNSAN BEDELİNİN SİNIRLARI", "KENDİ ÇEVRİELERİNİZİ YETİŞTİRİN SONRA DA VİVİ", "UZAYLIALARLA NEBEDER TEMAS KURMALIYZIZ", and "15 Yaş ve üstü bilimcilerin favori okuryazarlığı". A red banner at the bottom right reads "SİBER SAVAŞIN ŞAFAĞINDA / SAVAŞLAR BİP DANA AYNOLMAYACAK". The cover is set against a blue background with a white circular logo in the bottom left corner containing a stylized eye icon and the text "VIDEO SEYRET".

EYLÜL SAYISINI
KAÇIRMAYIN!





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

Yuvayı Yok Et

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

Crimsonland *

Bol silah, bol heyecan!

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

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

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

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

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

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

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

Crimsonland

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

8,3

■ Alternatif **Shadowgrounds Survivor**



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

Plants vs. Zombies: Garden Warfare *

Bitkiler zombi istilası karşısında canlandı!

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

Oyunda dördü bitki ve dördü zombi olmak üzere toplam sekiz karakter bulunuyor. Her karakterin kendine özgü bir mekaniği var ve farklı silahlar kullanıyor. Bitkiler Peashooter, Sunflower, Chomper ve Cactus olarak karşımıza çıkıyor. Eğer oyun sırasında takım arkadaşlarınıza yardım etmekten hoşlanıyorsanız, Sunflower tam size göre! Oyun içinde arkadaşlarını iyileştirmenin yanı sıra saldırı özellikleri de mevcut; Sunbeam (UT3'teki Laser Turrets mantığıyla aynı.) yeteneğiyle düşmana büyük ölçüerde hasar verebiliyor. Düşmana yakın olmaktan hoşlanıyorsanız Chomper'i seçebilirsiniz; düşmanlarına yeraltından sinsiçe yaklaşıp onları bir güzel mideline indiriyor. Zombiler Foot Soldier, Engineer, Scientist ve All-Star olarak ayrılıyor. Scientist karakterinin Zombie Heal Station yeteneğiyle takım arkadaşınızı iyileştirebilir ya da Foot Soldier ile uzak mesafelere kadar ziplayabilirsiniz. Öte yandan bitkiler, saksılara seçtiği çiçekleri ekebiliyor ki bunları paketlerden temin edebiliyorsunuz. Seçtiğiniz çiçek sizi iyileştirebiliyor ya da düşmana otomatik atış

açabiliyor. Zombilerde de buna benzer bir özellik mevcut; özel toprak alanlarından yeni zombiler çıkarılabilir.

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

Sticker Shop bağımlılığı!

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

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

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

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

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

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

8,0

Alternatif Guns and Robots





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

Shard'lar

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

MouseCraft *

Tetris ve Lemmings birleşirse...

Bu ay ne bağımsız oyun yaptı yine... Hepsi de ben toparladım sanırım, birini kapatıp diğerini açtım ay boyunca. Daha önce dergide bahsetmiş olduğumuz MouseCraft de kendini bu oyunların arasına sıkıştırdı ve önume düştü; ben de hâlihazırda oyunu zaten merak ettiğim için anında oyunun içine daldım.

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

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

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

miz var ki yanlış hareketlerimiz sonumuzu getirmiyor. Ancak üç fareyi de bir şekilde öldürmeye başarırıksak oyun sonlanıyor ki bunu yapmak pek de kolay değil.

Oyunda ilerledikçe farklı olaylar da görülmeye başlıyor. Mesela mekanize fareler geliyor, bizim fareler onlara deðindiði an ölüyor. (Üstlerine Tetris bloklarından koymak fareleri öldürürebiliyor.) Daha sonra bomba gücüne kavuşuyor ve bölümlerde bize sağlanan bombalarla, etraftaki blokları patlatabiliyoruz. Bunun ardından da jölemezi bloklar elde ediyor ve çok yüksektен düşse bile farelerimize zarar gelmemesini sağlıyoruz. Back to Bed'in aksine, anladığınız üzere oyun sizin yeni özelliklerle monotonluktan da uzak tutuyor. Art arda, sürekli aynı şeyleri yaparak fareleri çıkışa ulaştırmak gerçekten sıkıcı olurdu ama bu haliyle çok güzel olmuş.

Başlardaki bölümler elbette ki bayağı bir kolay fakat ilerleyen bölümlerde kafa patlatmanız gerekiyor. Hele ki hem blokların olduğu, hem bombaların, hem de diğer özelliklerin devreye girdiği bölümlerde tam olarak ne yapmanız gerektiğini iyice düşünmeniz ve bolca deneme yapmanız gerekebiliyor. Bazı bölümlerde fareleri saldıktan sonra oyunu durdurarak da kararlar vermeniz şart oluyor ki oyunun bu durdurma özelliğini bolca kullanmanızı tavsiye ederim.

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

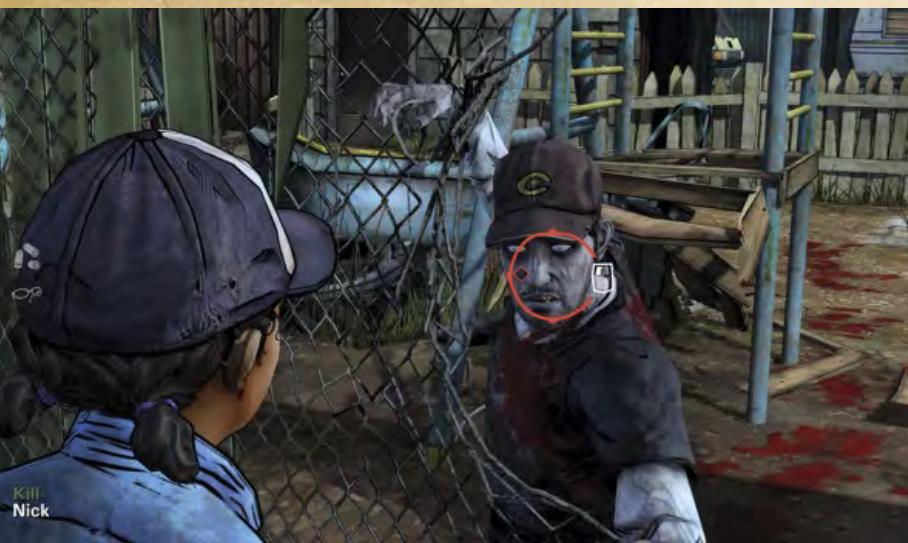
Mousecraft

- ⊕ Mükemmel görsellik
- ⊕ Eğlenceli oynanış
- ⊕ Akıllıca tasarlanmış bulmacalar
- ⊖ Bazı bulmacalar çok yorucu

■ Alternatif **Flockers**

8,9





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



The Walking Dead S02E04

Amid the Ruins *

İnsan mı daha tehlikeli, yoksa zombi mi?

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

Yeni bölüm, yeni heyecanlar

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

Jane ile olan yolculuğumuza başlamadan önce,

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

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

Serinin genelinde olduğu gibi oylara dahil olmak hep bizim elimizde ama şunu da belirtmek isterim ki karakterimizin oyuna vereceği yön, özellikle bu bölümde büyük önem taşıyor. Tamam, bu zamana kadar söyle olsun, böyle olsun falan diyorduk ama işler bir hayli ciddiye bindi. Deneyim ettiğim kadaryla Amid the Ruins, yani dördüncü bölüm harika bir final öncesi yaşatmayı garanti ediyor; hatta bu bölümün finali bile nihai son olabilir, o derece! Böyle bakakaldım arkadaş. Seriye başlayanların tez elden bitirmesi, henüz elini surmeyenlerin de başlamaları gerektiğini açık ara ortaya koyan bir bölüm olmuş. Ellere, kolları sağlı!

■ Ertuğrul Süngü

The Walking Dead S02E04

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

9,0

■ Alternatif The Wolf Among Us

Sorumluluk

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

POPULAR SCIENCE EYLÜL SAYISINDA

SİBER SAVAŞLARIN ŞAFAĞI

- ▶ Gör. Öğren. Yap.
- ▶ Bill Nye'İN rövanş maçı
- ▶ Nükleer enerjide değişen dengeler
- ▶ İnsan vücudunun fiziksel sınırları
- ▶ Suçlu genler
- ▶ Bilimsel masallar
- ▶ HIV'İ durdurmak için yapabileceğiniz 10 şey
- ▶ Ölümün öpücüğu: Venom

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

The magazine cover features a large yellow circle containing the text "SADECE 3,90 TL". The main title "POPULAR SCIENCE" is at the top, with "TÜRKİYE" below it. Sub-headlines include "Evren'in en yalnız Supernovaları", "Gör. Öğren. Yap.", "BİLİMSEL ŞEHİR EFSANELERİ", "BİZ Mİ SUÇLUYUZ YOKSA GENLERİMİZ Mİ?", "NÜKLEER ENERJİDE DEĞİŞEN DENGELER", and "INSAN BEDELİNİN SİNIRLERİ". A large orange banner across the bottom right corner reads "SİBER SAVAŞIN ŞAFAĞINDA". The issue number "15" is visible on the right side. A small red box in the bottom left corner contains the text "VIDEO SEYRET" with a video camera icon, and the text "DERGİDE Bu simgeyi gördüğünüz sayfalarında video izleyebilirsiniz".

EYLÜL SAYISINI KAÇIRMAYIN!

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



Oddworld: New 'n' Tasty! *

Yeni nesle lezzetli bir dokunuş!

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

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

noktalar fark ettiğiniz üzere yeni sürümdeki yenilikler olacak ama seride giriş açısından bazı temel mekanikleri de değerlendireceğim. Oyun, RuptureFarms'ta çalışan "Abe" isimli işçinin, kendi ırkının sıradaki leziz turta olma yolunda olduğunu gizlice öğrendikten sonra tesislerden kaçış macerasını anlatıyor. Orijinalde zaten böyledi, bu noktada değişen bir şey yok. Oyunun esas dinamiklerinden bahsetmem gereklirse Abe'in işçileri kurtarma yöntemiyle başlayabilirim. Abe kaçışında yalnız gitmiyor. Sahip olduğunuz "takip et", "bekle", "merhaba" komutlarıyla karşılaşığınız arkadaşlarınızı yanınızda alıyor ve yol üzerinde gördüğünüz daire çizen kuşları R2 ve L2 tuşlarını birlikte kullanarak portal açtıktan sonra bu işkenceden kurtarıyorsunuz. Fakat oyunun kendine hayran bırakın stratejik noktası, bu kişilerin verdığınız komutları harfiyen takip etmeleri ve eğer biraz savaş oynuyorsanız çوغunu öldürebileceğiniz veya arkancıda bırakabileceğiniz gerçeği. New 'n' Tasty bu bağlamda orijinalindeki gibi biraz acımasız bir oyun ama bunun da lezzeti burada. Oyunu zor kılan nokta, yer yer zorlayan platform öğeleri ve planlama gerektiren düşman karşılaşmaları. Çünkü bu oyunda elinize silah alıp önüne geleni öldürmemiyorsunuz.

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

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

Oddworld: New 'n' Tasty!

- ⊕ Düzeltilmiş kontroller
- ⊕ Harika bir yeniden yapılmış
- ⊖ Yer yer değişkenlik gösteren fps

8,8

Alternatif Oddworld: Munch's Oddysee





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



Nightmare

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

Back to Bed

Uykudan sonra...

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

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

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

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

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

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

Eğer bu oyunu illa deneyeceğim diyorsanız, Steam üzerinden oyunu alabileceğinizi belirtiyim. Fakat bunu yapmadan önce gerçekten iyi düşünün. Büyüyük bir bulmaca oyunu açığınız mı var? Dünyadaki tüm oyunları mı tükettiniz? Sıkı bir Dalí hayranı misiniz? Bunların hepsine "evet" cevabını veremiyorsanız, bu oyunu da denemek durumunda değilsiniz...

■ Tuna Şentuna

Back to Bed

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

5,6

■ Alternatif The Bridge

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



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



Road Not Taken *

Overlokçu, pardon, korucu ayağınızda geldi!

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

Basit bir hikâyeye, karışık haritalara ve detaylı mekaniklere sahip, sıra tabanlı hareket edebildiğiniz, "rougelike" bir bulmaca oyunu Road Not Taken. Size 15 yıllık bir kariyer vaat ediyor ve kariyeriniz boyunca her yıl kaybolan çocukların bulmanız halinde, kariyer basamaklarını hızla çıkıştırır kasabada da belli bir popüleriteye erişiyorsunuz. Envanterinizde altın, pırıncı, dut, tavşan ve şurup haneleri var. Bunları görevlerde gösterdiğinizin performansı dayalı olarak belediye başkanı ve kasaba halkından elde edebiliyorsunuz. Bu eşyaları kasaba halkına sunarak aranızdaki ilişki bağıını kuvvetlendirip arkadaş olabilir, hatta ilişki boyutunu bir üst aşamaya taşıyip evlenebilirsiniz. Karşılığındaysa haritalardaınızı kolaylaştırıracak materyallere sahip olabilirsiniz. Harita çok fazla bölmeden oluşuyor ve bir bölmenden diğerine geçebilmeniz için geçiş kapısını açacak malzemeleri bulup istenilen miktarı yan yana getirmeniz gerekiyor. Oyunda bir enerji barına sahipsiniz. Kapalı bölmelerde bir nesneyi taşıırken kare başına -1 enerji kaybediyorsunuz. Firtinalı bölmelerde adım attığınız kare başına enerji kaybettiniz gibi, açık bölmelerde nesne taşısanız dahi enerji kaybetmiyorsunuz. Enerjiniz bittiğinde ekran kararlıyor

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

Road Not Taken

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

7,5

Alternatif The Binding of Isaac



K N I G H T

ONLINE

DC Özel Sayısı | LEVEL editörleri tarafından hazırlanmıştır.



Knight Online Özel Sayısı Bayilerde!

45 TL Değerinde Promo Kodu, 2 Dev Poster,

Haberler, Rehberler, Röportajlar ve fazlası...

LEVEL

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



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

McDROID

Yeni bir yüz!

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

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

■ Ahmet Rıdván Potur

McDROID

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

7,0

■ Alternatif Sanctum 2

▼ Uyarı için teşekkürler!





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



Gods Will Be Watching

Her karar bir sorumluluk getirdiğinde...

Bir dakika, konu neydi, bir hatırlayayım. Şimdi Çavuş Burden var. Sakallı, Amerikan filmlerindeki, işini bilen askerlerden... Uzaya yer alan bir devlet var. Bunlar galaksideki uzaylıları köleleştirmiş. "Xenolifer" adında da bir isyancı grub var ki Burden da bu grubun önemli üyelerinden biri. Xenolifer'in amacı, devletin kölelige son vermesi ve bu yüzden de devletin canını sıkacak eylemler yapıyorlar, biz de tam olarak bunun içinde bulunuyoruz.

Eski tip bir gorselliğe sahip olan oyun, bir çeşit macera oyunu. Sağa sola tıklayıp çeşitli eşyaları bulmaya ve bunları birleştirmeye çalışıyoruz. Bir şekilde böülümlere ayrılmış olan bir senaryoyu takip edip her senaryo parçasında hayatı kalmaya uğraşıyoruz. Size hemen ilk bölümün anlatayıyım...

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

layıp sizi etkisiz hale getirmeyi düşünebiliyorlar. Kırma işlemine destek vermek de gerekiyor ama bunu da art arda yaparsak içeri bir bomba düşüyor ve görev sonlanıyor.

Bir sonraki bölümde de esir düşen biz oluyoruz. Arkadaşımızla birlikte birer sandalyeye bağlı bir biçimde günlerce işkenceye maruz kalıyor ve bu durumdan sağ kurtulmaya uğraşıyoruz. İsyancılardan birisi bizi buluyor ama kurtaramayacağı için bize günlük olarak sağlık paketi, ağrı kesici veya bilgi sağlıyor. Burada da ölümle burun buruna gelip bir sonraki gün nasıl hayatı kalacağımızın hesabını yaptığımız birçok karar vermemiz gerekiyor ve nihayetinde bir hata yapıp ölüyoruz. Evet, her senaryo parçasında ölümle karşılaşmak çok kolay ve her bölümü tekrar tekrar oynamanız gerekebiliyor. Oyunun en kolay modunu seçseniz bile bir bölümü tek seferde geçebilmek bayağı bir şans gerektiriyor. İşin kötü tarafı, özellikle biraz uzun süren böülümlerin ilerleyen safhalarında ölünce her şeye yeniden, en baştan başlamak biraz can sıkabiliyor.

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

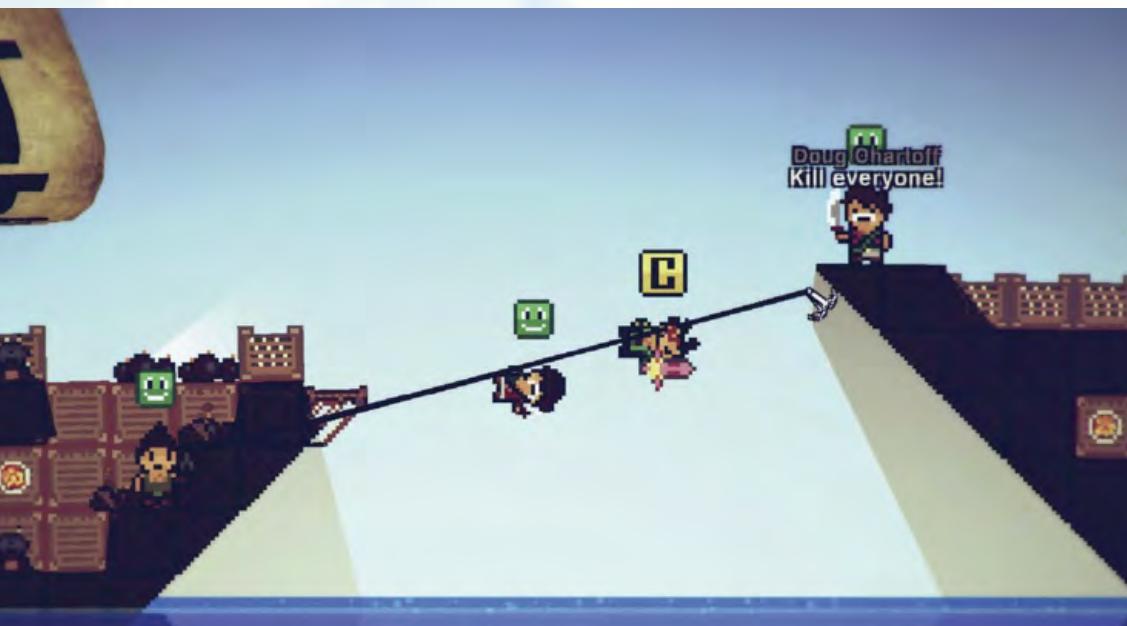
Gods Will Be Watching

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

6,0

Alternatif **Broken Sword 5**





Pixel Piracy

İhanetin bedeli!

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

Oyun menüsünden satın aldığımız malzemelerle gemimizi büyütüyoruz. Bunun yanı sıra dükkânlarında çeşitli beceriler de satılıyor. Tayfamıza balık tutmayı, temizlik ve yemek yapmayı öğretebiliyoruz. Adalardan

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

Seçtiğimiz adalara giderken gemimizle yol alıyoruz ve adanın uzaklığına göre seyahatimiz aynı oranda uzun sürüyor ki bu biraz can sıkıcı işte. Güneş batıyor, sabah oluyor, biz hala yollandayız. Yol alırken karşısına bir düşman gemisinin çıkması da an meşesel! Ya küçük bir ihtimalle kaçacak ya da saldırısı yapacaksınız. Herkesi öldürdüğümüzde gemiyi ele geçirebiliyor ya da patlatabiliyoruz. Pixel Piracy'yi oynarken gayet keyifli zaman geçirebiliyoruz. "Zoru severim ve sabırıyorum." diyorsanız denemenizi tavsiye ederim. ■

Pixel Piracy

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

Alternatif Rogue Legacy

7,0



Yapım Quadro Delta

Dağıtım Re-Locus

Tür RPG, Simülasyon

Platform PC, Mac

Web www.piracysim.com





Risen 3: Titan Lords
Yapım Piranha Bytes
Dağıtım Deep Silver
Tür RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web risen3.deepsilver.com
Türkiye Dağıtıcısı Playstore



ACIV Hayranlarına...

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

Risen 3: Titan Lords *

Ölümden sonra, büyük bir macera

Bu oyunla normalde ilgilendirmeniz gerekmeyordu. RPG evreninde bir başka yapılmak yer alacaktı. Fragmanlarını izlemek istememeniz gerekiyordu, oyun hakkında bir şey bilmek istememeniz... Ne var ki bir grup vardı; Gothic'in üzerlerinde yaptığı etkiden kurtulamayan ve son Gothic oyunuyla da tatmin olmayan... İşte o grubun bir üyesi olan ben, Risen 3'ü merakla bekledim, bekledim ve muradıma erdim. Risen 3, belki Gothic kadar etkileyici bir oyun değildi ama "RPG'lerde gerçek anlamda özgür olmalyız" kavramını bir kez daha güzel bir şekilde önlüğümüze getirmeyi başardı. Bu oyun, sinematikler ve birbirine bağlı şahane aralar sahnelerle bezeli, her kısmı inanılmaz detaylıca düşündürmüş bir oyun değil. Bu yapılmış daha gerçekçiye yakın, daha belirsizliklerle dolu, sizin daha çok düşünmeye ve keşfetmeye iten, doğal bir süreç. Kahramanınız bir korsan ve "Patty" adındaki arkadaşıyla bir hazzinenin peşine düşüyor. Eğer oyunla ilgili hiçbir şey bilmiyorsanız, bir süre sonra olan olaylara biraz şaşırıyorsunuz zira kahramanınız hazineye yaklaşmışken bir geçit kapısından gelen zebani tarafından öldürülüyor. Birkaç hafta sonra bir yerli tarafından diriliyor, asıl macera başlıyor. Şimdi Patty'yi bulmalı ve yavaş yavaş içi boşalan ruhunu geri kazanmanın yollarını aramalısınız. Bu diriliş olayı gerçekleştiğinden sonra ilk fark edeceğiniz şey ne kadar özgür olduğunuz ve ne kadar İngilizceye ihtiyaç duyduğunuz. NPC'lerle olan

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

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

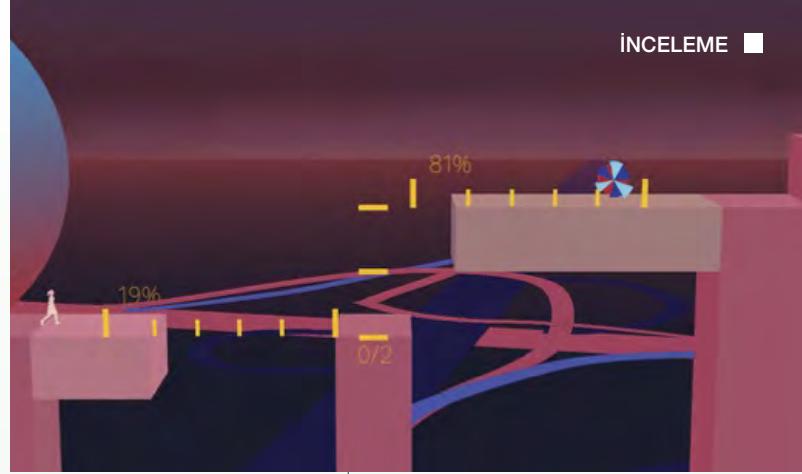


Risen 3: Titan Lords

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

8,4

Alternatif Divinity: Original Sin



Metrico

Renk bul, ışık bul, çözümü bul!

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

Özünde bir bulmaca oyunu olan Metrico, size neyi, nasıl yapmanız gerektiğini söylemiyor. Oyunu başladığınız an, daha ilk dakikada ufak bir engelle karşılaşır ve bunu nasıl aşmanız gerektiğini de kendiniz deneyerek buluyorsunuz. Amacınız, her bölümde kahramanınızı çıkışa ulaştırmak ve öünüdeki engelleri aşmasını sağlamak. İlk bölümlerde sadece ziplayabilen kahramanınız, ziplama ve yön tuşlarıyla verdığınız hareket ile birlikte çeşitli platformları kaldırıp indirebiliyor. Örneğin, geriye yürümek bir platformun yükselmesini ve yolumuzun açılmasını sağlıyor ama ileriye yürüdüğümüzde bu platform aşağıya iniyor. Biz de ileri gitmek yerine, ileri doğru zipliyor ve bu platformun aşağı inmesini engelliyoruz. Bir sonraki bölümde bir çeşit ışınlanma gücüne kavuşuyor kahramanımız. Işınlanma da değil aslında; belirli iki nokta arasında geçiş yapabiliyor ve bu sırada hareket etmiş platformlar da sıfırlanıyor. Böylece yine engelleri aşip çıkışa ulaşıyoruz.

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

ışınız kolay o zaman ama belediye otobüsünde, sırıf yeşil rengi göstereceğim diye PS Vita'yi yandaki teyzenin üzerine döndürmeniz hoş karşılaşmayacaktır. İşin daha da kötüsü, bu bulmacalar o kadar yapay olmuş ki ne kurguya oturuyor, ne de başka bir seye. Durup dururken ışık bulmaya çalışıyor, PS Vita'nın hareket algılayıcılarını devreye sokuyor, renk kartelasıyla gezmek için uğraş veriyoruz. Üstelik bir engelin ne yöntemle geçileceği söylenmediği ve oyunda bu pek de kolay anlaşılmadığı için bir engeli normal bir yoldan geçemeyince hemen kamerası sağa sola çevirmeye başlıyor ve nihayetinde yoruluyoruz. Kahramanınızın ateş etme gücünə kavuşması ve bunu yapmak için arka dokunmatik paneli kullanması gereken yerler de maalesef baş ağrısı olmuş... Metrico güzel bir çabaya girmış, değişik bir bulmaca oyunu olmak istemiş, bir yerde bunu başarmış ama fikirler biraz zorlama bir biçimde oyuna entegre edilmiş. Kamera olayları daha az yerde, daha akılalı kullanılmış olsayı gayet hoşumuza gidebilirdi ama buradaki haliyle çok zorlama bir durum yaratılmış. Pek de kötü sayılmayan bir oynanış süresine sahip olan oyun PS Plus sahiplerine bedava olarak sunulduğu için para derdiniz de yok ama bu oyuna para vermemi düşünüyorsanız bir kez daha düşünün derim. Etrafta daha iyi bulmaca oyunu bir hayli çok...

■ Tuna Şentuna

Metrico

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

■ Alternatif Escape Plan

7,2

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

Yükleme Süreleri

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



Gerçekten Ücretsiz!

Sözde ücretsiz oyunların aksine

Only If'e Steam üzerinden ve hiçbir ücret ödemeden erişebiliyoruz. Ayrica oyunda yaşayanların iç yüzünü merak ediyorsanız,

bit.ly/1BR52Se

adresinden oyunun yapımcısının açıklamalarını da okuyabilirsiniz.

Only If

Bu neyin kafası?

Only If, bağımsız yapımcılar arasında kendi adını çok rahat bir şekilde duyurabilecek ve farklı fikirleriyle adından sık sık söz ettirebilecek Creability tarafından geliştirilen, bulmaca çözmeye dayalı bir macera oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Tamamen ücretsiz olarak oyunculara sunulan bu yapım, yapmak istedikleri ve ara ara yapabildikleri yılın en iyi macera oyunu olmaya aday olabilecekken, maalesef yanlış kararların ağırlığı altında eziliyor.

Her şey Anthony'nin bir gece önce arkadaşı Sam'in daveti üzerine bir ev partisine katılmasıyla başlıyor. Tükettiği alkollü içeceklerin ve kullandığı uyuşturucu maddelerin etkisiyle Anthony, gece yaşananlara dair hiçbir şey hatırlamadan ve daha önce hiç görmediği bir odada, hiç görmediği bir yataktaki uyanır. Bu uyanış aynı zamanda Anthony için gerçek ile düş arasındaki ince çizginin de kaybolması anlamına gelmektedir. Baş dönmesi, kararan gözler ile geçen bir - iki dakikalık mücadeleinin ardından uyandığı odadan çıkmayı başarayan Anthony, zifiri kararlığın ortasında mavi, küresel bir fenomenle karşılaşır. Bu fenomeni kovalamasıyla kendini bir çalışma odasında, ilginç bir radyoya baş başa bular. Kendini "Vinny" olarak tanıtan radyodaki ses, Sam'in kaybolduguunu ve bunun sorumlusunun da Anthony olduğu söyler. Dahasi Far Cry 3'ün delisi Vaas tadında konuşmaya devam eden Vinny, Anthony'ye bir ders vereceğini söylemektedir. Bir süre sonra bir satranç tahtasının başında bizden seçim yapmamızı isteyen Vinny, kendimizi kurtarmak için -siyah piyonu seçerek- her şeyi feda edebileceğimizi ya da -beyaz piyonu seçerek- kendimizi feda edip her şeyi kurtarabileceğimizi söyler. Beyaz piyonu seçtiğimizde -Creability'nin söz verdiği gibi- kendi beklenitilerimizle, gerceği düşten ayırmaya çalışarak ilerlediğimiz, her an zekice hazırlanmış bulmacalarla karşı karşıya geldiğimiz ve çoğu zaman hayretler içerisinde kaldığımız bir devam bizi bekliyor. Ne yazık ki beyaz piyon seçeneği ne kadar iyi bir oyun sunuyorsa siyah piyon seçeneği bir o kadar, hatta daha da kötü bir oyun sunuyor. Sıradan bulmacalar, Amnesia serisinden alınmışa benzeyen gizlilik öğeleri ve büyüsünü kaybetmiş bir çevrede geçen

Ne kadar huzurlu bir gün değil mi?



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

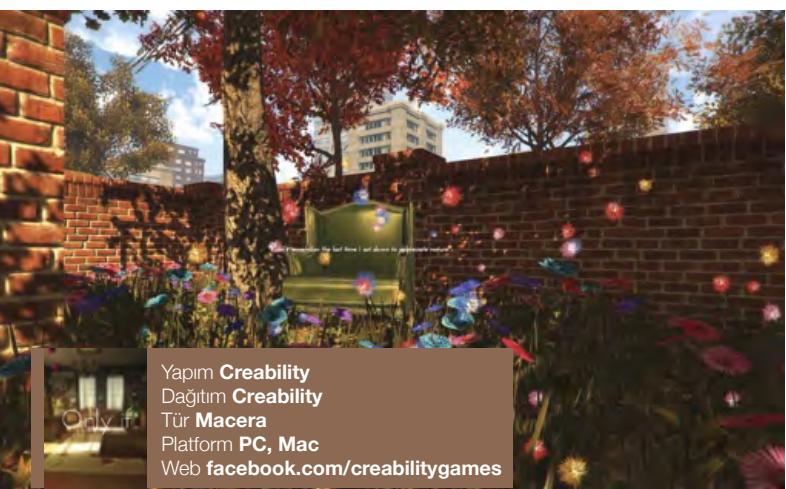
■ Ahmet Rıdván Potur

Only If

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

5,0

■ Alternatif Serena



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



Hohokum

Süreel bir yolculuk

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

Keşif ve bulmaca öğelerini ön planda tutuyor ve son dönemdeki tipik oyun algısını kırıyor Hohokum. Oyunu oynarken kendinizi oyun formundaki bir meditasyonun içinde bulunuyorsunuz. Dingin müziklerle, sakin ve parlak atmosferde çeşitli çeşit yaşam formunun ekranda yüzüğüne tanık oluyorsunuz. Oyun bu noktada kendini geleneksel oyun algısından kurtarıp daha çok keşifsel bir macera içinde yönlendiriyor oyuncuyu. Ve oynarken tipki bir masal dinlemişçesine kapılıp gidiyorsunuz oyna. Hohokum, oyuncuya sahip olduğu sanatsal yapıyla oyun boyunca yönlendiriyor ve başarı veya tamamlama üzerinde baskı kurmayarak serbest bırakıyor. Demek istediğim这样 oyunu bitirmek için değil de anın tadını çıkarmak için oynuyorsunuz. Dillendirebileceğim tek eksik nokta, başlarda başarılı bulduğumuz bu formülü daha sonralarda meraklımız basamak basamak aşağılara çekmesi. Aynı oyun mekanığının ve müziklerin döngüsel bir düzende önüne sunulması,

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

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

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

Hohokum

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

 Alternatif fIOw

7,0

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





10 Sayı Fiyatına
12 Sayı
75 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelinin Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz
Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 30 Eylül 2014 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal subesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e 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, çıkışacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

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



DONANIM



MSI

Termal tasarım ve yüksek performans

Sayfa 96



Monster

R9 M290X ekran kartlı bir oyun canavarı

Sayfa 95



Kingston

Kolay konfigürasyon ve artırılabilir hız

Sayfa 97



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 98



Playstore'da bir canavar

Oyun alarak bilgisayar kazanma şansı

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



Google'dan müjde

Modüler telefon ucuzluyor

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



USB'de 3.1 dönemi

İnce uçlu USB gerçek oluyor

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

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



AMD'den yeni oyun kartı

Radeon R9 285 duyuruldu

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

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



Tulpar T7, ekran kartının değiştirilebilir olmasıyla fark yaratıyor.

Ekran 17.3 inç boyutunda ve Full HD

Monster Tulpar T7 *

Monster'ın oyun canavarı

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

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

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

cak kısa bir alışma sürecinden sonra klavyeyi yazışmalarınızda akıcı kullanabiliyorsunuz. Klavyenin üst kısmında herhangi bir dokunmatik alan yok, yalnızca bildirim LED'leri bulunuyor. Ayrıca touchpad'ın orta kısmında bir parmak izi okuyucu görüyoruz. Tulpar T7'nin hoparlörleri dizüstünün altında yer alıyor. Ayrıca bir subwoofer'in da bulunduğu söyleyelim. Açıkçası biz kullanım süresince gerek oyun oynarken, gerek film izlerken ses kalitesini başarılı bulduk. Sizin için çok elzem değilse Tulpar T7 ile herhangi bir ses sistemeine ihtiyacınız yok.

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

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

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

Monster Tulpar T7

İthalat: Monster

Web: monsternotebook.com.tr

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

Eksi: Windows işletim sistemi dâhil değil

8,8

LEVEL
**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**



MSI Radeon R9 280X *

Termal tasarımlı ekran kartı

AMD Radon R9 280X'i referans alan MSI Radeon R9 280X Twin Frozr Gaming, aslında temel olarak Radeon HD 7970 GHz Edition'dan pek de fark yaratmıyor. Öte yandan Radeon R9-290X'in de piyasada olduğunu göz önünde bulundurursak oyun severlerin Radon R9 280X'i tercih etmesi için geriye bir tek fiyat avantajı kalmıyor diyebiliriz. Evet, 290X'lerin piyasaya çıkışmasıyla birlikte Radon R9 280X'in fiyatı oldukça makul bir seviyede. O nedenle sistemini revize etmek isteyen oyun severler için MSI Radon R9 280X'e hala ilgi çekici bir ekran kartı olarak gelebilir.

Tahiti GPU'sunu kullanan Radon R9 280X, hız asırtmalarına için uygun yapıda bir ekran kartı. Tasarımıyla MSI'nın güçlü teknolojileriyle donatılan kart, özellikle ses ve ısı anlamında geliştirilmiştir. Böylece referans tasarım olduğu kadar benzer özelliklerdeki Radeon HD 7970 GHz Edition'a göre de fark yaratır MSI Radeon R9 280X Twin Frozr Gaming'e şimdi biraz daha yakından bakalım.

Radeon R9 280X Twin Frozr Gaming, alışkin olduğumuz gibi büyük boyutta bir ekran kartı. 269 mm'lik boyşa sahip olan kart, bu nedenle ferah kasalar için tercih edilmeli. Üzerinde yaklaşık 10 mm boyutunda iki adet fan bulunduran kart, özel tasarıma sahip. Karta

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

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

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

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

MSI Radeon R9 280X

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

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

Eksi: Yeni nesillerin gerisinde

9,1

Kingston HyperX Impact ★

Mobil platformlar için

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

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

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

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

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

■ Ercan Uğurlu



Kingston HyperX Impact

İthalat: Kingston
Web: www.kingston.com/tr
Artı: Yüksek performans, kolay konfigürasyon, düşük voltaj, artırılabilir hız
Eksi: -

9,6



Asus ZenFone 6 ★

Dev ekranlı cep

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

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

Asus ZenFone 6

İthalat: Asus
Web: www.asus.com/tr
Artı: Ideal performans, ZenUI ve uygulamalar, uygun fiyat, kamera ve gece çekimi
Eksi: NFC yok, 4G yok

9,1



TEKNİKSERVİS

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

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

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

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

C: Bu fiyatta GTX 850M ekran kartlı MSI GE60 2PC-400XTR Apache alabilirsin.

Ecran kartı Maxwell mimarılıdır ve az ısınmaktadır.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

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

Refresh bir sistem toplayabilirsin.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



Battlefield 4

Güçlü atmosferi ve cephe savaşı konseptiyle dikkat çeken Battlefield serisinin yeni üyesi, özellikle Levolution özelliğle multiplayer savaşların vazgeçilmezi 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 sürdürileceğini kanıtladı ve oyuncuları büyuledi.

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

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

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Ghosts

Activision'in rekortmen serisi Call of Duty, bu kez işin içine köpekleri de dâhil etti! Kısa senaryo modu tatlının yanı sıra çok daha zengin bir içerik sunarak başarısını katlamayı başardı.

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2013



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Ni no Kuni

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

Yapım Level-5
Dağıtım Namco Bandai
Çıkış Tarihi 2013



South Park

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



StarCraft II

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

AĞUSTOS 2014

Battlefield 4: Dragon's Teeth	90
BloodBath	50
Child of Light	79
Divinity: Original Sin	90
Drakengard 3	42
EA Sports UFC	70
GRID Autosport	80
Magic 2015: Duels of the Planeswalkers	80
Magicite	80
Pro Cycling Manager 2014	80

TEMMUZ 2014

Ratchet & Clank HD Trilogy	77
Second Chance Heroes	80
Shovel Knight	90
Sniper Elite III	80
The Wolf Among Us: Episode 5 - Cry Wolf	90
Transformers: Rise of the Dark Spark	50
Xenonauts	89

Ace Combat Infinity	70
Among the Sleep	75

Distant Worlds: Universe

DreadOut	60
Entwined	68
Lemmings Touch	70
Lifeless Planet	70
Memento Mori 2: Guardian of Immortality	70
Space Run	70
The Incredible Adventures of Van Helsing 2	85
The Wolf Among Us: Episode 4	80
Ultra Street Fighter IV	91
Valiant Heroes: The Great War	90



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Büyesinde birçok kültürden oyundan ögeler barındıran Dishonored, beklenenin üzerinde bir performansla son yılların en iyi yapımlarından biri olmayı başardı.

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

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

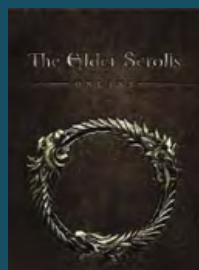
Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2012



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013



The Elder Scrolls Online

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

Yapım ZeniMax Online Studios
Dağıtım Bethesda Softworks
Çıkış Tarihi 2014



The Last of Us

PlayStation 3'ün PlayStation 4 öncesi son kurşunlarından biri olan The Last of Us, belki de PlayStation 3 tarihinin en iyi oyunu olarak kayıtlara geçmeyi başardı.

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013



Titanfall

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

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014



Watch_Dogs

“Açık dünya” türündeki oynlara yeni bir soluk getiren yapım, “hack” konusuna ilgi duyanların önüne koca bir şehir sunuyor.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

HAZİRAN 2014

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

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

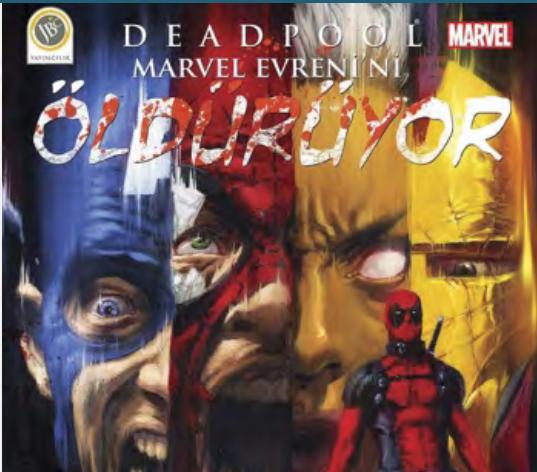
MAYIS 20014
2014 FIFA World Cup Brazil
Age of Wonders III
Bardbarian
Battlefield 4: Naval Strike
Child of Light
Contagion
Football Manager Classic 2014
Goat Simulator

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

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

KÜLTÜR & SANAT

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



MANIC STREET PREACHERS FUTUROLOGY



www.iflscience.com

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



9



Deadpool Marvel Evreni’ni
Öldürüyor
Cullen Bunn, Dalibor Talajic

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



8



Manic Street Preachers
Futurology

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



8

Alestorm

SUNSET ON THE GOLDEN AGE



Alestorm Sunset on the Golden Beach

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

8

Robocop

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

6



Project X

Biraz da eski filmlerden bahsetmenin kimseye zararının olacağını düşünmüyorum. 2012'de gösterime girmiş olan ama büyük ihtimalle bizim sinemalarımıza uğramayı unutmuş olan Project X, gerçek bir hikâyeden konu alınarak hazırlanmış, eğlenceli bir gençlik filmi. Olay okulda popüler olmayan bir gencin, arkadaşlarıyla birlikte, ailesinin evden gitmesini fırsat bilerek verdiği bir parti konu alıyor. Aslında pek fazla kişinin gelmeyeceği düşünülen parti beklenmedik bir şekilde büyüyor ve birakin okuldaçileri, bölgedeki tüm gençler partiye akiyor.Çoğu gencin birçok şey ilk defa yaşadığı, her şeyin içine zivanadan çıktıığı parti öyle bir boyuta ulaşıyor ki... Devamını anlatmamayı. Bu film sonu merakla beklenen veya içinde olan olaylar yüzünden ilgi duyacağınız bir yapıp değil. Sizde büyük ihtimalle söyle bir etki yaratacaktır: "Bizde niye böyle partiler olmuyor, adamlar ne çok eğleniyor..." İşte bu eğlenceyi, televizyonlarındaki bir katılımcı olarak tecrübe etmek isterken filmi mutlaka izleyin. ■

8



RÖPORTAJ



Gerçek Dorman

Ankara'dan bir perküsyoncu

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

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

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

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

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

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

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



yne öyle bir gece yapıp komşuları çıldırtmamız!

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

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

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

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

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

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

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

TŞ: Atölyeler düzenliyor musun? Öyle bir potansiyel görüyorum.

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

TŞ: İlerideki hedeflerin nedir çalışmala ilgili?

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

üzerine bir kitap olacak, diğeri davul ve bas üzerine.

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

GD: İlgileri varsa peşini bırakmasınlar, mutlaka eğitime taçlandırsınlar. Araştırırsınlar, çalışınsınlar. Internet en büyük hoca bunu kimse unutmasın. Daha detaylı ilgilenenler www.gerckdorman.com adresinden bana ulaşabilirler.

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

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

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

GD: Ben teşekkür ederim, tüm okurlara selamlar. ■



RÖPORTAJ



Çizen Bayan Dövme Stüdyosu

Evli ve dövmeci

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

Yekta Kurtcebe: Klasik başlayalım. Bize kendinizden bahsedebilir misiniz?

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

YK: Ne kadardır evlisiniz?

ŞDS: Bir yıldır.

YK: Biraz da "Çizen Bayan" markasından bahsedelim.

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

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

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

YK: Müşteri portföyunuzden bahsedebilir misiniz? Kimler geliyor stüdyonuzu?

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

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

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

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



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

YK: Sonuç olarak normal bir mesai içerisinde çalışmadığınız eminim.

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

YK: Dövme sektöründe sizi rahatsız eden bozan şeyler neler?

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

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

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

illaki biraz acıyor.

YK: Ya kalın kabuklu yaralar?

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

YK: Müşteriler daha bilinçlense de bilinçsiz müşterileriniz de oluyordur?

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

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

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

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



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

YK: Dövmecilerin dövme stüdyolarını sayısında inanılmaz bir çoğalma var.

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

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

ŞDS: Müşterilerin ucuza kaçmayı dönüşü olmayan hatalara düşmemeleri gerekiyor.

YK: Karı koca olarak çalışmanın avantajları var mı?

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



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

LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 9 Oyun **FIFA 14** Platform **Xbox One**



Fırat vs Emre >

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

< Fırat vs Şefik

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



< Fırat vs Gökhun

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

KUPA DURUMU

İSİM	Kupa
• Fırat	6
Emre	2
Gökhun	1
Şefik	0

● Ayın galibi

AYIN MAÇI

Gökhun Sungurtekin

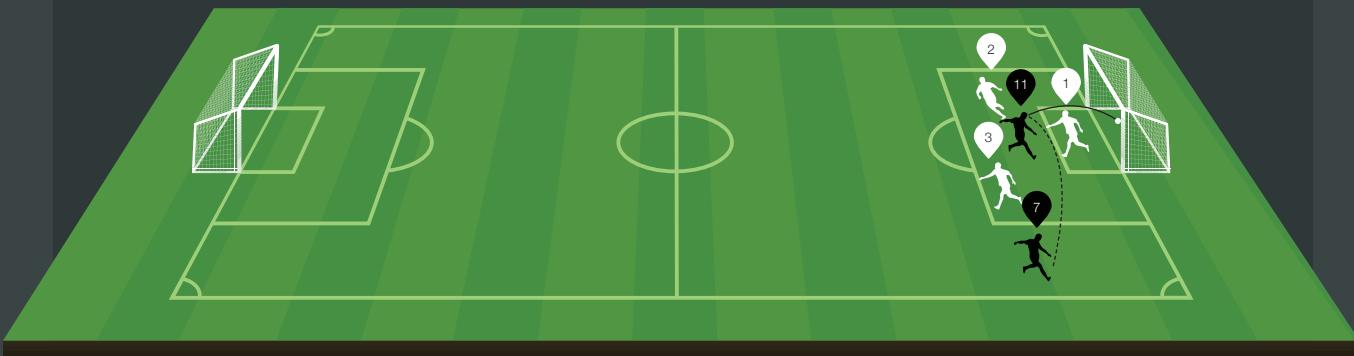
Bayern Münich



1 | 1

Şefik Akkoç

Real Madrid



M. Götze
19'

G. Bale
30'

45'

90'

Maçlar YouTube'da!

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

Maçın Adamı **M. Götze**



Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Ruslar bu işi başaramadı galiba?

1 0 yıl kadar önce, piyasaya yeni çıkan ilginç oyunlarla karşılaşıyorduk. Star Wolves, S.T.A.L.K.E.R., Space Rangers vesaire... Bunların ortak özelliği, Rus veya eski Sovyet bloğu ülkelerinde geliştirilmiş oyunlar olmasydı. Bu oyunların kimi çok başarılı oldu, S.T.A.L.K.E.R. serisi gibi, milyonlarca sattı, kimininse ismi ne yazık ki çok duyulmadı. Bu oyunların birçoğu gerçekten çok başarılı, zekice tasarılmış oyunlardı ama ister çok para kazansınlar, ister kazanmasınlar, hepsi kaybolup gitti. Örneğin, S.T.A.L.K.E.R. milyonlarca adetlik satış başarısına ulaşarak büyük bir gelir kazandı ancak bu başarı aynı zamanda oyunun ve yapımcının sonu oldu zira oyunu geliştiren ekip, oyunun başarısından kendilere de pay aktarılmasını istedi ancak şirket sahipleri maştan fazlasını vermeyeceklerini

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

Bu başarısızlığın en önemli sebebi olaraksa

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

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





Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Bu evde oyuncu var!

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

Çok ayıp.

Demek istedigim, oyunlarla alakası olmayan bir kadınla, oyunların içerisinde büyümüş ve her tarafı konsollarla doldurmuş birisi evlenince neler oluyor? Tabii ki henüz kısa bir süre geçti, bir şey anlamamış olabiliriz biz de ama size olayı genel hatlarıyla anlatayım.

Öncelikle geçmişim sayesinde yırtmış olduğumu hemen belirteyim. Eşimle tanıştığımızda bin yıllık dergi yazarydım ve hakkında öğrendiği üçüncü şey de bu dergi yazarlığı hadisesi oldu zaten. Başlarda çok zorluk çektiğim zira ben yine, her zaman olduğu için dergiyle meşgul olmam gereken zamanlarda ortadan kayboldum, o da onu umursamadığımı düşünerek bana kızdı. Gel zaman git zaman buna alıştı kendisi ve bu alışmanın getirisini de evlenince birebir hissettim. Evde bir nedenle bilgisayar başındaysam bunun dergiyle alaklı olduğunu bildiğinden ses çıkmıyor kendisi. Ben de tabii ki durumu suistimal edip bilgisayarın başında saatlerimi geçirmiyorum.

Oyunlarla ilgisi olmayan birini oyun dünyasına dahil etmek için de çalışmalarla girdim elbette ki. Misal, PS4 çalışma odasında duruyorken Xbox One salona yerleşti.

Bunun nedeni elbette ki Kinect'ten başkası değil. "Her kadın dansçı doğar" felsefesiyle eşim de dansı seviyor ve kendisi, mağazalardaki Kinect gösterimlerinde kendini direkt kaybettiği için Xbox One'la da iyi anlaşacağını düşündüm. Bu yüzden de heyecanla Just Dance 2015'i bekliyorum. Hayır, kendim için değil, hepsi eşim için... (Zenne olduğum gerçeğini ileriki yıllarda açıklayacağım.)

Tabii ki ufak arızalar da çıkmıyor değil. Mesela istiyor ki yanında oturayım ama o sırada benim kafamda, Hearthstone'daki

yeni destem ve tamamlamam gereken quest'ler dönüyor. Oturdukça daha da yoğun bir istek oluşuyor ve sonunda kaçip bilgisayarın başına oturuyorum. (Belki de dizüstü bilgisayar alıp yanında oturursam olabilir. Hmmm...)

Bu arada kendisi de oyun dünyasında bir şekilde yer edindi: Telefonda Farm Heroes Saga, iPad'de de henüz ne olduğunu anlayamadığım çeşitli oyunların başında, bazen tüm dünyayı unuttuğu oluyor. Farm Heroes'daki sabrına da resmen hayran kaldım. Bir bölümü geçemeyince bin kez tekrar deneyebiliyor. (Ben geçemeyeyim,

direkt silerim oyunu.) Bu oyunlardan önce de Plants vs. Zombies 2'ye feci sarıp her şeyini tamamlamıştı. Demek ki ruhunda bir oyuncu var; onu iyice ortaya çıkarmalıyım! İşin özü aslında şu: Bu oyun olur, başka bir şey olur, evlilikte denge önemli. Ben delirip sürekli oyun oynasam, o beni unutup sürekli başka bir iş yapsa olay elbette ki patlar. Dolayısıyla zamanlamayı iyi yapıp birlikte zaman geçirmeyi ön plana koymuktan sonra gerisi geliyor. Bakalım işin içine çocuk karışınca ne olacak... (Konsolların içine doğacak bir çocuktan daha şanslısı var mı acaba?) ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Hater olmak nasıl bir şey?

Gerçekten hiçbir fikrim yok arkadaşlar. Bir İnsanın bir şeyden neden nefret eder, bunu neden dile getirmek için kendini yırtar, hiçbir fikrim yok. Dünya bu tip insanlarla dolu ve her konuda olduğu gibi, oyunlar konusunda da yüzlerce, binlerce, belki de milyonlarca hater “canlı” var. Fanboy olmaktan daha saçma bulduğum bu konu, geçtiğimiz ay içinde bana iyice batmaya başlandı. Bunun nedeniye Phil Fish... Fez'i herkes biliyor, değil mi? Bana göre bağımsız oyun yapımcıları tarafından geliştirilen en iyi üç oyundan biridir Fez. Öylesine detaylı işlenmiş bir yapısı ve zenginleştirilmiş içeriği var ki oyundaki her şeyi anlamak, çözmek için saatler, günler harcamak, ciddi anlamda kafa patlatmak gerekiyor. Oyunu çıktıığı ilk platform olan Xbox 360'ta oynamışım zaten ve sonrasında oyun birçok platforma taşındı, son olarak da geçen ay PS Plus üyelerine ücretsiz olarak sunuldu. Kız arkadaşım da oyunu Xbox 360'ta bitirmiştir ancak oyundaki her şeyi çözmediği, tamamlaymadığı için buruk bir sevinç yaşamıştı. Geçen ay tam da PS Plus'in sunduğu ücretsiz oyunlarını indiriyordum ki Fez'i görüverdi ve oyunu bir kez daha oynamak istedim, sonraki iki gün boyunca da konsolun başından kalkmadı. Bu kez hedefi,

oyundaki her şeyi görmek ve tamamlamak idi, bunu da yaptı. Öyle ki oyunda toplanan Küplerden biri, günün belli bir saatte ortaya çıktı ve saat kurup o anı beklemeye bile başladık.

Neyse, oyun böyle bağımlılık yapan bir yapıma konumuza dönelim. Takip edenlerin bildiği üzere Haziran 2013'te Fez II duyurulmuştu ancak GameTrailers çatısı altındaki Marcus Beer'in, kendisi ve Braid'in yapımcısı Jonathan Blow hakkındaki demecinden sonra tepesi atan ve sert bir karşılık veren Phil Fish, hemen ardından oyunu iptal ettiğini duyurup oyun yapımcılığını da bıraktığını açıklamıştı. Tamam, çok normal bir insan değil ama tepkisini de anlayışa karşılamışım. Bu olay öncesinde de iğneleyici ve tuhaf demeçleri olmuştu ama bunların hiçbirini, Phil Fish'ten nefret edilmesini gerektirmiyordu bence. Hele hele kendine “oyun yapımcısı” diyen ama sadece “klon” yapabilen oyun yapımcılarının Phil Fish'e saydırmasını kabul edemiyordum, hala da edemiyorum. (Ülkemizde de bu konumda oyun yapımcıları mevcut ve henüz ortaya bir oyun dâhi koyamamış olanlar var.) Gelelim olayın Ağustos ayında geldiği son

noktaya. Bir başka bağımsız oyun yapımcısı olan Zoe Quinn'in adı “skandal” olarak nitelendirilen bir olaya karıştı ve bu olay sonrası ciddi tepkiler aldı. Phil Fish ise ona destek vermek için sesini yükseltti ve olanlar oldu. Hacker'lar, Fez'in yapımcısı Polytron'un internet sitesini hack'leyip firmaya ve Phil Fish'e ait tüm bilgileri (Hesaplar, şifreler, mali kayıtlar, sosyal güvenlik bilgileri ve fazlası.) ortaya döktüler. Ciddi anlamda suç teşkil eden bu eylem sonrası siniri iyice bozulan Phil Fish, bu durumun kabul edilemez olduğunu söyleyip sektörden tamamen çekildiğini, Polytron'u ve Fez markasını satışa çıkardığını açıkladı, üstüne de Twitter hesabını kapattı.

Tüm bu olaylarda Phil Fish'in tavırları ve söylemleri kusursuz değil, kabul ediyorum ama beni üzen asıl şey, olayın tamamına baktığımızda Fez gibi bir şahesere imza atmış bir oyun yapımcısının sektörden uzaklaşması oldu. Böyle bir değerin yok olup gitmesi çok büyük bir kayıp ve beni ciddi anlamda üzüyor. Ben de bu vesileyle süreçte parmağı olan herkese sevgilerimi gönderiyorum, “Phil Fish para kazanmasın diye Fez'i alımıyorum.” mantığına sarılan minimal dimağları da sevgiyle kucaklıyorum.

■ www.gamerrocko.com



RPG'nin değişimi

Oyun ayırt etmem ama konu RPG olduğu zaman her daim bende ayrı bir hissiyat penceresi açılır, geri kalanları hiç düşünmeden simge durumuna küçültürüm. Bundan bir süre önce yazdığım Dragon Age II yazımında (Tey teyl), klasikleşmiş oyun türlerinin bile zamanla daha farklı şekillere bürünebileceğinin altını üstünü çizmiştim. RPG dediğin zaman akla gelen klasik yapımlarvardı bir zamanlar ve bu durum özellikle 2000'li yılların sonuna doğru, "aksiyon / RPG" adını aldı. Geçen zaman içerisinde iki tür arasında bir ayırm yapılmış durdu ama üretilen oyunlar bir anda sadece aksiyon / RPG'ye dönüşünce onları ayrıca "aksiyon" olarak nitelendirmek gereklendi. Günümüzdeyse RPG dendiği zaman aklimızda, aksiyon dolu ama karakter geliştirmeli bir mekanik canlanıyor. Bir de bazı FPS'ler var ki karakter geliştirme sistemi kullanımını üst seviyeye taşıdığı için iki tür arasında fark resmen ortadan kayboluyor. Birbirinden farklı RPG türü olduğunu da unutmamak lazım pek tabii ki. Bunların en

başında hack & slash geliyor ve garip bir şekilde halen ilk üretildiği gündü gibi karşımıza çıkmayı başarıyor. Nitekim tür aynı olsa da o eski klasik RPG temali oyunlar da yavaş yavaş bu alt başlığa yenik düşmeye başlıyor. Önce piyasaya çıkmış olan Sacred 3'ten başlayayım ki sonra yazımın başına daha rahat bağlanabiliyorum. Efendim, dergi içerisinde incelemesini de göreceğiniz Sacred 3 hem anlam, hem de bir noktada kavram kargaşasının oyun sektörüne en belirgin etkilerinden birisi bence. Eski Sacred'ları oynayanların çok iyi bilecekleri gibi, bu oyun klasik RPG öğelerine sahip olan, aksiyon dolu bir RPG idi. Nitekim yeni oyun -tipki Dragon Age II'de olduğu gibi- alınan radikal bir kararla bambaşka bir hale getirilmiş. Peki, şimdi ben ne tarz bir RPG yapımlıyla karşı karşıyayım? Gerçekten hiç bilmiyorum... Ben anlam kargasası yaşıyadurayım, her ne kadar daha üzerinde çok çalışılması gereken bir sisteme sahip olsa da Sacred 3, garip bir şekilde ilgimi çekmeyi başardı zira hızlı, akıcı ve kolay

tüketilebilir bir oyun olmayı başarmış... Skalayı biraz genişletelim ve gelelim Dragon Age: Inquisiton'a. Sanıyorum herkes Gamescom'daki son oyun içi videoları yakinen takip etmiştir. İlk oyuna bir bakın, sonra ikinci oyuna ve en sonunda bir Inquisiton videosu izleyin. Adamlar resmen ürettikleri iki oyunu da geride bırakmışlar; bir yandan ikisini de harmanlamış, diğer yandan bence Dragon Age II'yi yaparken elde etmek istedikleri o farklı RPG yapısına ulaşmışlar. Oyun henüz çıkmadı ve birinci elden deneyim etmeden kesin konuşmak doğru değil belki ama görünen köyün de kılavuza ihtiyacı yok... Demem o ki özellikle RPG türü zaman içerisinde birçok farklı değişime uğradı ve bunların büyük kısmı olumlu yönde gelişti. Yine de Sacred 3 gibi bazı devam oyunları serinin takipçilerini üzerinden, Dragon Age gibi yapımlar da hem serinin takipçilerini, hem de genel oyuncu kesimini mutlu etmeyi başarmış durumlardır. ■ twitter.com/ErtugrulSungu





#213

FIFA 15

Yeni sezon öncesi tüm hazırlıklar tamam!

1 Ekim'de piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

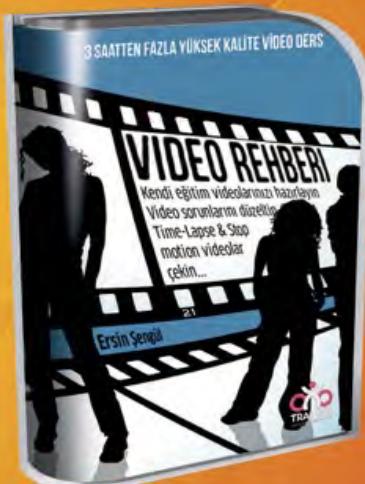
CHIP'TEN HERKESE "YOUTUBE İÇİN VİDEO REHBERİ" EĞİTİMİ

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



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VİDEO EĞİTİM



CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

DB
Dünya Bilgi Dergisi

PCNET'İN EYLÜL SAYISI BAYİLERDE!

ABYY FINEREADER ONLINE'DAN 100 SAYFA HEDİYE!
Fotoğrafını çektiğiniz veya taradığınız sayfalardaki yazıları kopyalayın, kullanın, Word belgesine dönüştürün.

PC net
Teknolojiyi seviyoruz | Eylül 2014 | Yıl 17 | Sayı 204 | Fiyat 7,90 TL

TANIŞMA UYGULAMALARI
Internette arkadaş ve sevgili edinme araçları

VPN SERVİSLERİ TESTTE
Gerçek konumunuza ve internette yaptıklarınızı gizleyin! Internette at koşturmanız için en iyi 6 servisi test ettilik.

DAHA HIZLI iNTERNET
Internetinizi hızlandırmak için para harcamak şart değil!
Hızınıza hız katacak bedava araçları ve püf noktalarını öğrenin.

DVD HEDİYELİ

HER DOSYA HER Yerde
FARKLI SES, VIDEO, RESİM VE OFFICE BELGELERİNİ HER TÜRLÜ CİHAZDA AÇMAĞIN YOLLARINI ÖĞRENİN.

ANALİZ **ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM**
+ Siz ölümcül dosyalarınızla hesaplarınızna ne olacak?

INTERNET **ONLINE DEPOLAMA**
+ 10 bulut depolama servisini inceledik, en iyileri seçtik

TEKNOLOJİ **ROBOTLARA DOĞRU**
+ Evlerimize girecek robotlar ne kadar yakınımızda?

NASIL YAPILIR?
Tabletinizin pil ömrünü artınn + Sanal masaüstü oluşturun
Daha iyi video çekin + Fotoğraflarınızı iyileştirin + Kısıyollar oluşturun

ISSN 1301-4773 09
9 78620 0477009



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

ONLINE OYUN



ORCS MUST DIE! UNCHAINED

Orkların Gamescom
Çıkarması



**SEN DE
KATIL!**

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

Online Oyun #63

Eylül 2014

Yayinci

Doğan Burda Dergi
Yayincılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Yazı İşleri Müdürü

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Yayın Kurulu

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

Görsel Yönetmen

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Abdullah Yalçın
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Enes Özdemir
Ertuğrul Sünگü ertugrul@level.com.tr

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

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

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



Gamescom'dan Dönüş

İyice devasa bir şölene dönüşen Gamescom'un ardından LEVEL halkı olarak kendimize gelmeye çalışıyoruz. Gayet neşeli görüntülere ve bolca yeni oyun gösterimine ev sahipliği yapmış olan fuarda Gameforge da kendine yer edinmişti ve bizlere Orcs Must Die! Unchained, Hex, Sigils ve Match Day gibi ünlü oyunların tanıtımlarını yaptılar, biz de bu ünlü oyunları büyük bir dosya konusu olarak dergiye taşıdık. Gameforge oyunlarının yanında da Firefall'un Live konuma geçmesi, önemli bir konu olarak yer aldı bu ayki maratonumuzda.

Tatillerin bittiği, normal yaşamın tekrar hayatımızi esir alacağı şu günlerde herkese iyi çalışmalar ve yeni tatil dönemine kadar bolca sabır diliyorum.

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

✓ Gameforge Gamescom Özel



18

- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 Bounty Hounds
- 14 Archlord 2
- 16 Hazard Ops

DOSYA KONUSU

- 18 Gameforge Gamescom Özel

İNCELEME

- 28 Firefall
- 30 Swordsman

REHBER

- 32 Firefall
- 34 Liste



10

^ EverQuest Next Landmark

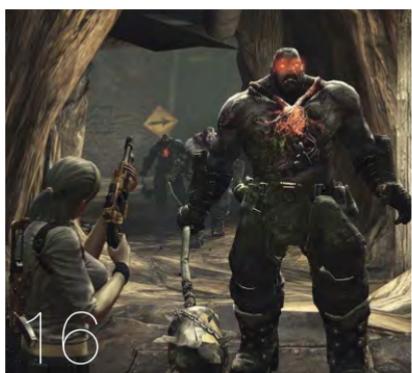
▼ Bounty Hounds



12



14



16



28

^ Hazard Ops

^ Firefall



Defiance

Silicon Valley yeniliklerle geldi.

Defiance'ın yeni ek paketi Silicon Valley World Expansion, yeni hikayeler ve görevlerle geldi. Eklenen paketi, yine Defiance dizisinin ikinci sezonuyla paralel bir hikaye sunuyor. Oyuncular, son müritleriyle birlikte sözde cennete giderek ortadan kaybolan Karl Von Bach'in başına aslında ne geldiğini ortaya çıkarmayı争取. Oyun gibi free-to-play olan paketteki yeni görevleri tamamlayarak yeni silahlar ve özel başlıklar açmak mümkün. Silicon Valley ayrıca "Encryption" adında, hasar ve kapasite gibi istatistikleri gösteren bir sistemi beraberinde getiriyor.

Devilian

Diablo III'ten ilham alan bir MMO

Hangame'in yayını olduğu üstlendiği, Gingo Games'in yepyeni MMO'su Devilian'ın, 12 Ağustos'ta Güney Kore'de piyasaya sürüleceği açıklandı. Yapımıcılardan Diablo ve World of Warcraft'tan esinlendiğini belirttiği oyunda, temel 3 sınıf bulunuyor: Savaşçı, büyüğü ve katil. Hızlı bir oynanış tarzı sunan Devili-

an'da, 20 vs. 20 PvP modu da bulunuyor. Bu PvP modunda "evil-transformation" sistemini kullanarak karakterlerimizi şeytana dönüştürüyoruz. 2009'dan bu yana geliştirilen, 2012'de ilk kapalı beta sürecini gerçekleştiren Devilian'ın Avrupa versiyonunun çıkış tarihi hakkında henüz bir açıklama yok.





Wildstar

Yeni güncelleme: Sabotage

Carbine Studios'in Temmuz ayının son günlerinde çıkacağını duyurduğu "Sabotage" isimli güncelleme ile birlikte, 30. seviyede olan oyunculara yeni bir PvP modu açılacak. "Daggerstone Pass" adındaki yeni arenada gerçekleşecek 15v15

mücadelelerde, takımlar kontrol noktalarını ele geçirmek ve ellişerinde tutmak için savaşacak. Sabotage ile düşmanlar üzerinde kullanabilecek yeni bombalar, yeni binekler ve hava saldırısı Wildstar'ı şenlendirecek.

Skyforge

Esnek sınıf sistemi

Auds Team ve Obsidian ekibi, fantastik bilim kurgu temali MMORPG oyunu Skyforge'un sınıf sistemini anlatan bir blog yazısı yayınladı. Skyforge'un sınıf sisteminde, oyuncular tek sınıfta ustalaşmak yerine tüm sınıfardan özellikle sahip olabiliyorlar. Oyunu Lightbringer, Paladin ve Cryomancer isimli temel sınıfardan birini seçerek başlıyor. Bunlara ek olarak kısa sürede açabileceğiniz 5 ara sınıf ve ileri seviye sınıflar var. Kilitlerini açtığımız sınıfları savaş arenaları dışında her zaman değiştirebiliyor ve aralarında geçişler yapabiliyoruz. Son olarak Temmuz ayında lanse edilen Cryomancer sınıfı, düşmanlara uzaktan vuran, geniş çaplı saldırularıyla düşmanlarını

daha yaklaşmadan yok edebilecek gücü sahip...





Archlord 2

Açık beta öncesi yeni güncellemeler

Açık betasına geri saydığımız MMORPG oyunu Archlord 2, yeni güncellemeleri duyurmaya devam ediyor. Yakın zamanda geleceği duyurulan yeni güncelleme ile birlikte, oyunun seviye sınırı 46'ya yükselecek ve karakterlerin istatistiksel güç ve silah ustalıkları gelişecektir. PvP - PvE modları , The Morning

Dew Desert adı verilen ve 42-46 seviyelerdeki kişilerin dahil olabileceği yeni bir harita, 4 yeni bölge, 600 yeni görev, yeni arenalar ve 4 yeni zindan da oyuna ekleniyor. Yaklaşık 1 ay sonra başlayacak olan açık betaya katılmak için Archlord 2'nin web sitesinden ön indirme yapabilirsiniz.

ArchAge

3. kapalı beta: Blood & Bounty

Bu senenin en çok beklenen MMORPG oyunlarından Archeage Online, 14 Ağustos'ta 4 gün süren 3. kapalı beta sürecini gerçekleştirdi. Archeage Beta Event 3: Blood & Bounty isimli beta etkinliğini duyurduğu andan itibaren binlerce mail alan Trion şirketi, Kuzey Amerika için Tahyang ve Salphira, Avrupa için ise Dahuta serverlerini oyuna ekledi. Toplamda 8 ırk olacağı söylenen oyunda şu an sadece ilk 4 ırk aktif ve diğer ırklar gizemini koruyor. Kapalı beta ile birlikte açıklanan çiftçilik ve hırsızlık özellikleri de ArchAge'i bekleyen kitleyi sabırsızlandırmıyor...





Warframe

Çılgınlık başladı!

Digital Extremes, Warframe evrenini daha ileriye taşıyan 14. güncelleme The Mad Cephalon'ı yayınladı. Güncelleme ile birlikte yeni görevler, yeni eşyalar, yeni bir sınıf, PvP ve genişletilmiş oyun modları ile yepyeni bir oyuncu arayüzü Warframe

evrenine eklendi. Her geçen gün kendini yenileyen Warframe'in kayıtlı kullanıcı sayısının 14 ay içerisinde 10 milyona ulaştığı açıklandı. Digital Extremes, Warframe'in hikayesini daha da derinleştireceklerini söylüyor; heyecanla bekliyoruz...

Yulgang 2

İlk Genişleme Paketi "Kan Grubu" ile yayında!

Kısa bir süre önce tam sürümeye geçen Koreli MMRPG Yulgang 2, ilk genişleme paketi Kan Grubu'nu yayınladı. Kan Grubu ile gelen eklentilerin en önemli level sayısının 60'a yükseltilmesi ve yeni yüksek seviye item setlerinin oyun eklenmesi. Oyun haritaları arasına eklenen Donghanpeong içerisinde ikiırk birbir

ile devamlı olarak PvP yapabiliyor. Ayrıca, takım stratejilerini üst noktaya taşımayı gerektiren 24 saat süren Klan Savaşları ile daha çok mücadele ile daha üst sıralarda yer almak mümkün. Kendine has yapısı ve grafikleri ile dikkat çeken Yulgang 2, ilk genişleme paketi ile oyun deneyimini üst düzeye taşımayı başarıyor.

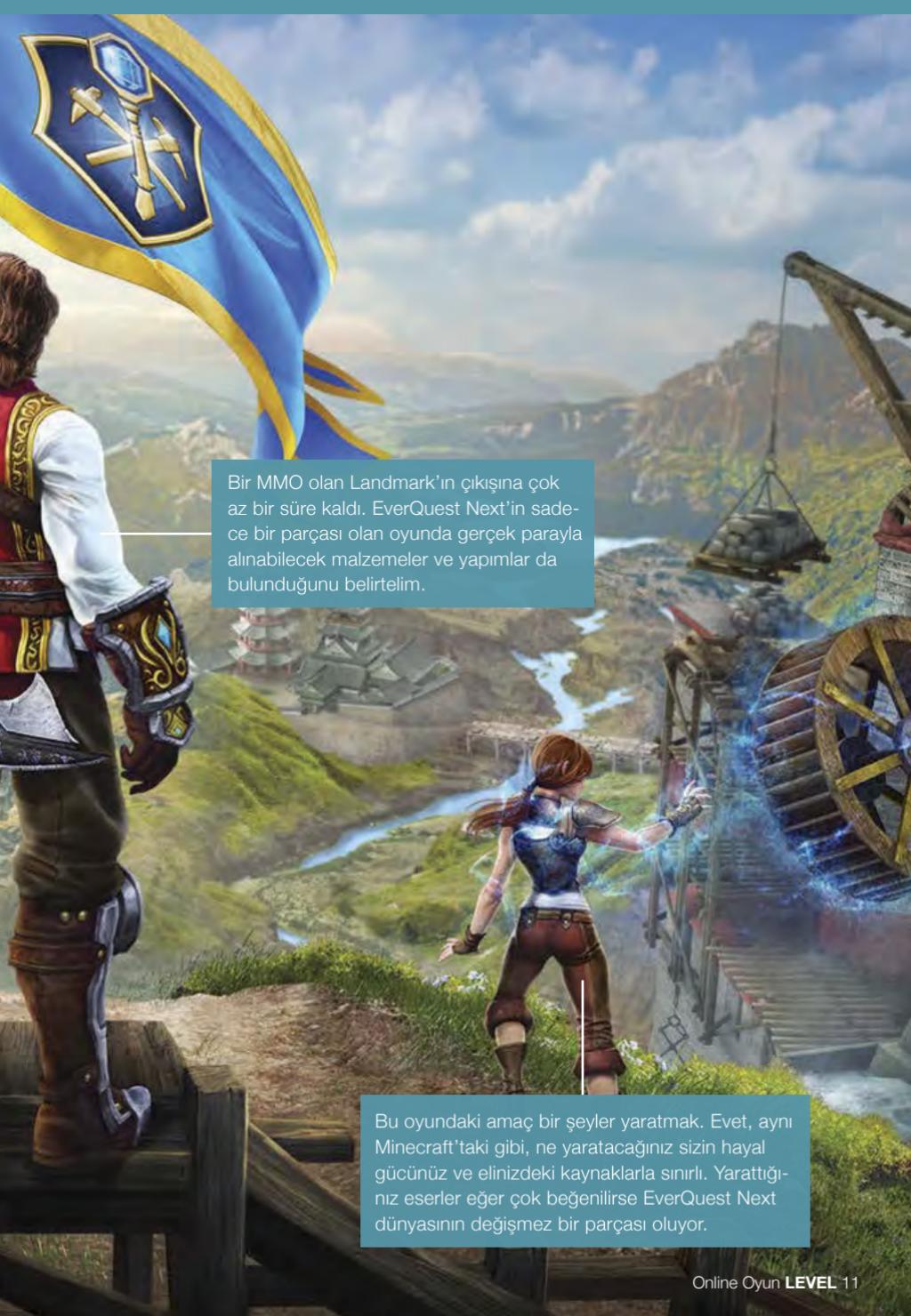


EverQuest Next Landmark

Yapım Sony Online Entertainment
Dağıtım Sony Online Entertainment
Çıkış tarihi 23 Eylül 2014
Web www.landmarkthegame.com



Oyunca bir şeyler yaratmadığınız anlarda, oyun dünyasını dolaşarak bolca malzeme bulmaya çalışıyoğsunuz. Değerli malzemeler çok daha gizli yerlerde yer alıyor elbette ve onlara ulaşmak için yoğun bir çaba harcamanız gerekiyor.



Bir MMO olan Landmark'in çıkışına çok az bir süre kaldı. EverQuest Next'in sadece bir parçası olan oyunda gerçek parayla alınabilecek malzemeler ve yapımlar da bulunduğu belirtelim.

Bu oyundaki amaç bir şeyler yaratmak. Evet, aynı Minecraft'taki gibi, ne yaratacağınız sizin hayal gücünüz ve elinizdeki kaynaklarla sınırlı. Yarattığınız eserler eğer çok beğenilirse EverQuest Next dünyasının değişmez bir parçası oluyor.



Yapım Suba Games **Dağıtım** Bandai Namco

Web subagames.com/bountyhounds **Çıkış Tarihi** 2014'ün son çeyreği

Bounty Hounds Online

Gezegenler arası mücadele

Neden her MMORPG World of Warcraft kadar başarılı olamıyor? Veya çıkış evresinde Guild Wars 2 veya Wild Star kadar ses getiremiyor? Biraz içneleme-içi ve biraz da sorgulayıcı yaklaştığım bu sorunun cevabını yazımı okuyanlar elbette biliyorlar. Bounty Hounds Online’ı da ses getiremeyen oyuncuların arasına ilişirebiliriz. Oyun, oynanış mekanikleri, grafikleri ve oyun içi unsurları ile kafamızdaki konvensiyonel çok oyunculu rol yapma oyunu kurgusunu değiştirdiğini iddia eden yapımlardan bir diğeri. Kapalı beta sürecinin ardından açık beta kıvamına gelen ve oyuncuların beğenisine sunulan bir nevi gelecekçi MMORPG’yi sizler için oynamadım. Kendisini oynatma konusunda başarılı mı

peki? Karar sizin.

Pek iç açıcı olmayan ve çeşit yoksunu karakter yaratma ekranının ardından oyunun evrenine dair bilgiler içeren kısa bir sinematik ile karşılaşıyorsunuz. Gezegenler arası savaşların olduğundan ve sizin de bir asker olarak mücadeleneye katılacağınızdan bahsediliyor. Kurgu anlamında zaten oyunu kapatmayı düşündürecek kadar yoksun bir sunumla karşınıza gelen oyunda daha sonra gözünüz açtığınızda geminizin düştüğünü ve diğer ekip arkadaşlarınızın birlikte yerde yattığınızı görüyorsunuz. Oyna başladığım bu noktada nerede olduğumu ve neler yaşadığını öğrenmek için etrafıma bakınırken rutin taşıma



ve onaylama görevlerinin içerisinde buldum kendimi. Daha hiçbir mücadeleye katılmadan sadece görev alarak ve aynı şekilde olduğum yerde bunları teslim ederek 3 seviye birden atlardım. Oyun, mekanikleri ile ön plana çıkmak istemiyor da hızlı seviye atlamayı ön plana çekmeye çalışarak oyuna adapte olmanızı sağlıyor gibi. Gereksiz bir şekilde atladığınız seviyelerin ardından birçok böcekle savaşıyor ve sonunda gözlerinizi başka bir yerde açıyorsunuz. Yine aynı görevler. Derdimi anlatabildim mi bilmiyorum fakat Bounty Hounds Online bu anlamda oldukça yetersiz ve sıkıcı.

Oyunda 5 karakter sınıfından ve birinden farklı becerileri olduğundan bahsetmemistim. Trooper, Gunner, Sentinel, Medtech ve Agent sınıfları, normal rol yapma oyunu sınıflarının farklı oyun evreninde yeni bir çehreye kavuşmuş halleri gibiler. Kimileri yakın dövüşte uzmanken, kimileri parti oyunlarına daha yatkın veya uzak dövüşe meyilli. Genelde uzak mesafeden dövüşmeyi

seçdiğim için silah odaklı Gunner sınıfını kullandım. Tecrübe ettiğim kadaryla Gunner’ı oynamak keyifliydi ve elindeki bazuka tadındaki silahıyla çok böcek eздim. Oyunun dövüş mekanikleri klasik MMORPG oyunlarıyla aynı. Numaralara atanmış becerilerinize fütsüzca basıyor ve düşmanınızı pataklıyorsunuz. Tüm bunlarla birlikte oyunun başında tanıştığım ve CTU olarak adlandırılan companion’lar var ve bu evcil hayvan tадındı robotlar savaşlarda yanınızda yer alıyorlar. CTU’ları özelleştirebiliyorsunuz da... Kendinizi bir topluluğa katmanız için olmazsa olmaz Grup sistemi de mevcut ve 4 farklı gruptan her biri farklı prensiplere ve hedeflere sahip bir gruba geçebiliyoruz. Seçiminizi dikkatli yapın.

■ Arda

Bir Bakışta

- Sınıf çeşitliliği
- Sönük oynanış
- Yapay hissi veren mekanikler

Bilimkurgu, Aksiyon, MMORPG



Yapım WEBZEN Dağıtım WEBZEN
Web archlord2.webzen.com Çıkış Tarihi 2014

Archlord 2

Chantra dünyasının alternatif tarihi

Chantra, tanrılarla yaraşır güçlere sahip bir ırk tarafından kadim bir kristal yapının yardımıyla yaratıldı. Bu varlıklar, Chantra'yı yarattılar ve bununla birlikte yıldızlara, topraklara, denizlere ve dağlara birer sima kazandırdılar. Ama bütün bunları yapmak gerçekten zor olmalı ki tanrılar dinlenmek adına inzivaya çekildiler ve yarattıklarını koruması için de güçlü bir varlık olan Archlord'u yarattılar. Ama kötücul güçler boş durur mu dersiniz? Tanrıların özünden çıkışmış olan Archlord'un zihni karanlıklara bulandı ve kendisine "Lord of Chaos" diyerek elindeki güçleri kötülükler adına kullandı. Sonunda, Archlord tanrıların yaşadığı yere saldırdı ve tanrılar da akabinde yeni bir ırk yarattı ve en sadık olana ilk Archlord'un gücünü bahsettiler; fakat o, ebedi yaşamın lanetiyle ödüllendirilmeli. Tanrılar, Kaos'un Efendisi'ni def etti ve

tekrar huzuru sağladılar. Bununla birlikte yeni ırklar ve akabinde yeni diller ortaya çıktı. Fakat Kaos'un Efendisi gizli planlarını yapmaya devam ediyordu. İki grup ortaya çıktı ve Archlord'un gücü için savaşmaya başladı. Amaçlarıysa birbirlerini yok edip dünyaya hükmetmektı.

Archlord 2, ilk Archlord oyununun paralel evrendeki başka bir versiyonu olarak görülebilir. Chantra'nın farklı bir halinin oyuncuya aktarılmasına çalışıldığı oyun, Azuni ve Crunn isimli iki grup arasındaki savaşı konu alarak keyifli ve hızlı bir PvP tecrübesini oyunculara sunmaya çalışan geleneksel bir MMORPG. Genel olarak bilinen çok oyunculu rol yapma oyunlarından kendini pek bir siyaramasa da, müzikleri, mekanikleri, sınıfları ve oynanışı ile kendinden bahsedilmeye değer bir yapımdır. Azuni ve Crunn isimli iki farklı grubun varlığı



ğindan bahsettik. Oyuna giriş yaptığınızda karşınıza bir seçim ekranı gelecek ve bu grulardan birini seçmeniz istenecek. Azuni daha parlak renklerle tasvir edilirken Crunn ise daha karanlık bir yapıdaymış gibi geldi bana. O yüzden biraz çekindim ve Azuni'yi seçtim. Devam etmeden önce şu hususu belirtmekte fayda görürüm: Grup seçiminizi yaptıktan sonra o sunucuda bir daha grup değiştiremiyorsunuz. Bilginiz olsun. Sonra "Vay efendim..." demeyin. Grubumuzu seçtik ve karakter yaratma ekranına girdik. Kendimize güzel bir karakter yarattık ve tek elli kılıç, çift elli kılıç, arbalet veya asa silahlarından birini seçerek prosedürü tamamladık. Çok uçuk derecede detaylı özelleştirme seçenekleri barındırmasa da tatmin olacağınızı düşünüyorum. Oyunun grafikleri tatmin edici düzeyde olduğu için özelleştirme seçeneklerini daha kanlı canlı şekilde karşınızda görecek olmak hoşunuza gidecektir.

Steeple Kasabası'nda doğduktan sonra kasabanın goblin saldırıları altında olduğunu öğreniyorsunuz. Devamlı olarak eleştirdiğim kurye görevlerinden ziyade iki üç görev içerisinde goblin avına

başlıyorsunuz. Seviye atlamağa başladığınızda gözüne çarpan bir diğer detay da silahlarınızın bile bir seviye özelliğine sahip olması. Silahınız seviye atladiğça o sınıfa ait pasif veya aktif becerilere puan dağıtabiliyorsunuz.

Archlord 2, nihai karar aşamasında tatlı grafiklere ve huzur dolu müziklere sahip olduğu için yeterli düzeyde nitelendirilebilecek bir yapım. Oyunun her karesini turlarken veya dövüşürken yer yer kendinizi kaptırmanız olası. Bu nedenle oyunu atmosferik anlamda övmeyi istiyorum. Fakat bir şeylerin yüzeysel olduğu kanısı sizin de bir yerde yer ediyor ve oyun tecrübesini baltalıyor. Bu güzel grafiklerin yanında daha canlı bir dünya veya çevre yaratılabilirmiş sanki. Archlord II şu anda açık betada ve rol yapma oyunu tutkunu oyun severleri bekliyor. Mutlaka denemelisiniz diyemem belki ama hoşunuza gitmesi olası. ■ Arda

Bir Bakışta

- Canlı atmosfer ve müzikler
- Başladığı hızda ilerliyor
- Sönüksüz atmosfer

Fantastik dünya, MMORPG, aksiyon



**Yapım Ying Pei Games Dağıtım Infernum
Web www.hazardops.com Çıkış Tarihi 2014**

Hazard Ops

Dünyayı düşmanlardan kurtarmak için hazır mısınız?

Çok yakın gelecekte bilim adamları bilinmeyen uzaklıklı yerlere portal açabilen bir teknoloji geliştirirler. Fakat çok süre geçmeden bu kapılardan o kadar çok açarlar ki, her kapidan yaratıklar, mutantlar ve robotsal tehditler dünyamıza gelmeye başlar. Ve tabii ki fırsat bu fırsat diyen paralı askerler hemen bir birlik oluştururlar ve dünyayı bu uzaylı tehditlerinden kurtarmak için savaşmaya başlarlar. Evet beynizde en ufak bir gelişme titresimi yaratmayan bu hikaye ile aksiyonun bir saniye bile durmadığı oyunuza başlıyoruz.

YingPei Games tarafından yapımı gerçekleştirilen ve Avrupa dağıtım haklarını

Infernum'un üstlendiği Hazard Ops sonunda kapalı beta sürecini tamamladı.

Hazard Ops oyun motoru olarak ödüllü Unreal Engine kullanıyor ve oldukça yeterli grafiklere sahip.

Oyuna başlamadan önce karakterimizi yaratmamız gerekiyor. Çok detaylı olduğunu söyleyemeyeceğimiz bir karakter yaratım ekranı ile karşılaşırız oyun bizi. Karakterimizi yarattıktan sonra kanal seçim ekranından PvP ya da PvE seçimi yapıyoruz. Birçok görev ve günlük ödül gibi sosyal oyun mekanikleri ile bizi karşılayan oyunun bir süre sonra size sinir krizleri geçirtmesi muhtemel.

Third-Person kamera açısından oynanan



yunun kontrolleri oldukça basit. Neredeyse tüm etkişimleri "E" tuşu ile yapabiliyor, "Boşluk Tuşu" ile koşabiliyoruz. Hızlı bir eğitim bölümü ile oyundaki yeteneklerimizi geliştirmeye çalışıyor. 60'a yakın haritası ile uzun süre bizleri eğlendirmeye gönül vermiş bir oyun Hazard Ops. Oyunun seslendirmeleri

birbirinden çok farklı ve sadece bir iki tanesi birbirine çok benziyor. Terkedilmiş tapınaklar, vahşi ormanlar ya da hapishaneler gibi çok çeşitli harita tipleri ve her haritada temaya uygun düşman tipleri bulunuyor.

Hazard Ops yenilikçi hiçbir şey vaat etmiyor ama keyifli saatler geçireceğinizi

Hazard Ops oyun motoru olarak ödüllü Unreal Engine kullanıyor ve oldukça yeterli grafiklere sahip

de ayrıca eski atari salonu mü davamları - ni sevindirecek cinsten.

PvE sisteminde oldukça iddialı olan oyunumuz, hikaye anlatımına odaklanmış gibi dursa bile o kadar başarılı olduğunu söyleyemeyiz. PvP sistemi ise 16 oyuncuya kadar destek vererek biraz olsun gönümüzü kazanmayı başarıyor. Grup oynanışın öne çıktığı oyunda her haritanın oyun başlarında rastgele yaratılıyor olması ise haritalar dan sıkılma süremizi oldukça uzatan güzel bir ayrıntı. Haritaların tarzları

garanti ediyor. Canınız çok sıkıldıysa ya da boş vakınız çoxsa, keyifli zaman geçireceğinize emin olabilirsiniz. Ama biz yine de beklenınızı çok yüksek tutmayın deriz. ■ **Gökçe**

Bir Bakışta

- 60'tan fazla rastgele yaratılan harita
- Her haritada farklı tema ve temaya uygun düşmanlar
- Basit ve eğlenceli vakit geçiren savaşlar

 Free to play, Co-op



GAMEFORGE

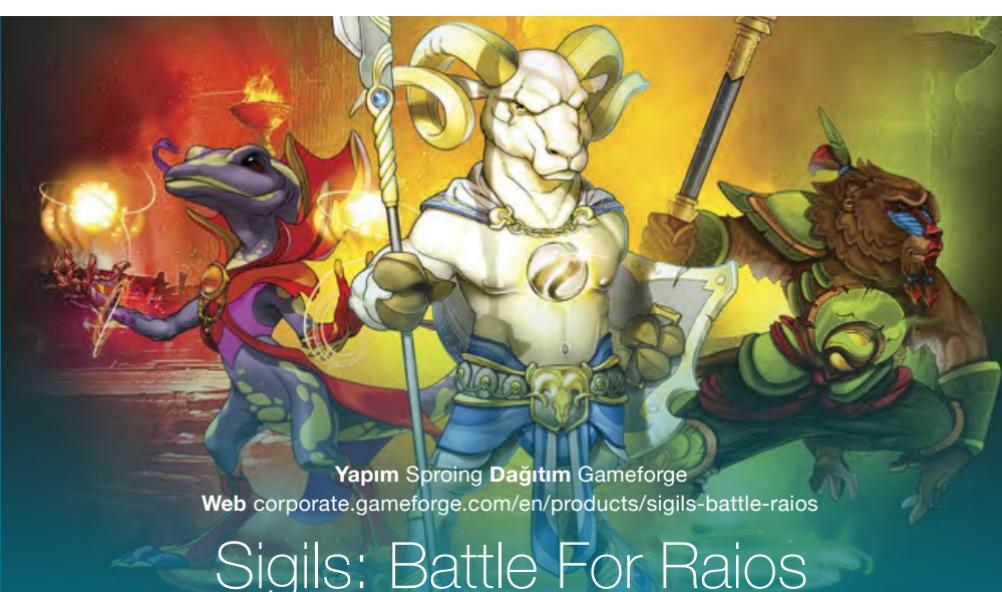
Gamescom'un favorisi!

Biliyorsunuz, bu yıl da Gamescom'day-
dik. Yaklaşık bir haftalık boyunca fuarnı
altını üstüne getirdik. Tabii ki Köln'ün de...
(Köln maceraları'na bir ara değineceğim
ama her şeyi anlatamam; üstüme gelme-
yen! :)

Şurası kesin ki fuara her yıl, önceki yıla
göre daha fazla online oyun firması
katılıyor. Bu yıl da "ok" yukarıya doğru gitti
ve -tabir yerindeyse- online oyun firma-
ları, fuari istila etti. Bu firmalardan biri de
Gameforge'du.

Gameforge'un uzun süredir üstünde çalış-
tığı ve Gamescom'da görüşcüye çıkarttığı
dört farklı oyun vardı. Orcs Must Die!

Unchained, Sigils, HEX ve Match Day...
Şu kadarını söyleyebilirim ki bu dört oyun
da çok ama çok iddialı: Orcs Must Die! Un-
chained, MOBA türü için önemli yenilikler
içeriyor ve türü bir adım ileriye taşıyor.
Sigils, orijinal teması ve oynanış mekanik-
leri ile tabletteki en iyi MOBA olabilir. HEX,
akıl almad derecede kompleks ve bir o
kadar da eğlenceli bir kart oyunu. Match
Day, lisanslı takımları ve "gerçek zamanlı
maç yapma" opsiyonu ile mükemmel bir
menajerlik oyunu. Kisacısı, Gameforge,
Gamescom'da beklediğimden fazlasını ver-
di bana. Tüm ekibi tebrik ediyor ve detaylar
için sizi içeriye davet ediyorum. ■ **Fırat**



Yapım Sproing **Dağıtım** Gameforge
Web corporate.gameforge.com/en/products/sigils-battle-raios

Sigils: Battle For Raios

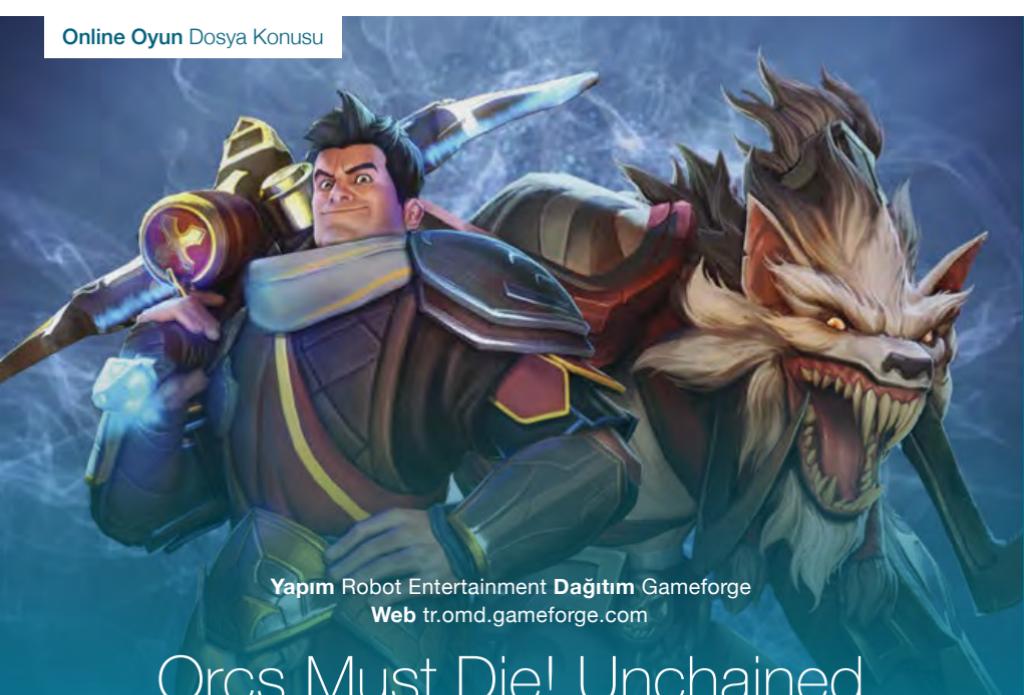
Tablette MOBA eğlencesi

Gameforge kanaatimce Gamescom 2014'ü oldukça iyi değerlendirdi. Yeni Orcs Must Die! oyunu ve HEX'i bir kenara bıraktığımızda, Gameforge'un tabletler ve mobil cihazlar için iki önemli oyun hakkında bilgiler verdigini görüyoruz. Sigils: Battle For Raios tabletler için geliştirilen bir MOBA-RPG oyunu. Günümüzde adım başı bir MOBA'ya rastlasak da tablet sektöründe kaliteli bir MOBA bulmak oldukça zordu. Sigils: Battle For Raios böylece tabletler için MOBA oyunu arayanlara ilaç oluyor. Ayrıca Sigils yapımcıların son derece üzevine düştükleri bir oyun. Gameforge'dan

Tim Campbell oyunun 2,5 yıldan fazla bir süredir geliştirildiğini söylüyor. Bu da oyunun sıradan bir tablet oyunu olmadığını anlamamızı yetti.

Sigils, sadece oyun yapısıyla değil senaryosu ile de oyuncuları içine çekmek istiyor. Tek bir kitle olmaktan çıkararak birçok parçaya ayrılmış olan bir dünyada gözlerimizi açıyoruz. Raios isimli bu dünyaya korku ve terörün hakim olduğunu görüyor ve tüm bu kötülüklerin arkasında olanları mağlup etmek için işe koyuluyoruz. Peki oyun yapısı ne alemede? Oyun MOBA temelli olduğu için 20 adet şampiyon oyunda yer aldığı belirtmem gerekiyor. Başlangıç için oldukça tatmin edici olan bu sayı elbette ilerde artacak. Her bir şampiyonun farklı özellikleri ve farklı yetenekleri olduğundan her maçta farklı bir strateji izlemek olası oluyor. Oyunda PvP maçlarının yanı sıra PvE mücadeleleri de verebileceğiz. PvE modu yeni bir şampiyon alındığımızda veya becerilerimizi geliştirmek istediğimizde yardımımıza koşacak. Eğer bir tablet oyuncususunuz Sigils: Battle for Raios siz eglendirecek gibi duruyor. ■ Enes





Yapım Robot Entertainment Dağıtım Gameforge
Web tr.omg.gameforge.com

Orcs Must Die! Unchained

Tüm orklar mezara!

Gameforge ile ilk tanışmam uzun yıllar öncesinde tarayıcı oyunları sayesinde olmuştu. O dönemler tam bir hardcore Ogame oyuncusuydum. Ogame ile başlayan maceram Gameforge'un yayınladığı pek çok diğer tarayıcı oyunıyla devam etti ve uzun yıllar da sürdürdü. Yıllar boyu Gameforge'un Türkiye'de yayinallyla oyunları takip ettim. Firma, zamanla oyun yelpazesiini genişlendirmek istemci oyuncularını da buna yesine almaya başladı. Ayrıca Türkiye'de ve dünyada oldukça sevilen bir firma olan Gameforge son zamanlarda dikkat çekici işlere imza atmaya başladı. Özellikle TERA: Rising'i ve AION'ı bünyesine katmasıyla bir kez daha oyuncuların takdirini kazandı. Gamescom geldi geçti ve Gameforge online oyun sektöründe bir kez daha iddialı olduğunu kanıtladı. Fuar boyunca en önemli gelişmeler Orcs Must Die! Unchained ve HEX: Shards of Fate hakkındaydı. Tablet

ve mobil oyun dünyası içinde sevindirici gelişmeler açıklandı. İlerleyen sayfalarda bu platformlar için piyasaya çıkan Matchday ve Sigils: Battle for Raios hakkında verilen bilgileri de bulabilirsiniz. Gelelim Gameforge'un ve Robot Entertainment'in titizlikle üzerinde durduğu yeni Orcs Must Die! oyununa. Yeni oyun hakkında Gamescom'da açıklanan gelişmeleri yazının ilerleyen bölümlerinde bulacaksınız. Öncelikle Orcs Must Die!'in geçmişine söyle bir göz atalım ve yeni oyunun temel oyun yapısını inceleyelim. İlk Orcs Must Die! oyunu Ekim 2011'de piyasadaki yerini aldı. TPS kamerasından oynadığımız oyun başarılı bir Tower Defense oyun yapısına sahipti. Zaten oyuncular tarafından kısa sürede sevildi ve Robot Entertainment zaman geçirmeden Orcs Must Die! 2'nin geliştirme sürecini başlattı. Daha iyi grafikler ve daha iyi bir oyun yapısıyla Temmuz



2012'de bizlerle buluşan Orcs Must Die! 2 ilk oyuna göre daha başarılı oldu ve Game-forge oyunun potansiyelini görerek yepen bir Orcs Must Die! oyunu için yayincılık koltuğuna oturdu. Böylece şu anda kapalı betasında olan Orcs Must Die! Unchained meydana çıktı.

Eski Orcs Must Die! oyunlarında co-op modu ile orklara karşı bölgemizi savunuyorduk. Yeni oyunla birlikte gelen en büyük değişiklik bu oyun yapısında meydan geldi. Artık sadece savuma yapamayacak dilediğimizde saldıruları da gerçekleştirebi-

leceğiz. Tabii ki bu özellik diğer oyuncular ile oynamanın bir nimeti olarak karşımıza çıkıyor. Co-op mod yerini online maçlara bırakarak, oyuncuların diğer oyunculara karşı saldırı veya savunma yapmalarına imkan tanıyor. Bu da oyunu bir miktar MOBA türüne yaklaşırıyor; ancak yine de hala oyunun aksiyon dolu atmosferi sayesinde Tower Defense özelliğini kaybetmiyor. Robot Entertainment, Orcs Must Die! Unchained ile farklı oyun mekaniklerini birleştirmiş ve eğlenceli bir oyun olarak bizlere sunmuş.

İki takım da bir yandan kendi kalesini korumaya çalışırken diğer yandan düşman kalesini ele geçirmeye çalışıyor. Takımların savunma amaçlı olarak, kendi bölgelerine kurduğu tuzaklar ile düşmanı sindirmesi ve bölgeden uzak tutması mümkün. Her iki takımda bulunan askerler düşmana saldırmak bölgesini ele geçirmek için temel elementi oluşturuyor. Her iki takımın askerleri de farklı koridorları kullandığı için birbirleriyle dövüşmüyorlar. Askerlerimiz





sadece diğer oyuncularla savaşıyor ve yol düşman kalesini ele geçirmek için yol üzerindeki engelleri temizlemeye çalışıyorlar. Oyundaki tecrübeümüz arttıkça askerlerimizi eğitebiliyor ve daha güçlü olmalarını sağlayabiliyoruz. Oyuncular ise oyunun gidişatına göre, düşmana saldıran

puanlar ile kahramanımızın gelişmesine katkıda bulunabiliyoruz. Oyunda yer alacak birçok karakter içerisinde kendinize uygun bir kahraman bulacağınızı eminim. Şu anki kahraman sayısı 16 olan bu oyunda daha pek çok yeni kahraman göreceğimize inanıyorum.

Oyunda yer alacak birçok karakter içerisinde kendinize uygun bir kahraman bulacağınızı eminim

askerlerimizin bulunduğu saldırının koridoruna veya düşmanın askerlerinin saldırısında bulunduğu savunma koridoruna geçebiliyorlar. Bu oyun yapısı muhtemelen oyunun tam sürümü piyasaya çıktığında bazı oyuncuları savunmada bazı oyuncular ise saldırısında uzmanlaşmaya iteceklerdir. Saldırı ve savunma için oyunun sunduğu farklı kahramanlar elbette belli kahramanları belli oyun stillerine yönlendirebiliyor. Aynı askerlerimizde olduğu gibi istersek kazandığımız

Grafikleriyle ve animasyonlarıyla ikinci oyuna oldukça yakın bir çizgide yer alan Orcs Must Die! Unchained bu yönüle de oyunculara tatmin edecektir. Animasyon filmlerinden fırlamışçasına gözüken grafikler gayet güzel gözüküyor. Kapalı betada yer alan içerik oyunun şimdiden sağlam bir yapıp olacağını kanıtıyor. Gelelim Gamescom'da oyuna dair ne gibi açıklamalar yapıldığına. Gameforge, Gamescom boyunca Orcs Must Die! Unc-



hained'in üzerine çok düştü ve yepeni bir kahramanın oyunda yer alacağını ve yeni tuzaklar ekleneceğini oyunculara duyurdu. Bunun yanında daha birçok yaparak oyuncuları heyecanlandırdı. Öncelikle yeni kahramanımız olan Tundra'ya bir göz atalım. Tundra Gameforge'un Gamescom yetkilileri tarafından detaylıca tanıtıldı ve Twitch aracılığıyla dünyanın her yanındaki oyuncular için canlı olarak bu yeni kahramanı sahneye koydular. Görünüm itibarıyle bir kutup ayısından farksız olan Tundra'yı ilk gördüğümde düşmanı dondurarak yavaşlatabilen bir destek sınıfı hayal etmiştim ve dediğim gibi de oldu. Ancak bir yandan buz saldıruları yapabilmesine rağmen diğer yandan alev patlamaları yaratabilmesi herkesi olduğu kadar beni de şaşırttı. Bunun dışında Tundra'nın diğer bir özelliği tipi yeteneği ile buzla ilgili olan tuzaklar dışında diğer tüm tuzakları meydana çıkarılabilmesi. Arkadaşlarını da hedef olmaktan koruma özelliği sayesinde Tundra saldırısı yapan oyuncular için oldukça önemli bir destek sınıfı rolüne bürünüyor.

Gamescom'da oyun için açıklanan diğer önemli bir gelişme ise mine cart sistemi.

Bu sistem sayesinde oyunda yer alan mine kartları yok etmeye çalışacağiz. Bir takım bu eşyaları yok ettiğinde kendisini azımsanmayacak derecede kaynağın içinde bulunacak. Bu sistem maçın gidişatını derinden etkileyebilecek. Sağlam geri dönüşlere sebep olabilecek veya rakibe hiç şans tanınmayıp ablecek. Ancak mine kartları yok etmenin hiç kolay olmayacağına söylemek istiyorum. Orcs Must Die! Unchained kapalı betasını bitirdiğinde 2015 yılı gelmeden tam sürüm olarak piyasadaki yerini alacak. Oyun hem eski Orcs Must Die! oyuncularını hem de yeni oyuncuları şimdiden kendisine çekti bile. ■ **Enes**





Yapım Cryptozoic Entertainment **Dağıtım** Gameforge
Web hextcg.com

Hex: Shards of Fate

Kartların gücü adına!

Gameforge'un, Gamescom'daki diğer bir gözdesi ise Hex: Shards of Fate idi. Yapımcılar oyunun PvP yönü hakkında ve açık beta tarihi hakkında verdikleri bilgilerle dikkatleri üzerinden ekti. Son zamanlarda hayran kitlesini hatırlı sayılır bir şekilde artıran kart oyunları, online ortamlarda yeterli bir kaliteye sahip değildi ne yazık ki. Cryptozoic Entertainment bu eksikliği gidermek adına Hex'i geliştirmeye başladı.



23 Nisan'dan beri kapalı betasında olan oyun emin adımlarla açık betaya doğru ilerliyor. Hex, zaman içinde Gameforge'un dikkatinden kaçmadı ve firma bu oyunun da yayıcılığını üstlendi. Hex: Shards of Fate son derece tecrübeli, işini bilen ve titizlikle çalışan bir yapımcı ekibe sahip. Bunun en büyük nedeni yapımcı firmamın şu ana kadar onlarca masaüstü kart oyununu piyasaya sürmüştür.

Hex: The Shards of Fate oyuncuyu hem PvP hem de PvE yöntemiyle tatmin etmek istiyor. PvE modlarıyla oyunun senaryosunu sayesinde zindanlara girebilecek ve basınlar düzenleyebileceğiz. Tüm bunların bir senaryo akışı içerisinde yer alacak olması ise gerçekten büyük bir keyif vereceğe benziyor. Oyunda yer alan şampiyonlar oyunun dünyası olan Entrath'da gezerken bizi temsil edecekler. Bu şampiyonlar Human, Orc, Dwarf, Shin'Hare, Elf,



Croyle, Vennen ve Necrotic olarak sekiz ırktan meydana geliyorlar. Bunun dışında Cleric, Mage, Rogue, Warlock, Ranger ve Warrior olarak farklı sınıflara ayrılacak ve her biri birbirinden farklı işlevsel becerilere sahip olacaklar. Ayrıca seçtiğimiz karakteri zamanla sadece yetenek bakımından değil görünüm bakımından da geliştirebileceğiz. Bunun dışında oyunda yer alan paralı askerleri PvE mücadelelerinde şampiyonumuzun yerine geçirerek farklı bir tecrübe elde edebilecek; şampiyonumuzla bir maçta çıkmadan evel strateji öğrenmek veya geliştirmek adına paralı askerimizi kullanabileceğiz. Bunun yanında düzenlenen turnuvalar ile heyecanlı PvP maçlarını dahil olabileceğiz. Günlük, haftalık ve aylık olarak düzenlenen turnuvalar sayesinde oyunun PvP yönü ve dolayısıyla online aktiviteleri canlı tutulmak isteniyor. Oyunda yer alacak olan yüzlerce kart bulunuyor. Herkesin bu kartlara sahip olma şansı var elbette. Kartlar Artifact, Constant, Resource, Troop ve Action olmak üzere beşे ayrılmış ve her birinin stratejik noktalarda, gerekli zamanlarda kullanılması maçları kazanmanız adına büyük rol oynuyor. Kartlar looting yaptığınız



veya ticaretle sahip olduğunuz eşyalar sayesinde geliştirilebiliyor. Bir kartın saldırıcı ve savunma gücünü veya başka bir özelliğini geliştirebiliyorsunuz. Oyunda hemen hemen her şeyi ticaret amacıyla kullanabiliyor ve daha işlevsel ürünlerle sahip olabiliyorsunuz. Ticaret sistemi oyunun ana damarlarından birini oluşturacak gibi görünüyor. Gamescom'da Hex adına açıklanan en sevindirici haber oyunun açık betasının tamamen ücretsiz olarak birkaç hafta içerisinde başlayacak olmasıydı. Yani siz bu yazıları okurken açık beta çoktan başlamış olabilir. Eğer kaliteli bir kart oyunu arıyorsanz HEX: Shards of Fate sizi gerek PvP gerekse PvE yönüyle fazlaıyla tatmin edecektr. ■ Enes



Yapım NCSoft Dağıtım Gameforge

Web tr.aion.gameforge.com

Aion Online

F2P, aksiyon, büyük eğlence!

Son dönemlerde Türkçe olarak oyun dünyasına kazandırılan MMORPG'lerden biri de Aion Online'dı. 2012 yılının Şubat ayı ile ödeme sistemi modelinden gerçek anlamda bir "F2P" modeline geçiş yapan oyun, geçtiğimiz sene Türkçe dil seçeneğine kavuşmuş ve bu yerelleştirme seçeneğinin de etkisiyle Türk oyun severler arasında oldukça tutulmuştu. Aion, "Free to Play" modeline geçmeden önce de sahip olduğu güzel grafikleri ve oynanışı ile edindiği çekirdek kitleyi katlayarak yoluna devam etti. PvP ve PvE seçenekleri ile birçok oyuncunun gözdesi olan yapımlar bünyesinde zengin bir fantastik evreni, üç adet fraksiyonu ve bunların da altında Savaşçı, Keşif Eri, Büyücü, Papaz, Mühendis, Sanatçı gibi sınıfları barındırıyor. Oyun evreninin temelini oluşturan fraksiyonlar, Asmodiyer, Balaur ve Elyos şeklinde ve her biri oyun evreninde etkin bir rol oynuyor. Ejderha ırkından olan Balaurlar güç meraklısı ve oldukça zeki yaratıklarken, bu ırka karşı Elyoslar ve Asmodiyerler güç birliğine

gidiyorlar. Oyunda bulunan PvP ve PvE sistemi oyunu farklı bir noktaya taşıyor. Bu durum da şuradan kaynaklanıyor: The Abyss olarak bilinen yerde geçen PvP maçlarında iki ırkın yanı sıra yapay zeka kontrollü üçüncü fraksiyon olan Balaur da oyuncularla savaşmak ve hedef kaleyi ele geçirmek için mücadele ediyor. Bu PvPvE durumu AlON'u eşsiz kıran noktalardan da bir tanesi. Yeni etkinlikleri ve devamlı güncellenen haliyle Aion'a MMORPG meraklısı oyuncular göz atabilirler. ■ Arda



Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres
[www\(chip.com.tr](http://www(chip.com.tr)



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





Yapım Red 5 Studios **Dağıtım** Red 5 Studios **Web** www.firefallthegame.com

Firefall

Copacabana sahillerinde MMO shooter keyfi!

Firefall'ı size en kısa yoldan nasıl anlatabilirim? Birinci şahıs nişancı oyun elementlerini rol yapma ve açık dünya unsurları üzerine kurması zaten kafamda direkt Borderlands'i canlandırdı. Bununla birlikte, oyunun Arcade yapısındaki oldukça hızlı oynanış mekanikleri de Arcade shooter'ları bir hayli animsatıyor. Bir de açık dünyada dolaşırken space tuşunu aralıklarla döverek kullandığımız bir jetpack'imiz var. Evlerin çatılarda cirit attığımız bu jetpack de oldukça Titanfall'-vari geldi bana. Yaptığım benzetmeler yanlış anlaşılması, zira Firefall kendi havasında farklı bir yapıp fakat yazma önyak olması ve kafamızda bir şeyler canlanması için kafamdaki oyunu resmetmek istemiştim, hepsi bu... Firefall, Red 5 Studios tarafından geliştirilen bir MMO shooter. Kismi olarak

yaşıyor hissi uyandırın tropikal atmosferi, normalde tanık olduğumuzdan çok eş zamanlı barındırdığı oyuncu sayısı ve oynanış mekanikleri ile kendini ön plana çıkartan bir oyun. Kismi olarak yaşıyor hissi uyandırmasında, adanın NPC popülasyonu anlamında düşük olması fakat bu açıgin gerçek anlamda dinamik etkinlikler ve bir arada bulunup görev yapabilen oyuncu kitleleriyle kapatılıyor olması. Ayrıca, gece gündüz döngüsü nü tropik ada atmosferiyle başarılı bir şekilde kullanması ve Destiny'deki gibi başınızın üstünde çeşitli taşıma gemilerinin uçup istasyonlara yerleşmesi de oyuncuda bu hissi uyandırıyor. kalabalık kitlelerle dünyayı geri almak için yaptığınız savaştan tropik adada yeri gelecek havada yükselme özelliğiniz ile binadan binaya futursuzca atlayacak, yeri geldiğinde de



raid'leri andıran toplu görevlerde takım oyununa şahit olacaksınız.

Giriş yapılabilecek noktalardan ilki, oyunun başlangıcında yaşadığım tecrübe olabilir. Firefall'a adınızı attığınızda hikayeye ön ayak olması ve sizi oyuna alıştırması için konulmuş aksiyon dolu bir açılış konmuş. Yaklaşık 15-20 kişilik bir oyuncu grubuya uzaylılara karşı savaşırken oyun adeta bir "foreshadowing" edasıyla size gelecekte olabilecek hareketli ve kalabalık mücadelelerden bir kaşık tattirmaya çalışıyor. Sınıfların da takım oyununa müsait olması (Hâliye.) bu tür çok oyunculu karşılaşmalara ısrarınızı da sağlıyor. Bu büyük mücadele esnasında oyun sizlere çeşitli sınıfları göstererek tanıtıyor. Mesela ilerlerken Assault sınıfından bir asker göründüğünüz ve asker o esnada sahip olduğu temel hareketleri sergiliyor. Aynı şekilde Medic gibi sınıfları da bu şekilde görür ve sonunda kendi sınıfınızı seçiyorsunuz. Genelde tek tabanca takıldığım için her anlamda orta karar bir sınıf olan Assault'u alarak gezdim tozdum. Assault sınıfında, diğer sınıflarda da olduğu gibi

sahip olduğunuz birincil ve ikincil iki silah mevcut. Bununla birlikte giymiş olduğunuz ve exoskeleton'ı oldukça andıran gelecek görünen bir kıyafet var. Botlarınızın uzağa ziplama ve havada kalma özelliği de oyun yapısına ve ortamına oldukça yakışmakla birlikte savaşlardaki dövüş anlamındaki sırlılık yok edip oyunun eğlenceli bir yapıya bürünmesini sağlıyor.

Steam platformuna geçtiğimiz günlerde sıçrama yapan ve sevilen oyun mekaniklerinin tek bir markada tutarlı şekilde harmanlayarak yerinde bir melez yaratın Red 5'i kutlayalım. Ücretsiz olduğu için "İlle de para!" imagını yer yer verse de F2P tutkunlarının iştahını bastıracaktır. ■ Arda

Firefall

- ⊕ Türlü sevilen mekanığın başarılı entegrasyonu
- ⊖ Tam oturmamış atmosfer, yaşayan dünya ve derinlik hissini pek veremiyor mekanikleri

MMO Shooter, FPS, TPS

6,9



Yapım Perfect World **Dağıtım** Perfect World **Web** www.arcgames.com

Swordsman

Bruce Lee, kalbimizde...

Bruce Lee adını duymayan yoktur sanırım. Maalesef benim neslim onun ancak videoları ve hakkındaki efsaneleri dinleyerek büyüğebildi. Kendi adıma bu bile yeterli oldu. Bana uzak doğu dövüş sanatlarını sevdirmeyi başardı. Ben de onu oyun dünyasında görmek adına hep bir beklenmiş gibisindeydim. UFC'de oynanabilir bir karakter olacağını duyduğumda gerçekten heyecanlanmıştım. Swordsman'de doğrudan kendisini göremesek de bize sevdirdiği sanati görmek yeterince heyecanlandırıcı.

Oyunumuz MMO'larda pek de alışık olmadığı gibi, sürükleyici bir hikaye ve kaliteli bir anlatımla başlıyor. Ara videolar gerçekten insanı mest ediyor. Tabii o ara videolardan önce ya da başka bir haritaya geçerken karşımıza çıkan yükleme ekranları sırasında uyyukal-

mazsa. Bekliyor, bekliyor ve daha çok bekliyoruz. Bu yükleme ekranlarını gördükten sonra Thief bile ballı börek diyebilirim. Oyunda ilk seviyeler diğer MMO'lara benzer şekilde; şunu al buraya götür, oradan şunu getir, gitmişken de üç beş mob kesiver şeklinde ilerliyor. Alışlığımız gibi ilk seviyelerde sınıfımızı seçiyoruz. Oyunda bu sınıf sınıf seçimi olarak değil de, eğitim aldığımız okul seçimi olarak lans edilmiş. Öğrendiğimiz yetenekler okulumuzu göre şekilleniyor. Hangi okulda nasıl yetenekler öğreneceğimiz hem yazılı hem görsel olarak anlatılmış. Böylece kendimize en yakın sınıfı seçebiliyoruz. Oyunumuzun temel konusu uzak doğu dövüş sanatları olunca, en önemli konu da bana kalırsa dövüş sistemi oluyor. Bu noktada vuruş hissi olsun, animasyonlar olsun, dövüş mekanığı olsun son derece tatmin edici

ve eğlenceli. Ancak benim bu noktada hem Swordsman'e hem de konuya ilgili filmlere bir isyanım var. Neden o üç saniye önce beni pataklayan, terleten yüz kiloluk adam öldüğünde, göğsüne attığım bir tekme onu metrelerce öteye savuruyor? Haklısanız övdüğüm ara videolarda insanlar çatılardan çatılara uçuyor, bu da fiziksel olarak imkansız ama göze hoş geliyor. Bir anda çuvala dönen düşmanlara gerçekten rahatsız edici. MMO oyunlarının olmazsa olmazı PvP ve topluluklar oyunda yerini alıyor tabii ki. Kendi ekibinizle başka ekiplere karşı mücadele etmek ya da herkesten bağımsız olarak hünerlerinizi sergilemek size kalmış. Bu konuda tek şart 30. seviyeye ulaşmanız. Ayrıca oyunun Avrupa sunucuları ülkemizin konumuna için son derece ideal. 20-30 civarında ping ile rahat rahat oyunumuzu oynayabiliyoruz. Sunucularda oyuncu sayısı da fena sayılmayacak düzeylerde.

Swordsman her ne kadar etkileyici bir hikaye ve temaya sahip olsa da, genel



olarak piyasadaki oyunların bir harmanı konumunda, türde yenilik getirmekten çok uzak. Eğer ki uzak doğu dövüş sanatlarına ilgiliyseñ bu oyuncu grubuna katılmanız öneririm. Ancak konuya alakanız yoksa çok da yaklaşmayın derim. ■

Swordsman

- + Uzak doğu dövüş sanatları, etkileyici Hikaye
- Türe yenilik getiremiyor

6,8

MMO, Uzak doğu, Dövüş sanatı





Firefall

Firefall, genel hatlarıyla güzel olarak nitelendirdiğimiz bir oyundu. FPS ve TPS kamera açısına sahip bu açık dünya MMO'yu oynarken bilmeniz veya dikkat etmeniz gereken bazı noktalar olduğunu düşünerek bunları sizin için güzelce listeledik. Gözünüzden kaçmasın. ■ Arda



Takım Oyunu Önemlidir

Bazı bölgelerdeki uzaylıları temizleme ve belli noktaları yok etme görevlerinde tek başına daldığında birçok kez uzayı akınına uğradım ve oldüm. Oyunun hızlı yapısı, bazı uzaylılarla başa çıkamamaniza ve bir anda başınıza üşüşmelerine neden oluyor. Bu yüzden aynı bölgeye gelenler illa olacaktır. Onlarla birlikte ilerleyin.

Ya FPS ya TPS

Firefall'da iki türlü kamera açısıyla oynamama imkanı bizlere sunuluyor. İsterseniz hoplayıp ziplarken daha kolay olduğunu düşündüğünüzde TPS moduna geçebilir veya hararetli çatışmalarda cüsseli karakteriniz ile ekranı kaplamamak için FPS'ye geri dönebilirsiniz. Tek yapmanız gereken farenizin tekerliğine basmak.



Detaylı Başarım Sistemi

MMO'lardaki en detaylı başarım sistemi ilk ve tek olarak WoW'da görüldü diye biliyorum. Oyuncuları dopamin komasına sokan ve zevkten dört köşe olmalarını sağlayan bu ödüllendirme sistemine şahsen bayılıyorum. Firefall'da da çok çeşitli başarımlar sizleri bekliyor. Rafları boşaltın!



Özelleştirme Seçenekleri

Oyun başladığında karakterinizi yaratınız ama sonra pişman mı oldunuz? New York ismindeki makinelere giderek cinsiyetinizi, saçınızı, başınızı, her şeyinizi düzeltebiliyorsunuz. Hem de ücretsiz! Ayrıca görseldeki gibi silahlarına ve becerilerinize de Battleframe isminde makineler vasıtısıyla ulaşabilirsiniz.



Toplu Görevler

İncelemede de bahsettiğim gibi oyunun başındaki görevde birçok kişiyle birlikte ilerliyorsunuz. Oyunun geneline hakim olan bu oyun stilî, yalnız oynamayı bir misyon haline getirmiş izole oyuncuların oyun ortamına daha rahat adapte olmasını sağlayabilir. Firefall'un güzel noktalarından biri de bu.



Keyifli Uçuşlar

Oyunun belirli noktalarında konuşlandırılmış olan Glider Pad'ler ile Copacabana havasını ciğerlerinize mis gibi çekerek kuşlar gibi süzüleceksiniz. Açık dünya oyunlarındaki mini game'ler tadında duran fakat amacı görev noktasına kısa yoldan uçmayı sağlamak olan bu noktaları bol bol kullanın. Ama bu esnada space'e basmayın!

En çok oynanan online oyunlar

Age of Wushu

Yapım Snail USA Dağıtım Snail USA
Aylık Ücret Yok Web www.ageofwushu.com



APB Reloaded

Yapım Reloaded Productions Dağıtım GamersFirst
Aylık Ücret Yok Web www.gamersfirst.com/apb



DC Universe Online

Yapım Sony Dağıtım Sony
Aylık Ücret Yok Web www.dcuniverseonline.eu



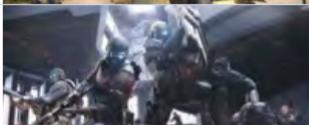
FFXIV Online: A Realm Reborn

Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix
Aylık Ücret 12,99\$ Web www.finalfantasyxiv.com



Ghost Recon Phantoms

Yapım Ubisoft Singapore Dağıtım Ubisoft
Aylık Ücret Yok Web www.ghostreconphantoms.com



Neverwinter

Yapım Cryptic Studios Dağıtım Perfect World
Aylık Ücret Yok Web nw.perfectworld.com



PlanetSide 2

Yapım Sony Dağıtım Sony
Aylık Ücret Yok Web www.planetside2.com

Türkçe
Arayüz



Star Conflict

Yapım Star Gem Inc. Dağıtım Gaijin Entertainment
Aylık Ücret Yok Web www.star-conflict.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios Dağıtım FireFly Studios
Aylık Ücret Yok Web www.strongholdkingdoms.com

Türkçe
Arayüz



War Thunder

Yapım Gaijin Dağıtım Gaijin
Aylık Ücret Yok Web www.warthunder.com

Türkçe
Arayüz



Kaynak: Steam



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VIDEO
FORUM
ve fazlası...

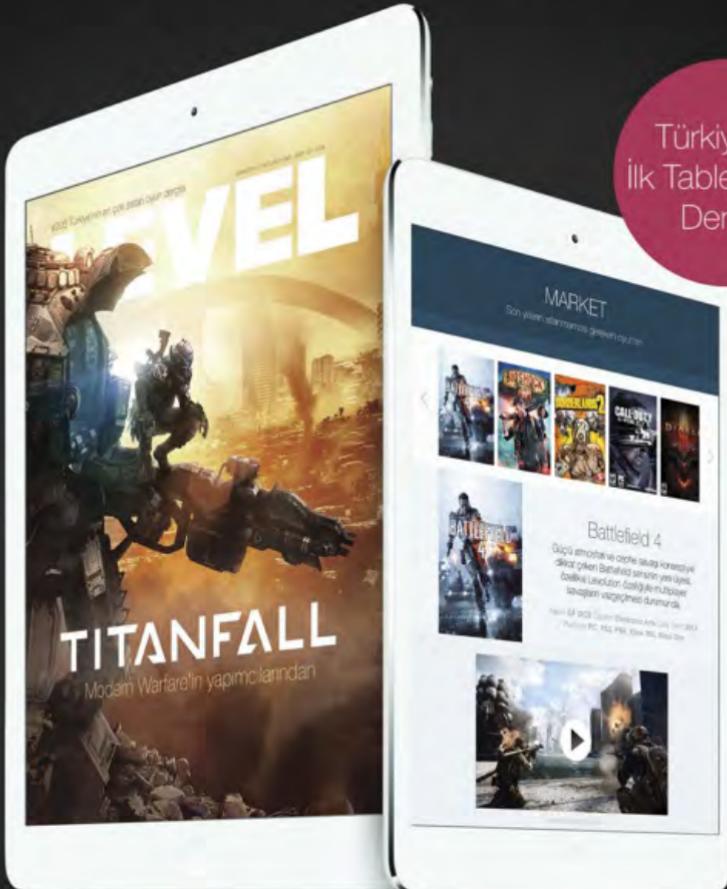
www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin

