

#215 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

E

E

E

ASSASSIN'S CREED UNITY



"EFSANE"

YENİ BAŞLIYOR!

Yeni Evlilik Sistemi

Sunucular Arası
Birlik Savaşları

Yeni Haritalar ve
Karakter Geliştirmeleri



LEGEND ONLINE 2

SENİ BEKLİYOR!



LEGEND II
online



Evrim Teorisi

“Değişmeyen tek şey değişimdir.”

Bu kümeye oyunlar da dâhil, haliyle. Ne var ki “değşim” ile “dejenerasyon” arasında ince, kırmızı bir hat olduğunu düşünüyorum. Eğer bir oyun köklerine sadık kalarak değişiyorsa problem yok ama tam tersine; köklerini, yani geçmişini yadsıyorsa bu, o oyunu dejenerere eder.

Aslina bakarsanız bu konu uzun süredir aklımızı kurcalıyordu. Yani oyunların geldiği nokta... Bu yüzden “Gelişimin ve Tekrarın Harmonisi” adında bir dosya konusu hazırladık ve “Hangi oyun, nasıl evrildi?”, “Özellikle büyük oyunlar tekrar mı ediyor?”, “Artık kompleks oyunlar yapılmıyor mu?” gibi birçok sorunun yanıtını aradık.

Açıkçası -bu konuda- taraf değiliz ama oyun dünyasının arafası, yani büyük firmalarla bağımsız firmalar arasında kaldığını ve tıkandığını düşünüyoruz. Peki, siz ne düşünüyorsunuz? Okuyun, üstüne konuşalım.

Bu arada, bu konunun, Ubisoft'un iki büyük oyununu (Far Cry 4 & Assassin's Creed: Unity) bug'lara dolu şekilde piyasaya çıkarması ile aynı aya denk gelmesi büyük bir sürpriz oldu çünkü bu olay -dolaylı da olsa- yazdığımız konuya bağlılı.

Gelecek ay -bir terslik olmazsa- Türkiye'deki oyun sektörü hakkında bir şeyler karalayacağım.

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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

Not: Dergiye yeni bölümler ve yeni arkadaşlar katılıyor. Gelecek aylarda büyük değişiklikler olacak. Bizi takip etmeye devam edin.

Yeni Bölümler



Astronot Sayfa 26



Astronot Sayfa 39



Anarşist Sayfa 94



Bu ay zirveye çıkan oyunların piyasaya hatalarla dolu çıkması konusunda ne düşünüyorsun? Artık "Day One" yamaları bile yaralara merhem olmuyor... ▼



Fırat

@whiskeyinthejar

Kızışan rekabet ortamından kaynaklanıyor olsa gerek, firmalar birbirlerinden geri kalmamak için oyunları alelacele piyasaya sürüyor.



Şefik

@GamerRocko

Ben bu işe anlam veremiyorum arkadaş. Yahu hiç mi test etmiyorsunuz oyunu, hiç mi bakmıyorsunuz çalışmışmadığını? Bazı oyunların alfa ve beta sürümleri bile bu tip oyunlardan daha sağlam, daha hatasız. Bence yılda bir oyuncu çıkarmayı bırakıslar önce, belki bu işe yarar.



Tuna

@apeiron

Büyük ihtimalle bunlar planlı hatalar çünkü firmalar artık düzgün oyun yaparak para kazanamıyor. Hatalı oyular üretiyorlar ki ilgiyi üstlerine çeksinler, adlarından hep bahsedilsin. İşte size dünyanın en saçma komplو teoris! (Birçok komplو teorisinin bu kadar saçma olduğunu düşünüyorum, oraya gönderme yaptım.)



Emre

@eoztinaz

Bu ay çıkan oyular arasında sanırım en çok hata Assassin's Creed: Unity'de mevcuttu. Duvara geçen, uçan kaçan, hatta yüzsüz (!) adamlar... Ubisoft oyunlarının çıkış günlerinde -özellikle de performans konusunda- sıkıntı çektiği şahit olmuşum ancak bu oyuncunun bu derece hatalı çıkış yapması gerçekten çok şaşırtıcı.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Yapılan reklamlara olan güven, insanların her ne olursa olsun bu isimlere para vereceğinin garanti olması ve pek tabii ki üreticilerin de sadece insan olması... Day One değil, World of Warcraft'a Cumartesi günü bile bakım yapıldı diyorum!



Ayça

@aycazaman

Erken doğum, daha ötesi değil...

LEVEL

#215 - Aralık 2014

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Sungü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Yekta Kurtçelbe 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 Kirımlıoğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basın Yayın ve Hizmet A.Ş

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

TÜRKİYE'DE İLK DEFA CHIP OKURLARINA ÖZEL, HERKESE ÜCRETSİZ!



ESET MULTI-DEVICE SECURITY (6 AYLIK)
PC'niz, tabletiniz ve akıllı telefonunuz
6 ay boyunca güvende



**BÖYLESİ
DAHA ÖNCE
VERİLMEDİ**



**2
TAM SÜRÜM
yazılım**



CHIP Aralık sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

BU AY NE OYNADIK?

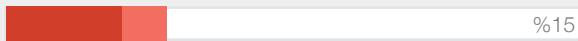


Emre Öztinaz

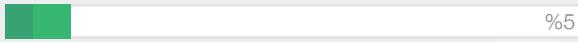


Warlords of Draenor çıkışınken başka oyuna zaman ayıramadım, değil mi? Ama ayırdım. Assassin's Creed: Unity'yi denedim, denemez olaydım. Hatalar, hatalar, hatalar...

Assassin's Creed: Unity



Heroes of the Storm



World of Warcraft: Warlords of Draenor

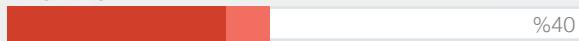


Ertuğrul Süngü

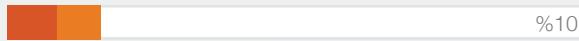


Karşında çıkan her şeyi oynadım! Evet, yaptım bunu! Delirdim bu ay! Önce WoW, sonra Dragon Age, sonra yine WoW ve bir de baktım ki Aralık olmuş...

Dragon Age: Inquisition



This War of Mine



World of Warcraft: Warlords of Draenor



Şefik Akkoç

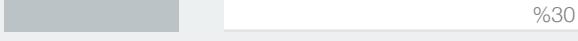


Inanmazsınız ama GTA V'in önceki nesil sürümünü yeni bitirdim, aynı gün yeni nesil sürümünü geçiş yaptım. Kalan zamanda da biraz savaştan, biraz zombiden kaçtım...

Grand Theft Auto V



State of Decay



This War of Mine



Tuna Şentuna



Çok acayıp bir aydı bu, bir öncekinden daha da fenal! AC: Unity, CoD: Advanced Warfare, GTA V, Far Cry 4, hepsi aynı anda saldırdı. Teker teker gelin, adam misiniz?!

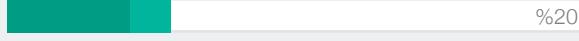
Assassin's Creed: Unity



Call of Duty: Advanced Warfare



Grand Theft Auto V



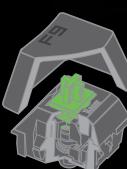
RAZER BLACKWIDOW CHROMA



FEEL THE DIFFERENCE

EKSTREM PERFORMANS

Razer BlackWidow Chroma mekanik oyun klavyesi, orijinal Razer BlackWidow'un piyasaya çıkışından dört yıl sonra, dünyanın oyuncular için özel tasarılanan ilk mekanik tuş anahtarları Razer™ Mekanik Tuş Anahtarları ile performans sınırlarını bir kez daha zorluyor. Optimize edilmiş basıñ noktalarına sahip bu yeni tuş anahtarları öncekinden çok daha yüksek hız ve isabetlilik sunarak yeteneklerinizi bir üst seviyeye taşımanızı yardımcı olacak.



KİŞİSELLEŞTİRMEDE YENİ SEVİYE

Razer BlackWidow Chroma her bir tuşun rengini ayrı ayrı seçebileceğiniz ve 16.8 milyon renk arasından seçim yapabileceğiniz Chroma ayarlanabilir aydınlatma ile geliyor. Animasyonlu ışık efektlerinden başıslara tepki veren aydınlatmaya, hatta lonca renklerinizi cesurca sergileyebileceğiniz bu ekstrem kişiselleştirme özelliği sayesinde oyun tarzınıza uygun, kişisel tarzınızı yansitan profiller yaratma özgürlüğüne sahip olacaksınız.

Şimdilerde Satışta:



Ayrıca: Razer DeathAdder Chroma, Razer Naga Epic Chroma ve Razer Kraken 7.1 Chroma. Gerçek kişiselleştirme şöleni için Chroma cihazlarınızı bir arada kullanın.

WWW.RAZERZONE.COM/CHROMA



#215



56

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

26 Astronot YENİ

İLK BAKIŞ

- 30 Overwatch
- 32 Star Citizen
- 33 Blitzkrieg 3
- 34 Evolve

36 Elektronik Sporlar

- 39 Mobil YENİ



64

DOSYA KONUSU

- 43 Gelişimin ve Tekrarın Harmonisi

52 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 56 Assassin's Creed: Unity
- 64 Far Cry 4
- 70 Call of Duty: Advanced Warfare
- 74 Dragon Age: Inquisition
- 76 Grand Theft Auto V
- 78 World of Warcraft: Warlords of Draenor
- 80 LittleBigPlanet 3
- 81 Pro Evolution Soccer 2015
- 82 LEGO Batman 3: Beyond Gotham
- 83 The Legend of Korra
- 84 Halo: The Master Chief Collection
- 85 Football Manager 2015
- 86 Lords of the Fallen
- 87 Styx: Master of Shadows
- 88 Assetto Corsa
- 89 Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes
- 90 Kraven Manor
- 91 Randal's Monday
- 92 Freedom Wars
- 93 This War is Mine



76



78

94 Anarşist YENİ

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat

108 LEVEL Ligi

- 110 Kare
- 114 LEVEL 216

DVD



DEMO

Bear With Me
Beyond Flesh and Blood
Dead Synchronicity
Euro Truck Simulator 2 Gold
Graywalkers Purgatory
Guns Gore Cannoli
Momentum
Return of the Obra Dinn



VIDEO

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



EKSTRA

Assassin's Creed: Unity (Wallpaper Paketi)
Civilization: Beyond Earth (Wallpaper Paketi)
Dragon Age: Inquisition (Wallpaper Paketi)
Far Cry 4 (Wallpaper Paketi)
Hearthstone: Heroes of Warcraft (Wallpaper Paketi)
Overwatch (Wallpaper Paketi)



POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

TO: LEVEL INBOX

Sesini duymak için Şefik Abi'nin tüm Titanfall videolarını izlediğim Tuna Abi'm ve Battlefield 4 videolarını izlemeye doyamadığım Şefikko... Nasılsınız? Ben (genç okuyucu) derginizi geçen yılın Aralık ayından beri takip ediyorum. Artık her ayın 1'inde gitmek, dergiyi almak, evime getirmek, posteri duvarına asmak, dergiyi okuyup " koleksiyon bölümü"ne koymak alışkanlık oldu. Severe okuyorum. Daha az kısaltmadan sorularıma geçeyim...

"Daha az kısaltmadan..." derken? Daha çok uzatmadan derken elin kaydı da böyle mi oldu? Neler olmuş, neler... Hoş geldin diyelim biz de az uzatmadan bari.

1. Abim 500 TL maksimum bütçeyle önumzde çıkacak hangi oyunları almamalıym? (PS4) PS4'e özel bir şey çıkmıyor. Grand Theft Auto V'i oynadın mı? Onu alabilirsin. The Crew iddialı geliyor, ona bakarsın bir. Dragon Age: Inquisition harika olmuş, belki onu denersin.

2. 6 Kasım doğum günüm, ne istemeliyim? ABD'deki bir firma ucun kaykay yaptı, onun prototipini istesene. Gerçi Tony Hawk bile üstünde pek duramadı, bizim hiç şansımız yok. Olsun, isteyen bir yüzü...

3. Maksimum 1.500 TL ile en iyi nasıl bilgisayar toplarım? Intel yeni Pentium çıkarmış, tercih etmeli miyim? **1.500 TL'ye iyi bir bilgisayar toplamanın en kolay yolu o 1.500 TL'yi bir bilgisayar mağazası çalışanına rüşvet olarak verip gece dükkânın kapılarını açık bırakmasını sağlamak olabilir zira 1.500 TL'ye "iyi" bir bilgisayarın sadece ekran kartını satın alabilirsin şu devirde. 3.000 TL'ye yükselenin sürece bilgisayar almayı düşünme**

derim.

4. Abim bu PS4'te ben nedense DVD'li oyunlarına DLC alamıyorum. Nedeni kulandığım PayPal nakit kart mı, yoksa diskli oyunlara eklenen mi alınamıyor? Diskli veya dijital, bir oyuna sahip olduktan sonra tüm DLC'lerini edinmeye de hak kazanıyorsun. Sanırım PayPal ile bir sıkıntın olmuş ki geçen benim de başıma geldi **bu. Başka yöntemlerle o DLC'leri almayı denemeni öneririm.**

Sorularım bu kadar. Yayımlarsanız benim için harika bir doğum günü hediyesi olur... **Doğum günün kutlu olsun o zaman Kutay. Kaç yaşına bastın? Neyse, sonra söyleşsin. Görüşürüz, iyi yıllar!**

Kutay ÖKTEN

PS3 OYUNCUSU

Merhaba tüm LEVEL çalışanları, hepiniz Hatay'dan selamlar. Bu ilk yazışım ve heyecanlıyım. Bu arada bu şehirde maalesef çok az "gamer" var ama neyse, sorularıma geçeyim...

Hatay'a hiç gitmedim. Nasıl bir yer orası?

Gamer yoksa kesin güzel yemekler vardı. (Ne kötü bağladım.)

1. Ben iki yıldır PS3 kullanıyorum, PS4 almak için uzun süre beklemiyorum. Haliyle öğrenciyiz, bir oyun için bile aylarca para biriktiriyoruz. Benim en çok merak ettiğim ve para biriktirdiğim oyunlardan biri Assassin's Creed III'ü ama bence tam bir hayal kırıklığıydı. Şu an da Assassin's Creed: Rogue için heyecanlıyım, sizce iyi bir oyun olur mu? Yani PS3'ün son Assassin's Creed oyunu unutulmaz olmalı...

Valla dergide incelemesini bulabilirsin oyunun fakat hiç de öyle unutulmaz bir

Assassin's Creed oyunu değil kendisi.

Ubisoft, Assassin's Creed oyunlarından para kazanma adına Assassin's Creed oyunları şey ediyor. Oradaki "şey etmeyi" anladın sen...

2. Ben Diablo III almayı düşünüyorum; grafikleri de kötüyüm, ben bu türlerden uzağım. Sence tek kişilik modu güzel mi? Ayrıca kuzenlerim falan eve geldiğinde FIFA oynamaktan bıktık, Diablo III'ün iki kişilik modu güzel midir?

Diablo III'ün grafikleri kötü değil, niye öyle düşünündün ki? Yalnız Lost Ark var Kore yapımı, o çok acayip, haberler kısmında okuyabilirsin. (Bizim bu taraflara kolayına gelmez, heyecanlanma.) Eğer gerçekten oyunu iki kişi, düzenli olarak oynamayı düşünüyorsanız Diablo III'ten bir hayli keyif alabilirsiniz.

3. Ben bazı oyunların hikâyelerini İngilizce yetmezliğimden dolayı oynayamıyorum. Grand Theft Auto V'te konuşulanları cidden merak ediyorum. Bu arada Watch_Dogs almayı düşünüyorum ama PS3'te grafikleri Grand Theft Auto V kadar iyi ve eğlenceli değilmiş. Bir de Watch_Dogs'ta araba kullanmak zor ve can sıkıcımiş. Şu anda ucuza orijinal bir Watch_Dogs bulduğum ama alsam mı diye kafam karışıyor. Sen iyi anlarsın abi, alayım mı? **Demek ki İngilizceni geliştirmelisin Cem; hatta başlangıcı ben yapayım, sorunun cevabını anlamak için bir şeyler karıştırırsın belki... Well the visuals in Watch_Dogs are not so bad as you are imagining. Yes, Grand Theft Auto V is better in every sense but Watch_Dogs is also a good game. If it is as cheap as you've said, you should buy it. You'll enjoy the game, I promise...**

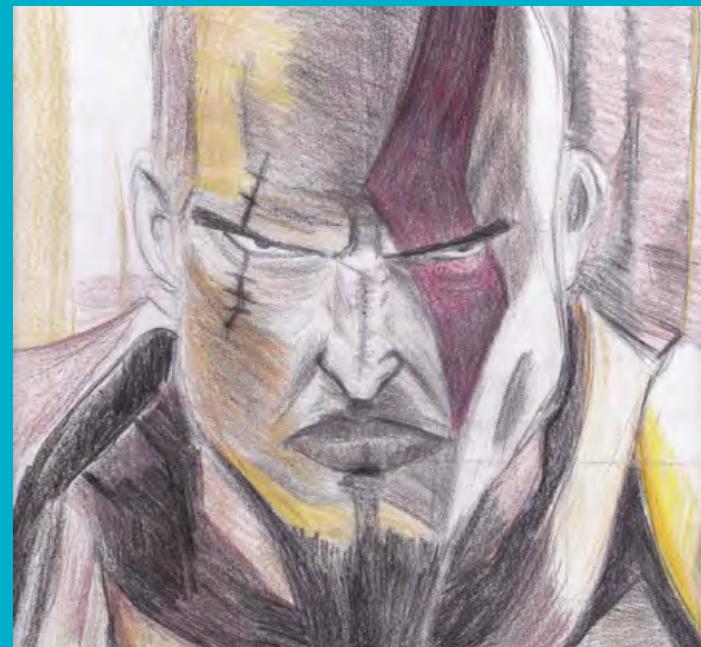
4. Ben sizin dergiyi 191. sayıldan beri takip



El çizimi Kratos!

Uzun bir süredir, daha doğrusu küçüklüğünden beri resim yapıyorum. Bazi yarışmalarda ödüllerim var. Güzel sanatlar liselerinde okudum. Bu tür fantastik çalışmalar yapmayı çok seviyorum. Geçen ay LEVEL'daki yazınızı okuduğumda dışarıdan size yollanan resimlerin yayımlanacağını yazmışsınız. Ben de derginize renk katmak amacıyla bu çalışmayı yolladım. Resimdeki karakteri gayet iyi tanıyorsunuz; Kratos'u çoğu video oyunu tutkunu tanır. PS2'de oyunlarını büyük bir ilgiyle oynuyorum. Derginizi de çok seviyorum. Saygılar..

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



ediyorum. Derginiz gayet kaliteli, çok uğraşıyorsunuz ama sizden ufak bir isteğim var. Oyun incelemelerinde oyuncun ne kadar süre oynanabileceğini yazarsanız öğrencileri çok mutlu edersiniz. Oyunu almak için iki - üç ay para biriktiriyor ve alıyoruz, sonra bir gün oyna ve bitti... Takas yapabileceğim adam da yok Hatay'da, oyunu geri satabileceğim oyuna mağazaları da yok maalesef. O yüzden bence çok iyi ve renkli olur.

Valla doğru söyledin. Bunu not ediyorum, Fırat'a ve Şefik'e ileteceğim. Sonra kesin uğraşmayıp yapmayacaklar. Dergiyi ele geçirmeye vakti geldi sanırım!

5. Abi öğrenci halleri, anlarsın belki, bizde bazen internet kesiliyor ve internet kafeye gitmem gerekebiliyor. Oraya geçtiğimde hala PC'de FIFA 07 ve Counter-Strike oynandığını görüyorum. Abi tüylerim diken diken oluyor, ağlayacak duruma geliyorum ben. Bir de bağırmalar var, kafam şısıyor. Bu oyuncuların hala yaşıyor olması güzel ama artık meydanda Battlefield 4, FIFA 15, Diablo III oynayanları görmek, yanı resmen yeni nesil görmek istiyorum. Sence bu olay ne zaman olur?

Şimdi Hatay'ı kötülemek istemem ama sanırım bu durum sizin o taraflara özgü zira Ankara'daki kafelerde öyle oyuncular yok, maşallah herkes Grand Theft Auto V'lerde, Battlefield'larda cirit atıyor. Bence sen oradan taşın. (Çok güzel çözüüm.)

6. Bu son sorum. Bazi aklıma takılan ve hatta gece uyuyamadığım sorular var. Bunlardan biri şu: Borderlands + Borderlands 2 paketi mi, yoksa Borderlands 2 Game of the Year Edition mi alsam? Game of the Year paketi daha pahali ama diğer paket daha cazip geliyor. Sence ne yapmalyım?
Bu arada bana uzun soluklu PS3 oyunları

önerirseniz çok mutlu olurum.

İlk Borderlands'i oynamaya inan ki gerek yok. Borderlands 2 ve oyuncun DLC'leri sana bir ömür yeter, müthiş de keyif alırsın. Borderlands 2 diyyorum!

Sorularıma cevap verip yayılmasanız çok sevinirim. Benim de böyle editörlük hayallerim var, yazım hatam varsa özür diliyorum, sizi uğraştırmak istemem. Hepinizin tek rardan selamlar, hepiniz çok seviyorum!

Görüşürüz Cem Deniz. Soyadın neden Şehla acaba... Gözlerde bir problem mi varmış dedenler bu soyadını alırken? Bende de var şehlalık, okulda hep dalga geçtiler. Ne kötü arkadaşlarım varmış!
Cem Deniz ŞEHLA

LEVEL: KING OF GAMES

Merhabalar Tuna Ağabey ve damperli kamyonların kralı Şefik Ağabey. (#213'teki notunuzdan yola çıkararak "ağabey" yazdım.)

Heyecandan paragraf paragraf olarak mı yazsam, yoksa normal, düz yazı şeklinde mi yazsam, bilemedim. Hatam varsa da kusura bakmayın.

Paragraf da olur, düz yazı da, sonuçta yazmışsin. (Düz yazı olarak yazarsanız bozuşuruz ama bundan sonra ey okurlar!) Bakalım neler sormuşsun...

1. Şefik Ağabey'in yayınlarından gördüm, NBA 2K15 oyununda "face scan" özelliği var. Tuna Ağabey sence bu özellik bir işe yarar mı? Ve

Şefik Ağabey sen bu kamerayı nereden aldın?

O özellik ne işe yarayacak. Donuk bir surat koyuyor oyuna, kendinden iğreniyorsun sonra. Şefik'e de teknolojik alet yağıyor! Uçan kaykay da ilk ona gider kesin. (PS4 sahibiysen PlayStation 4 Camera, Xbox One sahibiysen de Kinect gerekiyor sadece ve bu sayede senin suratın oyuna, MyPLAYER'a aktarılıyor. - Şefik)

2. Çok klasik olacak ama PC mi, yoksa PS4 mü? PS4 ise ben de aynı fikirdeyim ama önerilebileceğiniz oyunlar nelerdir? Muhtemelen Watch_Dogs, The Last of Us Remastered, inFamous: Second Son ve inFamous: First Light diyeceksiniz ama ben genellikle sporla ilgilendiğim için FIFA 15, Madden NFL 15 ve NBA 2K15 olarak belirlemek istiyorum ilk oyunlarımı. Sizce tercihlerim nasıl?

Güzel. (Net cevap verdim.) Valla seçmişsin sen her şeyi, bizim ne söyleyeceğimize kadar da tahmin etmişsin. Tebrik ederim en fazla bunun üstüne...

3. FPS, TPS ve açık dünya oyularına verebileceğiniz en güzel örnekler nelerdir?
FPS için Battlefield 4, Destiny veya Borderlands 2 olabilir. TPS'ye The Last of Us diyebilirim, açık dünya için de elbette ki Grand Theft Auto V! (Ben de Sleeping Dogs'u ve son haftalardaki fa-

vorim State of Decay'i katayım açık dünya oyunlarına. - Şefik)

4. Bu sorum Şefik Ağabeye. Şefik Ağabey, bir YouTube kanalı açmak ve senin gibi Razer olmasa bile farklı sponsorluklar elde etmek istiyorsak neler yapmalıyız? Her günümüz PC veya PS4 başında mi geçirmemiz gerek?

Şefik'le aranızı iyi tutun, o hepsini haller. Haha, nasıl da başına sardım Şefik, oh! (Önce kanalı açman, sonra bol bol ve kaliteli içerik üretmen, sonra da sponsorlu alabilecek seviyeye gelip başvuru yapman gerekiyor. - Şefik)

5. PS4'te Skype'ta arkadaşlarınızla konuşken oyun keyfini yaşayabiliyor muyuz? Ve bildiğim kadaryla PS4'te bir oyun yüklenirken, o yüklenen oyunu veya farklı bir oyunu oynayabiliyor musunuz; bu doğru mu?

PS4'te oyun içinde arkadaşlarınızla konuşmak için

o arkadaşlarınızın bir

Party oluşturuyor ve sonra ek bir programa gerek kalmadan konuşabiliyorsunuz. Bir oyun indirilirken de başka işler yapılıyor, bu da doğru fakat bazı oyuncular (Grand Theft Auto V gibi.) buna izin vermiyor.

(Xbox One'da Skype var ama oyun oynarken hiç kullanmadım vallahi. - Şefik)

Şimdiden teşekkür ediyorum. Bu mektubumu yayılmalarınız çok mutlu olurum, kendinize çok iyi bakın ve Şefik Ağabey yayınlarını bekliyoruz...

Biz teşekkür ederiz, yine bekleriz, Şefik Ağabey'iniz de The Forest yayımlar 1.200 bölüm ki herkes ekran başında fenalık geçirip ölsün. (Öyle deme Tuna, en çok o izleniyor nedense, henüz çözemedim. - Şefik)

Mert TEMEL

EYE OF THE TIGER

...diyerek anlamsız bir başlangıçla açılışı yapıyor, hepini teker teker selamlıyor ve parantezlerin kralı nam-i diğer GamerRocko Şefik Abi'mi ayrıca selamlıyorum zira bize 24 saatlik yayın müjdesi verdi kendisi. "Keyifler nasıl, işler güçler yolunda mı?" diyerek klassizmden kaçtım.

24 saat dayanamayacağını anladı Şefik, onu 12 saate indirdi ama ona da kendini hazırlayamadı sanırım. Eğer başarısra ben de bir kısmına katılıp onun tüm sırlarını anlatarak yayını baltalayacağım! (Nasıl bir gaza geldiysem... 12 saatin bir parçasında sen, bir diğer parçasında başkası, sürpriz konular falan... - Şefik)

1. Grand Theft Auto V'in yeni nesle gelme-

sine az kaldı ama hiç heyecanlanmıyorum zira PS3'te zevkini aldım. Bu konuya ilgili siz ne demek istersiniz? Acaba eski grafiklere mi alıştim, yoksa yükseklerde gözüm mü yok?

Yani eğer Grand Theft Auto V'i PS3'te hatmettiyse gerçekten yeni nesilde bir daha oynamak istemeyebilirsin ama oyun yeni nesilde bağı bir iyi olmuş. Grand Theft Auto V'i hiç oynamamış olanlar direkt PC ve yeni nesil sürümlerini tercih etmeli. (Oyunu tekrar oynamak için iki sebep olabilir. Bir, tüm senaryoyu "first person" oynamak, iki, GTA Online'a yeni nesil grafiklerle devam etmek. - Şefik)

2. Şu sıralarda FIFA 15 ve NBA 2K15 çıktı. Şu anda elimde iki oyundan birini alacak kadar param var. Hangisini almalıyım ya

da siz hangisini önerirsiniz veya bunlardan vazgeçip Far Cry 4'ü mü bekleyip alsam? Pagan Min'i de heyecanla bekliyorum!

Bu soruyu bana soruyorsan, sporla alakam olmadığı için direkt Far Cry 4 derim. Diğer olasılık için sözü Şefik'e bırakıyorum... (FIFA 15 sinir bozuyor, NBA 2K15 al derim ama Tuna'ya da katılmıyor değilim. - Şefik)

3. The Following, Gotham veya Arrow ünlüsünden hangi diziyi önerisiniz, izlediğiniz var mı? Ve müzikle ilgili de Guns n' Roses, Queen ve Pink Floyd dinliyorum. Bu efsanelerin tarzına yakın veya benzer şarkı yapan gruplar varsa sizin de sevdığınız, öneri alabilir miyim zira baymaya başladilar?

The Following ve Gotham bağı iyi. Arrow'u sevmedim ben, onun yerine The Flash'i veya Constantine'i koyabilirsin. Bahsettiğin grplardan da kolayına sıkılmak mümkün değil aslında ama 7/24 dinlersen olabilir tabii ki... Muse, Franz Ferdinand, Green Day, Manic Street Preachers, Weezer ve Mando Diao öneriyorum sana.

4. Şefik Abi istikrarla kanal için hem oyun videosu, hem de canlı yayın yapmaya devam ediyor ve Multiplayer LIVE'da da görev alıyor. Twitch'de de 2.000 civarında takipçi var. Tuna Abi ve Emre Abi'den isteklerim var: Şefik Abi'yi destekleyin, bir 5.000 takipçi olsun da partner olsun, biz de rahat rahat yayın izleyelim. Tuna Abi sesin de iyi gidiyor yaynlarda, renk katıyzorsun, biraz daha sık çok yaynlara ya da oyun videolarında. Son olarak Şefik Abi, Destiny'de pes falan mı ettin ya?

Şefik beni yayınlarına davet etmediği için maalesef sesimi duymanız da zor.

Ha şimdî soracak olursan, hep çagirdığını söyleyecek ama bakın aynen şöyle yapıyor: "Sen de yayına gelsene." Bitti, cümle bu kadar. Yayın ne zaman, ne oynanacak, belli değil. Şimdi 10 satır cevap yazar parantez içinde heho! (Destiny oynayalım mı Tuna? - Şefik)

5. Şimdi de "show must go on" diyerek kapanışı yapıyor ve üniversitede sınavına hazırlık için ders çalışmaya gidiyorum. Bir dileğim var, kendinize iyi bakın ve mutlu oln yeter... Üniversite sınavına çalışıyorum ha... Öyle bir sınav vardi, değil mi? 1.400 yaşında olduğum için unuttum tabii ki. İyi dileklerin için sağ ol, görüşürüz, sınavda başarılar...

Berke "James" UÇKUN

İLK KONSOLUM PS4

Selamlar Tuna Abi & Şefik Abi. (Ve yazmaya USEDİNDİM.) Daha önce bir kere daha yazmıştım, şimdî canım sıkıldı, bir daha yazayım dedim. Zaman bol nasıl olsa...

Neden bol o zaman? Benimki hiç değil? Bana biraz vermek ister miydiñ fazla zamanından? Of, öyle bir şey olsa şahane olurdu ha!

1. Destiny ne lanet bir oyundur? Hem çok sevdim, hem de iğrendim. Adamlar FPS tarzında bir oyun yapmışlar, iyi, güzel kardeşim de en azından PS4'e hafif bir "aim" koymaz mı insan?! Senin fikrin ne bu konuda Tuna Abi? Yani ben açıkçası online oynarken "headshot" yemekten biktim!

Destiny güzel oyun. Evet, karşılaşmalı multiplayer'nda bolca dayak yiyeorsun fakat bunun sebebi elinde gamepad'le doğan insancıklar. (Yaşları küçük, o açıdan...) Ben konsolda online kısma hiç bulaşmıyorum. Edebimle PC'de takılıyorum mouse ve klavye ile. (Eski toprağın konsolda multiplayer FPS yetisi ne yazık ki düşük, ben de bir örneğim buna. - Şefik)

2. PS4'te neredeyse hiç adam akıllı oyun yok. Ben böyle aksiyonlu, vurdulu - kirdili bir oyun olacağını düşünerek Destiny'yi aldım, bir baktım, FPS çıktı. Tabii ki doğal olarak ilk defa PS4 sahibi olduğum için (Dört - beş yaşlarında dayken dayının PSone'ında Tomb Raider oynardım, o başka.) çok zor geldi. Senin bana FPS olmayan bir oyun önerin var midir Tuna Abi?

Hah, bak işte daha önce deneyimin de yokmuş. Eh, normal zorlanman FPS oyunlarında. O zaman sana inFamous: Second Son'ı, Grand Theft Auto V'i veya -eğer daha önce AC oyunları oynamadıysan- Assassin's Creed: Unity'yi öneriyorum. Middle-earth: Shadow of Mordor da gayet iyi bu arada...

3. Arada Thief falan oynuyorum ama bilgiyar da siktı beni nedense. Önerebileceğin, zevkli, aksiyonlu, maceralı bir oyun var mı?

(Eski olsa da olur, grafik umurumda değil.) Devil May Cry, Castlevania: Lords of Shadow geldi akıma. Biraz da Market bölümüne bak, bir şeyler çıkacaktır.

4. Ekran kartım HD 7770, değiştirmem mi, bilemedim. PS4 de var hem... Ne dersin Tuna Abi, değiştireyim mi? Her şey sana bağılı Tuna Abi, kararlarımı sana göre şekillendireceğim...

Bir dakika, aniden bir baskı oldu üstündel! Her şey niye bana bağlı?! Değiştirmeye! Evet, evet değiştirmeye! PS4 de varmış hem! Allah'ım çok gerginim!

5. Yaş 16, lise ikinci sınıfıymım. Bana güzel bir kitap önerisi yapar misin? Hani böyle fantastik de olabilir, bilimkurgu da, macera da... Kisacısı sıkmasın, eğlenceli bir şey olsun.

Ooo kitap önerisi! Hemen önereyim...

Cesur Yeni Dünya'yı oku. Dune'u oku. (İlk kitap yeter.) 2001: Bir Uzay Macerası'ni oku. Kara Elf Üçlemesi'ni oku. Oku Berk, gerisi gelir...

Aklımda başka soru yok açıkçası. Şefik Abi sana da bir öneri, deneyimlerime göre özgün kanala vereceğin emeği spam kanala versen, çok daha fazla gelirin olur. Sadece bir öneri...

Spam kanala emek vermek nasıl oluyor? Spam iyi bir şey değil bir kere, başından kötü geldi kulağıma. Ne diyorsun Şefik? (Mevcut örnekler gibi emek ve netice-sinde para hırsızlığı yapmam ben, varsın gelirim az olsun. - Şefik)

Berk KARA

NUMARA 1205'DEN 1202'YE

Merhaba Cevapların Efendisi Tuna Abi (Eniște?) ve Parantezlerin Kralı Şefik Abi! Lafi fazla uzatmadan sorularıma ve "netice"ye geçeyim.

"Cevapların Efendisi Tuna Eniște" deyince hoş oldu mu, bir bak lütfen. Olmadı, değil mi? Ayrıca o netice neden tırnak içinde? Netice vücudumuzdaki bir uzva, popoya da verilen isim bildiğin üzere. Amacın nedir Ege?!

1. Tuna Abi, sen de Emre Abi gibi neden Şefik Abi'ye takılmıyorsun? Üzülüyorum sonra tüm ahalı olarak haaa!

Çünkü Emre ile aralarında özel bir ilişki var. Yani ben bilmiyorum artık ne boyutta olan olayları da beni kesinlikle kabul etmiyorlar. Gizli kapaklılar hep! (Bak şimdi... - Şefik)

2. Ben küçük çocuklar gibi Amerikan Güresi izleyen biri değilim ve gayet sıkı bir şekilde takip ederim. Her ay PPV'leri kaçırmam.

WWE her konuda başarılı bir şirket ama tutturmuşlar bir 9.99'\$a... Oyunlarda 2011 yılından beri ilerleme yok. Senin WWE 2K15'den beklenilerin ne?

Ben WWE'yi, WWF iken takip ederdim. World Wrestling Federation'dı adı o zamanlar, Hulk Hogan vardı, Yokozuna var-

dı, Shawn Michaels, ilk Undertaker gibi isimler ringdeydi hep. Sonradan sanırım WWF doğal hayatı koruma kuruluşunun adı olarak tescillendi, WWF de WWE olarak ismini güncelledi. İşte ben o kısımdan sonrasıni hiç bilmiyorum, haliyle WWE 2K15'ten de bir beklenirim yok. (Oyun değil) - Şefik)

3. Bu soru hem Tuna, hem de Şefik Abi'me. Bu dergi fikri nerden ve neden aklınıza geldi?

Asurlulardan beri süregelen bir fikir vardır Ege: Yazılı değilse inanmazlar. Biz de bu atasözünü benimsemiş insanlar olarak... Nasıl atıyorum, haddi hesabı yok. LEVEL'i biz çıkarmadık, LEVEL yılların dergisi.

Bir noktada biz ele geçirildik tabii ki, şahane bir dergi haline getirdik. İyi etmişiz, değil mi?

4. Bu yıl hikâyesi oynanacak, eski nesilde hangi oyunları önerebilirsin Tuna Abi?

Dur cümlesi çözmeye çalışıyoruz tarihçiler ve arkeologlarla birlikte... Hikâyesi oynanacak, eski nesilde...

Bir çeşit bilmecə mi acaba?

Eski nesilde hikâyesi iyi olan oyun mu soruyorsun acaba? Öyle bir oyun çıkmayıcağ, forget it. Sorry.

5. Ben sümestre tatilinde yeni nesil bir konsol almak istiyorum. Başından beri kafamda PS4 vardı ama bir anda Kinect akımlı oldu. Sence Xbox One mı, PS4 mü? Yani işin özü yatarak oyun oynamak mı, oyun oynarken spor yapmak mı? (Bu arada bu Morpheus olayı ne işe yarıyor?)

Benim net cevabım halen PS4 olarak giđiyor. Hele ki bendeki Xbox One'in Kinect'i kendi kendine iflas ettikten sonra konsoldan iyice soğudum. PS4'e Morpheus geldiğinde konsol iyice güzel olacak üstelik. Morpheus, Oculus Rift gibi bir sanal gerçeklik aparatı. Oculus Rift kadar iyi olursa mükemmel oyunlar oynayacağım demektir! (Oculus Rift'in nesi mükemmel Allah aşkına Tuna? Sinirlendirme beni! - Şefik)

6. Dergide işler nasıl ilerliyor? Baskı, stres gibi şeyler oluyor mu, yoksa herkes yerinde yazı yazıp ara zamanında da FIFA 15 mi oynuyor?

Dergide bir ast - üst ilişkisi var. Mesela Şefik hem ast, hem üst, hem de Rocko. Bu ne demek oluyor? Şefik dilediğine emir de veriyor, emir verdiklerinden emir de alıyor, kanalda Rocko'luk da yapıyor, yemek de yiyor, FIFA da oynuyor, The Forest'da kayıp da oluyor. Bense

bambaşa bir dünyadayım, hiç karıştırma. (Artık FIFA da oynamıyorum, daha huzurluyum. - Şefik)

7. LEVEL ofisinde çalışmam için hangi bölüm bitirmek gerekiyor? Ayrıca başka dergilerle rekabet oluyor mu, hep merak etmişimdir...

LEVEL ofisinde ne olarak çalışmam istedığine bakar bu sorunun cevabı.

Bize çay yapmak ister miydiñ örneğin? O zaman bölüm falan yok, yırtın. Ha bizimle birlikte yazı yazmak istiyorsan da Türkçene, hevesine, yazım diline ve iyi bir

insan olup olmadığına bakarız, o kadar. Yine bölüm yok, ne kadar kolay! Diğer dergilerde de vaktinde acayıp bir rekabet vardı ama şimdi kardeş kardeş geçinip gidiyoruz. (Sevgi kelebeği gibi yiz hepimiz! - Şefik)

8. Bu da başlık ve yazının asıl sebebi. (It's çöpçatanlık time baby!) Ben orta üçüncü sınıfta giden bir öğrenciyim ve beşinci sınıfından beri yaklaşmadığım bir kız var. Buradan ona sesleniyorum. Her ne kadar okuldan birini istemesen bile senin yakın arkadaş olmak için burayı kullanıyorum! Seninle bir türlü konuşamıyorum. En sonunda mezun olacağız ve arkandanavalaval bakacağım. Heyecan basıyor. Seni diğer kızlardan daha çok seviyorum. Yakın arkadaş olabilir miyiz?

Derginiz bir kez daha Güzin Abla formatta döndü. Ey beşinci sınıfından beri yaklaşmak istenen kız, duy Ege'nin sesini. Kendisi ismini yazmamış epostanın sonuna fakat e-posta hesabında ismi çıktı, ben de yazdım, çok kötüyüm. Yine de aşırı kötü olmamak adına sırf ismini yazdım. Eğer sen de Ege'yle yakın arkadaş olmak isterSEN bize bir mektup patlat, düğünüzü burada yapalım. (Bu ne hız? Önce bir çay içselerdi Tuna? - Şefik)

Sorularım bu kardardı. Yayımlarsanız sevinirim, yayımlamazsanız üzülürüm çünkü benim için önemli bir durum bu. Şefik Abi senin cevaplarını da bekliyorum parantezlerden. İsmimi vermeyeyim şimdili, okulda adım falan çıkar. Bu durum için özür dilerim. Tüm LEVEL ailesine sevgiler, saygılar...

İsmimi yazdığını için kızmadın, değil mi Ege? Bin tane Ege var hem dünyada; benim yeğenimin adı da Ege. Düşün yani... Görüşürüz, umarım kız arkadaşın olur bahsi geçen kişi. Çav! (Oha, benim yeğenimin adı da Ege. - Şefik)

Ege



TAKVİM ARALIK

2 Aralık

The Crew (PC PS4 X360 XONE)



5 Aralık

Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX (PS3)

SWTOR: Shadow of Revan (PC)

9 Aralık

Lara Croft and the Temple of Osiris
(PC XONE)



11 Aralık

BlazBlue: Continuum Shift Extend (PC)

Final Fantasy XIII-2 (PC)

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (3DS)

The Talos Principle (PC)



12 Aralık

Halo: Spartan Strike (PC)

Diger

10 Aralık

Lara Croft and the Temple of Osiris (PS4)

17 Aralık

Kalimba (X360 XONE)

16 Aralık

Elite: Dangerous (PC)

24 Aralık

Ef: A Fairy Tale of the Two (PC)

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,

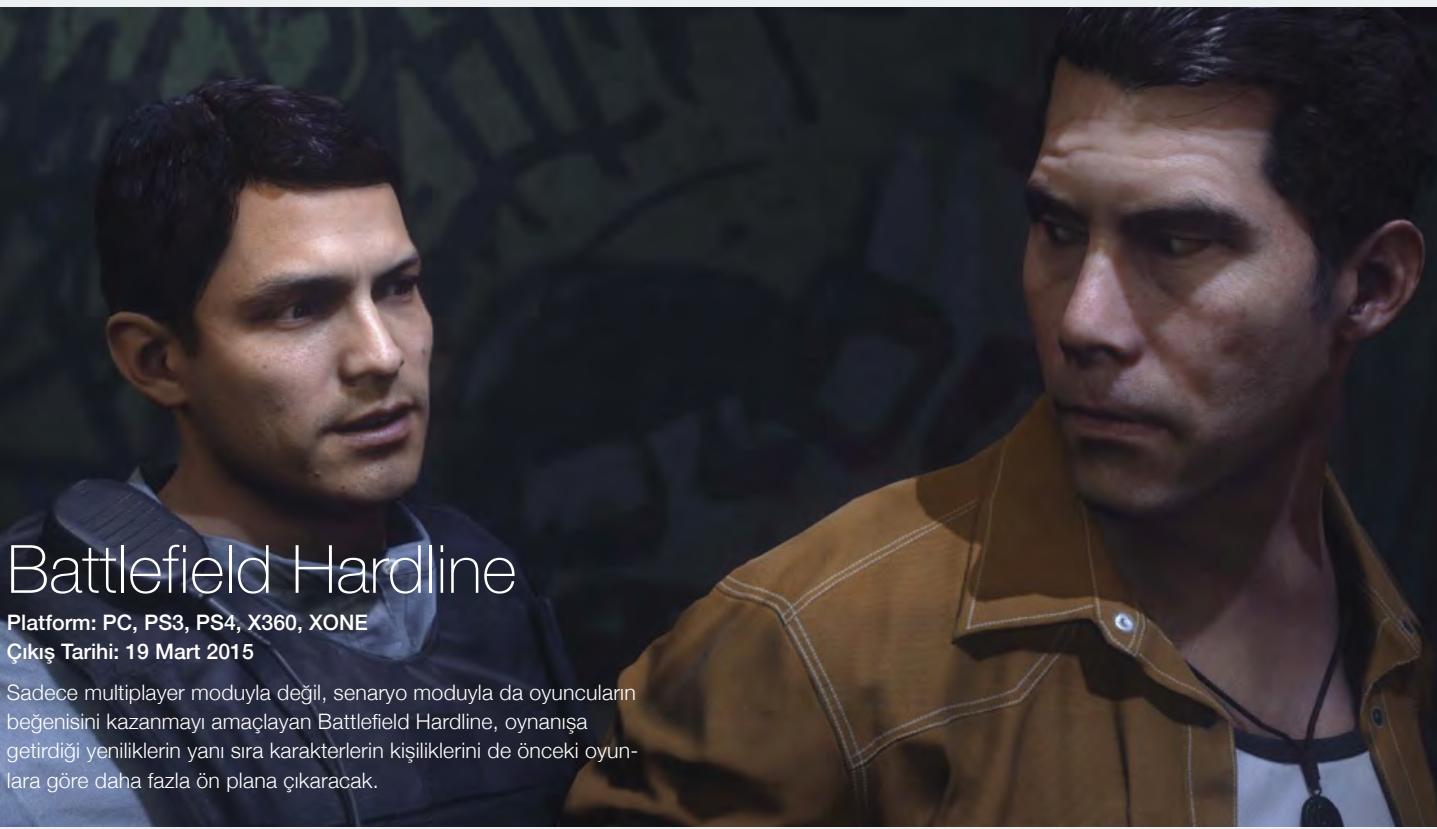
Haberler, Rehberler, Röportajlar ve fazlası...

LEVEL

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Battlefield Hardline

Platform: PC, PS3, PS4, X360, XONE

Çıkış Tarihi: 19 Mart 2015

Sadece multiplayer modıyla değil, senaryo moduyla da oyuncuların beğenisiğini kazanmayı amaçlayan Battlefield Hardline, oynanışa getirdiği yeniliklerin yanı sıra karakterlerin kişiliklerini de önceki oyunlara göre daha fazla ön plana çıkaracak.

Kalimba

Platform: X360, XONE

Çıkış Tarihi: 17 Aralık 2014

Max: The Curse of Brotherhood yapımcılarının yeni oyunu Kalimba, daha önce "Project Totem" ismiyle duyurulmuştu. Ocak ayında PC'ye de çıkacak olan oyundaki amacımızsa totemleri kontrol edip Kalimba adasını kurtarmak olacak.





Gittik, gördük, anatalım

Metin2'de yenilik zamanı

10 yıldır oyuncuların oynamaktan hiç sıkılmışlığı Metin2'ye gelecek olan yamanın tüm içeriğini Gameforge ofisinde öğrendik ve içerik yöneticisiyle de kapsamlı bir röportaj gerçekleştirdik.

70 milyondan fazla oyuncuya sahip olan ve MMORPG diyarlarının en çok oynanan oyunlarından biri olmayı başaran Metin2, ülkemizde de oyuncuların yakından takip ettiği bir oyun. 10 yıldır da oyuncuları mutlu edebilmek için canla başla çalışan Gameforge ekibini ziyaret ettiğimiz ay. Almanya'da yer alan ofislerinde bizi ağırlayan ekip, Metin2 ile ilgili bilgileri, Türk oyuncular hakkında neler düşündüklerini ve yeni projeleri bizimle paylaştı.

Webzen Ymir Games'in ve Gameforge'un yeni içerik üzerine kafa yorması 2014 yılının başlarına denk geliyor. Sadık oyuncuların oyundan kopmamasını sağlamak ve yeni oyuncuları da oyuna daha fazla çekemek adına girişilen bu yeni yama oldukça kapsamlı. Yeni bir sınıf üzerine uzun zamandır düşünen ekip, belli süreçlerde bunu oyuna daha erken dâhil etmeyi planladıysa da bu ancak geçtiğimiz ayın sonunda gerçekleşti ve yeni sınıf ortaya çıkmadan önce de Metin2 diyarlarında epey dedikodu dolaşıtı.

Hemen yeni sınıfın bahsedelim öyleyse... Yeni sınıfın adı Lycan ve oldukça güçlü bir sınıfla karşı karşıyayız. Yakın dövüşçü bir kurt olarak karımıza çıkan Lycan'lar sadece erkek cinsiyetinde ve saldırgan bir dövüş stiline sahip. Kendisiyle beraber yeni kiyafetler, ekipmanlar ve silahlar geliyor. Türk ve

Avrupalı oyuncuların kurtların Asya ve Kore diyarlarında -mitolojide de olduğunu- pek bilmediklerinin altını çizen oyunun içerik müdürü Torsten Schmitt, oyunda da onların aslında bir geçmişe sahip olduklarını ve yıl-lar sonra insanlık omuz omuza savaşmak için geri döndüklerini belirtiyor. Daha güzel bir haberimiz daha var: Lycan'lar, 1. seviyeden itibaren oyuncuların oynayabilmesi için aktif olacak ki bu sayede hem sadık, hem de yeni gelen oyuncular aynı anda deneyebilme şansına sahip. Lycan'ların özelliklerine baktığımızdaysa Agility ana yetenek. Assassin'ler ve Warrior'lar kadar güçlü ve Bleeding yeteneği düşmanın belli süreler içinde hasar almasını sağlıyor. PvP durumlarda ne kadar önemli olduğunu az çok tahmin ediyorsunuzdur. Sahip olduğu buff yeteneğiyse toplu karşılaşmalarda onu çok iyi bir grup elemanı kıvamına getiriyor. Takım arkadaşlarını güçlendiren yeteneği de bulunuyor.

Bu yüzden oyundaki Warrior ve Ninja sınıflarına da altıncı bir yetenek eklendi ve Shaman sınıfında performans düzeltmeleri yapıldı. Yani güncelleme sadece Lycan'dan ibaret değil. Oyunu geliştirmek için aylarca okurlarla kafa patlatan ve neticesinde top-luluğun da görünüşünü alarak ortaya çıkış büyük bir değişim söz konusu.

Oyuncuları sevindirecek diğer bir güzel olaysa karakter slot'unun dörtten beş yükseltmiş olması. Oyuna girip karakter slot'unuz bitti diye Lycan'lara yer açma sıkıntısını yaşamıyorsunuz, girin ve direkt onları oyuna dâhil edin. Yeni yıl heyecanı boyunca her yeri bembeяз görürseniz de şaşırmayın, harita karlar altında kalınca pek güzel olmuş. ■





Bu bir advertorialdır.

Röportaj

Gameforge ekibiyle Metin2'nin gelişimi üzerine

Gameforge ekibi, Metin2'ye gelen yenilikler ve yapılan düzeltmeler için ekibin nasıl çalıştığını dair pek çok soruya cevap verdi. Röportaja başlamadan önce birkaç şey söylemek istiyorum izinizle. Ülkemizdeki oyun firmalarının da hakkını yemeyelim ama yine de sektörde olarak Gameforge'dan ve şirketin yapısından öğrenmemiz gereken çok şey olduğu kanınsın- dayım. Almanya'da kocaman bir alana yayılmış binalarında Metin2, Hex, Aion ve üzerinde çalışıkları yeni mobil oyunlara kafa patlatan bu tatlı ekip, bir işin nasıl profesyonelce yapıldığını gözler önüne sermeye çok başarılı. Oyunun yapımılarından, içerik ekibine, mobil platformların bulunduğu isimden, Türkiye Ülke Müdürü Güven Düzenli'ye kadar sağladıkları detaylı bilgiler için teşekkür etmek gerek. Türk oyuncusunu mutlu etmek için canla başla uğraşıyorlar. Sorularımızı verdikleri cevaplara bakalım o halde hemen.

Ayça Zaman: Metin2'nin bu kadar eski bir oyun olup da hala popüler olmasının sebepleri nelerdir?

Gameforge: Zamansız MMO'lardan biri olarak tabir edebiliriz aslında. Oyuncuyu başında tutacak ve yıllarca oynamış bir oyuncuya artık oynamasa da dönüp bir "Neler oluyor acaba oyunda?" dediricek birçok özelliğe sahip. Oyuncuların görüşlerini de temel olarak yenilikleri sunuyoruz ve onlara sosyal paylaşım özellikleri bir oyun sunmaya gayret ediyoruz. Kontrolleri de bir MMO oyununa göre dengeli ve kolay, zorlanmıyor oyuncular. Bunun yanında düşük sistemli bilgisayarlarla halen çalışıyor olması da oyuncuları tutan önemli özelliklerden biri. Ülkemizde internet kafelerde halen oynanıyor mesela. Internetin kullanım kotalarını da göz önünde bulunduruyoruz, sınırlı indirme sistemi varken onları da düşünmek durumundayız.

AZ: Metin2'nin yeni güncellemesinde grafiksel anlamda yenilikler görebilecek miyiz?

Gameforge: Hayır, dokular ve grafikler açısından herhangi bir yenilik söz konusu değil. Bazı zamansız oyunlar vardır ya, grafikleri yıllar içinde hiç gözünüzü rahatsız etmez çünkü başında geçirdiğiniz sürece aldığınız keyfin grafikle hiçbir ilgisi yoktur; Metin2 de öyle. Kullanıcı arayüzü ve guild sisteminde birçok yenilik yapıldı mesela ama grafikleri düzeltip oyunun kapladığı alanın genişlemesini de istemiyoruz. Oyuncuların da grafikler konusunda şikayetçi olduğunu pek görmedik.

AZ: Metin2'de operasyonlar nasıl yürütülüyor peki? Almanya ve Kore tarafından iş bölümü nasıl?

Gameforge: Webzen Ymir Games ile çok yakın ilişkiler içindeyiz ve onlar oyunun tasarımından, dengesinden ve gelişiminden sorumlu. Gameforge ise Avrupa marketi hakkında edindiği bilgileri onlarla paylaşarak yayın ve oyuncu deneyimlerini iyiye taşımaktan sorumlu. Strateji ve içerik düzeltmelerine beraber karar verip yılda iki kez workshop düzenliyor ve iş planı çıkarıyoruz. 70 milyondan fazla oyuncunun

eleştirebileceği bir oyunun başındayız, ne kadar ciddi olduğunu düşününse!

AZ: Türkiye pazarı hakkında neler düşünüyorsunuz? Uzun yıllardır içinde olduğunuz bir pazar ve sizin görüşleriniz çok önemli.

Gameforge: Türkiye yıllardır aktif olduğumuz ve hala oyuncu kazandığımız en önemli pazarlardan biri bizim için. Metin2 söz konusu olduğunda oyuncuların oldukça sadık ve oyuna sahip çıktığını gözlemliyoruz. Onların görüşlerine değer veriyoruz. Çok heyecanlı ve cesurlar bir kere, asla PvP mücadelelerinden ve guild etkinliklerinden geri kalılmıyorlar. Onların oyun oynama alışkanlıklarına da çok uyuyor Metin2'nin yapısı. İnternet kafelerde yıllardır bu oyun oynanıyor ve sosyallıklarının de epey güçlü olduğunu söyleyebiliriz.Çoğu Türk oyuncusu, birden fazla MMO'yu aynı anda görmekte oldukça başarılı ama Metin2'den vazgeçmeyen ve sürekli takipte olan çok büyük bir kitle var. Bu efsanenin bu kadar büyümüşinde onların katmasını asla yok sayamayız. Bu yüzden onlar bizim için çok önemli. ■





World Map

월드맵

Diablo III'ten daha mı iyi?

Lost Ark, Kore'den çıkan devasa bir yapımdır

Geçtiğimiz ay oyun dünyasında büyük bir çalkalanma oldu. Kore'den fırlayan Tripod Studio, "SmileGate" adındaki dağıtımçıyla anlaşıp Diablo III'ün bir klonu gibi gözüken fakat bence Diablo III'ü solda sıfır bırakan bir oyun ortaya çıkarmak üzere. 2015'in ortalarında sadece Kore'de piyasada olması beklenen oyun, her anlamda inanılmaz gözüküyor.

Tabii ki oyunu oynamadan, sırıf görüntülerle yorum yapmak pek doğru olmaz fakat grafiksel açıdan Tripod Studios kaliteyi yakalamış. (Bunun nasıl bir kalite olduğunu merak ediyorsanız, haberin sonundaki linkten fragmanı mutlaka izleyin.) Zaten Uzak Doğu oyunları efektler açısından her zaman göz dolduran bir niteliktir, burada da efektler, modellemeler,

kaplamalar, detaylar, ne ararsanız çok iyi bir seviyede. İşin güzel tarafı da bu grafiksel kalitenin oynanışla buluşuyor gibi gözükmesi. Diablo III'e göre çok daha detaylı bir oynanış var ve Diablo III'teki karakterlerin hareketleriyle kıyaslandığında çok daha doyurucu bir hareket yelpazesи mevcut.

Devil Hunter mi, Berserker mi?

Lost Ark'ta şu an için yedi sınıf açıklanmış durumda. Bunlar sırasıyla Summoner, Devil Hunter, Battle Master, Berserker, Arcana, Warlord ve Infighter olarak biliniyor. Summoner çeşitli hayvanları, bitkileri birer savaşçı olarak kullanabilen ve bunu element büyüleriyle birleştiren, çok dayanıklı olmayan bir sınıf. Devil Hunter direkt olarak Diablo III'ün Demon Hunter'i olarak özetlenebilir fakat Demon Hunter'a göre çok daha "şekilli" saldıruları var. Yakın dövüşte uzman olan sınıflardan ilki Battle Master, inanılmaz yakın dövüş komboları yapıyor ve bunları elementlerle birleştirip düşmanlarının ağızını, yüzünü gerçek anlamda kırıyor. Bir başka yakın dövüşçü Infighter,





Tripod Sistemi

Yapımcı firmanın kendi ismini verdiği ilginç bir sistem var oyunda. Şöyle ki karakteriniz kazandıkları yetenekleri sizin isteğinize göre şekillendirilebiliyor. Mesela hortum saldırısını ele alalım. Bu hortum saldırısını üç aşamada farklılaştırabiliyorsunuz. İlk önce hortumun hangi elemente sahip olacağına karar veriyorsunuz: Buz mu, ateş mi, toprak mı, ışık mı? Ardından hortumun ilerleyeceğine mi, yoksa olduğu yerde durarak daha güçlü bir saldırı yapacağına mı karar veriyorsunuz ve son aşamada bu hortumun daha geniş bir alanı mı kaplayacağını, yoksa daha küçük bir alanda olup daha fazla mı hasar vereceğini belirliyorsunuz. Her yetenek için bu sistem geçerli mi, bilmiyoruz ama bu şekilde karakterlerinin gerçekten size özel olacağını tahmin edebilirsiniz.

Battle Master'a bir hayli benzese de daha güçlü yapıyla komboları fazla uzatmadan, kısa süreli ama güçlü saldırılar yapabiliyor; hatta düşmanları uçurumlardan yuvarlama ve etrafa dağıtma gibi saldırı hareketleri de buluyor. Oyunun tankı olarak nitelendirilebilecek Warlord, ağır hasar verip dayanıklı olmasının yanında düşmanlarını yakınına çekip koymaktan da kaçınıyor. Berserker da Warlord'a bir yere kadar benziyor ve devasa bir silah taşıyor. (Soulcalibur'dan Nightmare geldi aklına.) Nasıl o moda geçtiğini anlayamadım fakat bir noktada Berserker inanılmaz güçlenip tüm düşmanlarını tek hamlede ortadan kaldırıyor. Arcana da oyunun büyüğү sınıfı. Sıradan element büyütürebine benzemesi için Gambit-vari kartlarla savaşıyor ve hatta bu kart sisteminin rastgele bir yapısı olduğu ve bir çeşit rulet oynadığınız da anlaşılıyor. Bu kartları element büyütüre birleştirilen Arcana, Ultimate Skill olarak da düşmanlarını kocaman kartlarla çevreleyip parçalara ayırdığı bir saldırı yapıyor.

Açıkçası yedi sınıfın yedisi de ilgi çekici ve her



bir sınıf tanıtılırken, "Kesin bununla oynarım!" dedim ve nihayetinde yedi sınıfla birden oynamaya kanaat getirdim. Hepsinin ayrı bir güzelliği var.

Savaş bittiğinde

Elbette ki oyunun büyük bir kısmı düşman keserek geçecek fakat oyun sizi -Diablo'nun yaptığı gibi- sadece buna zorlamıyor. "Life Level" adındaki sisteme savaşmanın ötesinde birçok aktivite yapabiliyorsunuz. Madencilik bunlardan bir tanesi ama bunu beğenmezseniz deniz kıyısına gidip dilerseniz oltanızla, dilerseniz de ağ atarak balıkçılık yapabiliyorsunuz. Bir ormanda dolaşırken insanların ağaç kesmeye çalıştığını görüp -eğer bu işe ilgileneyseniz- onlara büyük ağaçları kesmekte yardımcı olabilir, bir köpek sahibi olup onunla dolaşarak gizli hazineleri bulabiliyorsunuz.

Bunların ötesinde, zaman geçirmek için oyunda bir kart oyunu bulunduğu da gösterildi. Bu kart oyunu için gereken kartları da görevlerden ve yaratıklardan sağlıyorsunuz ve eğer bu kart oyunu sağlam olursa değmeyin keyfimize! Görevleri NPC'lerden alınanın ötesinde, etrafda dolaşip görevleri kendimiz de keşfedebiliyoruz. Mesela bir hana girdiğimizde, hanın balkonunda asılı kalmış bir adamı kurtarmak veya onu aşağı itmek bir görev başlangıcı olabiliyor. Veya birbirleriyle konuşan bir grubun yanında oturup konuştuklarına kulak kabartarak bir sonraki gün yapılacak olan bir soygunun haberini alıyor ve dilerseniz o gün, bu soygunu durdurabiliyorsunuz.

Sonuç itibarıyla her taraf kalite kokan bir oyun geliyor ama buralara ne zaman gelir, onu maalesef bilmiyoruz. Oyunun 20 dakikalık oynanış videosunu izlemek için şu linki takip edin: tinyurl.com/mvzez7o ■





Yeni projeler, yeni oyunlar

Cem Gökçen ile oyunlar üzerine bir söyleşi...

Tuna Şentuna: Merhaba Cem. Oyunlara ilgin nereden geliyor, bu piyasaya nasıl giriş yaptın?

Cem Gökçen: Benden GA olarak Cabal Online'da görev yapmam istedim. Bu görevi bir yıl yaptım. Bir yıl kadar bu görevde kaldıktan sonra Games Masters, Türkiye'de ilk oyun şirketini kurmaya karar verdim. Games Arena'da teknik müdür olarak görev'e başladım. Türkiye'nin ilk Türkçe MMORPG'si olan Hero Online'in gerek tercüme, gerekse de başlangıç aşamalarında emeğiş oldu. Son günüm'e kadar hem Games Arena'da, hem de Games Masters'ta çeşitli görevler yaptım. Games Masters'in Cabal'ı zamansız kaybetmeden sonraki süreçte çok uğraşsak da şirketi yaşatamadık.

TŞ: Hangi oyunları Türkiye pazarına getiriyorsun?

CG: Yillardır işbirliğimiz olan MGAMES firması ve proje ortağı firmalarından beş

gün orada olduğunu ve kurallar içindeki isteklerinin karşılandığını görünce sizden vazgeçmez. Oyuncu, GM'lerinin kendisine en kısa sürede ve en iyi şekilde hizmet sağladığını görünce sizden vazgeçmez. Oyuncu, GM'lerinin kendisine uzun süreli ve sürekli hizmet sağladığını görünce sizden vazgeçmez. Yulgang1, Yulgang2 ve Hero, Avrupa'da ve Türkiye'de hak ettiğleri yeri maalesef bulamamış oyuncuları. Onlara hak ettiğleri yeri kazandırmak için yola çıktıktı.

TŞ: Yulgang2 daha önce pazara giriş yapmıştı. Bu defa oyuncuları ne gibi yenilikler bekliyor?

CG: Üst seviye Türk oyuncuları ile Avrupa oyuncularını harmanlamak amacımız. Yoksa Yulgang2 sıradan Türk oyuncusunun oyunu değil. Yulgang2 Avrupa sunucuları, Türkiye sunucusuyla entegre olacak. Mevcut bir sunucuya iki sunucu daha ilâve olacak. Ancak bu sunucuların

Oyuncu, GM'lerinin kendisine en kısa sürede ve en iyi şekilde hizmet sağladığını görünce sizden vazgeçmez

oyun için altı lisans alarak güçlü bir şekilde hem Türkiye, hem Avrupa piyasasına girdik. Daha önce Games Masters'in pazarlamasını üstlendiği Yulgang 1 EU lisansını, daha önce Toyo Games'in üstlendiği Yulgang 2 TR lisansını ve ona ek olarak Yulgang 2'nin tüm Avrupa lisanslarını, daha önce Games Arena'nın üstlendiği Hero Online ve Cloud9, Ares Online gibi iki yeni oyunu da alarak başladık. Şu anda dokuz oyun için de görüşmelerimiz sürüyor. İsimlerini ileride sizlerle paylaşacağız.

TŞ: Bu oyunları tercih etmenizdeki nedenler nedir?

CG: Öncelikle Avrupa'da ve Türkiye'de kısmen başarılı olmuş ama inandığımız oyunları getirmek istedik. Bizim görüşümüze göre, bir oyunun başarısız olmaması için kesin kurallar vardır: İyi hizmet, hızlı hizmet, kesintisiz hizmet... Oyuncu, GM'lerinin kendisine sevgi ve saygı kuralları çerçevesinde hizmet

oynaması tipleri birbirinden farklı olacak. Oyun içindeki yerelleştirme hatalarından ve oyun mekanlığında yapılmaya çalışılan bazı düzeltmelerden dolayı bozulan oyun mantığı orijinal haline geri döndürülecek.

TŞ: Uzun vadede ne gibi planlarınız var?

CG: Üç yıldır projesi üzerinde çalıştığım www.plus1game.tv projelerini hayatı geçirmek için son bir yıldır uğraşıyordum. Bunun ilk adımı olarak www.plus1games.net projesini devreye soktuk. Uzun vade planımız elbette ki televizyon kanalımız, 13 dilde global yayın yapacak, 96 ülkede ofisleri olacak dev bir çığın proje. Bunun dışında daha önce təlaffuz ettiğim daha mütevazı dokuz oyun projemiz daha var. Yakında onlarda sizlere duyuracağız.

TŞ: Bize zaman ayırdığınız için teşekkürler, görüşmek üzere.

CG: Ben teşekkür ederim. ■



4 - 7
ARALIK

Lütfi Kırdar
Fuar Merkezi

Herkesi fuara bekliyoruz!

GameX 2014'e doğru

Türkiye'nin en büyük oyun fuarı olan ve her yıl LEVEL'in basın sponsorluğunda Lütfi Kırdar Fuar Merkezi'nde gerçekleştirilecek GameX 2014, bu yıl da 4 - 7 Aralık tarihleri arasında oyun severleri bir araya getirecek. İlk olarak geçen yıla dair önemli olayları özet geçelim, ardından bu yıl oyuncuları nelerin beklediğini sıralayalım.

GameX 2013'ün önemli katılımcılarından Oasis Games, Legend Online ile gösterişli bir şova imza atmıştı. Türkiye'de ilk kez bir etkinlik düzenleyen firmmanın yeni oyunun FireShot da yine fuarda oyuncularla buluşmuştu.

Uzun süredir Türk oyuncularla birlikte olan Nfi-

nity Games, GameX 2013'te yine Point Blank ile multiplayer FPS oyuncularını bir araya getirdi ve düzenlenen turnuvanın şampiyonu Dark Passage, Tayland'da düzenlenen dünya şampiyonasında ülkemizi temsil etti. Bu önemli turnuva dışında Nfinity Games, Heroes of Newerth'ün lansmanını da GameX 2013'te gerçekleştirdi.

Fuara damga vuran firmalardan biri de Asus oldu. Firma, düzenlenen overclock testleri, PC toplama yarışması ve Counter-Strike turnuvası ile PC oyuncularının dikkatini çekti. Türkiye'nin en iyi League of Legends, StarCraft II ve FIFA 14 oyunclarının katılımıyla gerçekleşen World Cyber Games 2013 de fuarin önemli etkinlikleri arasındaydı. League of Legends'ta Dark Passage, StarCraft II'de eNjiin ve FIFA 14'te WolborQ'un şampiyon olup Çin'deki büyük finale katılmaya hak kazandığı turnuva Twitch üzerinden de canlı olarak yayınlandı.

Şimdi gelelim GameX 2014'ün önemli başlıklarına... Yıl boyunca düzenlediği turnuvalarla Knight Online oyuncalarını bir araya getiren NTT Game, GameX 2014'te de klan turnuva-

sı finalleriyle boy gösterecek. NTT Game ekibi, fuarda oyunun hayranlarıyla bir araya gelecek ve turnuva şampiyonu da fuar kapsamında belirlenecek. Final turnuvasının Twitch üzerinden canlı yayınlanacağını da belirtelim.

GameX 2014'ün "Gençlik Sponsoru" olan gnçtrkcll, fuar boyunca birbirinden ilginç etkinliklerle gençleri coşturmayı planlıyor. Ayrıca gnçtrkcll kullanıcıları da fuara ücretsiz katılım gösterebilecekler.

Fuarın önemli katılımcılarından Joygame, beta kayıt başvuruları alınan FPS oyunu RIP - Final Bullet'ı ilk kez GameX 2014'te oyuncuların beğenisine sunacak. Ölü takıldı yapma ve mermisi biten silahı fırlatma gibi ilginç özelliklerin yer aldığı oyunun nasıl tepki alacağıysa merak konusu.

Bu yıl da oyun sektörünü bir araya getirecek fuarda biz tam kadro yerimizi alacağız, sizde oyuna getirmek için fuara bekliyoruz! ■



Fuardan Kısa Kısa

Crysis, Warface ve Ryse gibi oyunlara imza atan Crytek fuarda boy gösterecek.

Dijital ödeme Game Satış, ByNoGame, EPIN, PaybyMe, PayPal gibi firmalar fuarda yerini alacak.

Asus, MSI, Supermicro ve NVIDIA gibi önemli donanım firmaları, GameX Street çatısı altında buluşacak.

Oyun teknoloji marketi kurulacak.

Profesyonel oyunculara özel koltuklar üreten Adore / DXRacer oyuncularla buluşacak.

Fuar altyapısını sponsor olarak Turkcell Superonline sağlayacak.

Ödüllü cosplay yarışması düzenlenecek.

GameX Ödülleri sahiplerini bulacak.

GGT GameX ESL Turnuvası düzenlenecek.

← Bu yıl da GameX fuarında ödüllü turnuvalar coşku yaratacak.

Kablosuz kulaklık tercih edenlere

Razer'dan yeni kulaklık

Razer'in Türkiye pazarına da sunduğu Razer Adaro Wireless kulaklık, gittiğiniz her yerde size refakat etmek üzere tasarlandı. aptX teknolojisi kullanan ve gelişmiş Bluetooth 4.0 standardına sahip kulaklık, Bluetooth 4.0 ses cihazlarına kolayca bağlanabiliyor ve 20 saatte kadar CD kalitesinde ses kalitesi sunuyor. Yüksek performanslı, özel ayarlı 40mm neodim mıknatıslı hoparlörlere sahip olan bu kablosuz kulaklık, mükemmel bir ses deneyimi için temiz

ve doğal bir akustik sunuyor. Bu güçlü hoparlörler, kulaklığın özel olarak tasarlanmış, tamamen ayarlanabilir yapısı içine yerleştirilerek konfor ve hafiflik sağlıyor.

İki buçuk saatte tam şarj olan, 20 saatte kadar kullanılabilen ve 300 saatte kadar da bekleme süresi olan kulaklık, 197 gram ağırlığında ve USB girişinden şarj edilebiliyor. Son olarak kulaklığın frekans aralığının 20 - 20.000 Hz, giriş gücünün de 50 mW olduğunu belirtelim. ■



Karanlıkta güneşin arayan öyküler

Ya bir gün güneş doğmasaydı?

Sabah uyandınız, bir baktınız ki etraf karanlık. Güneş doğmamış. Bekliyorsunuz ama nafile. Güneş doğmak bilmiyor. Dünya karanlığa mahküm. Sonra Güneş'in çalıldığı ortaya çıkıyor! Ama kim, neden ve nasıl bunu yapmış olabilir? Yaşamın ve umudun kaynağı Güneş şimdi nerede?! Bu soruların yanıtı Doğu Yücel'in yeni kitabı Güneş Hırsızları'nda...

Güneş Hırsızları'ndaki öyküler, büyülü gerçekçilikten, distopya edebiyatına, masallardan, şehir efsanelerine, polisiyeden, bilimkurguya geniş bir yelpazede anlatılıyor. İlk öykü Rüya Tarifleri'nde rüyaları şekillendiren bir aşçının mutfağına giriyorsunuz.

Hemen sonra sinemaya tek başına gitmeyi tercih edenlerin sıra dışı deneyimine şahit oluyorsunuz. Yolculüğün geri kalanında başınıza gelmeyen kalmıyor! Kendinizi ilk uzayı

- insanoğlu buluşmasının başrolünde de buluyorsunuz, Noel Baba'nın katil zanlısı olarak da! Novella uzunluğunundaki Evin Güzel Evin'de yalnızlıkla mücadele eden bir dizi senaristinin kabuslarına ortak olurken, Melek'te ilahi bir kavgada saf tutuyorsunuz. Aşk masali Aynasız Güzelin Masası ise sizi tuhaf bir diyara götürüyor. Kitap boyunca uzak bir gelecekte Güneş'e doğru uçtuğunuz da oluyor, ilk çağlarda bir mağarada ölüm kâlım savaşçı verdiğiniz de...

1997'de Gençlik Kitabevi Öykü Yarışması'nda, 1999'da Nostromo Bilimkurgu Öykü Yarışması'nda başarı ödülleri kazanan ve edebiyata öykü kitabı Düşler, Kâbuslar ve Gelecek Masalları ile başlayan Doğu Yücel, ses getiren romanları Hayalet Kitap'tan ve Varolmayanlar'dan sonra öykü anlatımına geri dönüyor. Güneş Hırsızları, yazının öyküde ne kadar usta olduğunun bir ispatı. Güneş Hırsızları'nı okuduktan sonra dünyaya ve tabii ki güneşe bambaşka bir gözle bakacaksınız. ■

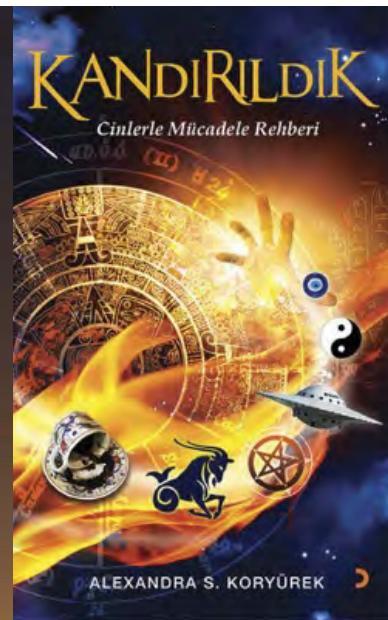


Cinlerle mücadele rehberi

Modern çağ'a ve öğretillere farklı bir bakış

Altı yıllık bir çalışmanın ürünü olan Kandırıldık, ezber bozan bir kişisel gelişim kitabı niteliğinde. Günümüzde farklı kültürlerden, farklı dillerden, farklı deneyimlerden gelen çoğu insanın ortak bir noktası var; stresten ve huzursuzluktan şikayet ediyorlar. Bir çıkış yolu arayan çoğu insan, çözüm umuduyla astroloji, batılı inanç, ruhçuluk ve büyү gibi "öklütizm" olarak ifade edilebilecek konulara ilgi duyuyorlar. Peki, bu öğretiler ne kadar masum? Alexandra S. Koryürek, kendi deneyimlerinden de faydalananarak günümüz öğretilerini inceliyor ve gerçek hayattan hikâyelerle yaşanan tehlikeli sonları okurla paylaşıyor. Yoga, medyumluk, cadılık, sata-

nizm, astroloji, reiki, yeniçağ akımı ve daha birçok konu, daha önce işlenmediği şekilde tanımlanıyor ve yazar, kurtuluş arama yolunda yaşanabilecek tehlikeleri sıralıyor. Yazarın popüler kültürden figürleri, görsel malzemeleri de kullanarak oluşturduğu Kandırıldı, modern zamanın öğreti ve ruhsal egzersizlerine cesur bir eleştiri niteliğinde. Kitap; dinler tarihi, kişisel gelişim ve popüler kültür ile ilgilenen okurlara zengin ve güçlü bir okuma deneyimi vaat ediyor. Fantastik dünyalarda geçen tüm oyunlarda adı geçen cinlere, büyülüklere, doğaüstü canlıllara dair çok çarpıcı bir kitap olan Cinlerle Mücadele Rehberi, okurken keyfinizi yerine getirecek gibi görünüyor. ■





Asphalt 8 etkinliğinde heyecan verici yarışlar sizleri bekliyor.



Hız yarışına var mısın?

Gameloft'tan Asphalt 8 etkinliği

Gameloft'un popüler yarış oyunu serisi Asphalt'ın son üyesi Asphalt 8: Airborne için internet üzerinden bir etkinlik düzenliyoruz ve dereceye girenleri birbirinden değerli hediyeler bekliyor. Gameloft için Türkiye'de bir ilk olacak ve 13 - 14 Aralık tarihlerinde gerçekleşecek olan etkinliğe katılınlar, en hızının kendileri olduğunu göstermek için kıyasıya bir mücadeleye girecekler. Hem iOS, hem de Android platformları üzerinden katılabileceğiniz etkinlikte dereceye girenlere Nissan 370 Z'den, 20.000 krediye kadar birçok değerli ödül dağıtılacak. Gameloft ile beraber etkinliğin

ayaklarından diğerini oluşturan LEVEL olarak biz de dereceye girenlere altı aylık abonelik vereceğiz.

Turnuva yapısını kabaca anlatmak gerekirse "Time Limited Event" olarak adlandırılan etkinlikte diğer oyuncular ve yapay zekâ tarafından kontrol edilen rakipler ile yarışacaksınız. Yarışlarda yapılan dereceler sıralamaya (leaderboard) işlenecek ve sıralamanın üst basamaklarında kendilerine yer bulanlara ödüller dağıtılacek. Yarışlar, oyundaki pistlerden San Diego Harbour'da gerçekleştirilecek ve pistin beklenmedik birçok tehlikeyle dolu olması sayesinde heyecan dolu anlar ya-

nacak. Yaklaşık 1.000 kişinin ödül kazanacağı etkinlikte yarış heyecanı her an dorukta olacak ve biz de sizleri etkinliğin bir parçası olmaya çağrıyoruz.

Eğer henüz oyuna sahip değilseniz ama etkinliğe katılmak istiyorsanız, iOS ve Android için indirme linkine yönlendirme içeren aşağıdaki QR kodunu akıllı telefonunuzun kamerasıyla okutup direkt olarak oyunu indirmeye başlayabilirsiniz. Etkinliğin bir kısmının bizim tarafımızdan canlı olarak yayınlanacağını belirtip gelişmeler için internet sitemizi, Facebook sayfamızı ve Twitter hesabımızı takip etmeniz gerektiğini not düşelim. ■



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**

Bilimkurgu için savaş zamanı

Bugün artık hepimizin dilinde bir sıfata dönenmiş olan "Kezban" terimini topluma tanıtmak amacıyla Kezbanizm terörüne karşı açtığımız savaşı sizin biliyorsunuz. 10 yıl önceki hatırlayalarınız varsa Kezbanizm akımının nasıl da ülkemizin saygın bir kurumu olduğunu, genç kızların açık açık, üstünde basa basa zengin koca aramasının son derece doğal ve normal bir davranış olarak herkeslerden saygı gördüğünü anımsıyor olmalıdır.

10 yıl önce şımarık, cahil, ukala, terbiyesiz kezban kızlarının akla mantığa sığmayan saçma sapan ve çirkin tavırlarını dile getirip şikayet etmek bile en büyük günah gibi tepki çekerken, hep birlikte bir devrim yapıp

Kezbanizm terörünün "katlanmak zorunda olduğumuz bir işkence" olmadığını topluma kabul ettirdik mi? Ettirdik. Ucuz, cahil, çılgınlık, eğitimsiz, zekâ özürlü kızlara "zengin, ideal, sadık köpeğ (Pardon, koca...) adayı" olmayı reddeden milyonlarca gencin doğal direnişyle güçlenen Kezbanizm karşılık bilişlenme hareketi sonrasında bugün artık

Raporu'nu yayılması ve Kezbanizm'in el üstünde tutulduğu bir dönemde kezbanizm eleştiren bir köşeye hayat vermesi de önemli bir destek oldu. Hakkımızda gelen şikayet mektupları, "işten atın, öldürünen, kesin, susturun" baskılara rağmen Kezban Raporu'nda uzun yıllar boyunca Kezbanizm akımının çirkin ve elbette ki mantık dışı, akıl dışı yüzünü top-

Tahmin ettiğiniz gibi biz, bilimkurgu düşmanı bir toplumuz ve bu köşeden artık bu düşmanlıkla savaşacağız

kendimizi kezbanların terörü altında ezilen, mağdur bireyler gibi görmüyoruz ve yaratığımız bilinc devrimi sayesinde kezbanları toplumun utanç kaynağı olarak tescil ettiğimiz şekilde bu çılgınlık kitlenin buldukları her yerde "suskulduğumasa letimdedir" yazımlarına gülerken şahit oluyoruz.

Yani dikkat ederseniz, Kezbanizm karşılık hareketle sadece bunun yarattığı terör altında ezilmekten kurtulmadık, aynı zamanda onları birer eğlence haline dönüştürüp hayatımızın küçük, renkli, ciddiye alınmayan, şaklaban imgelerine çevirip keyfimize malzeme ettik. Bu zaferde elbette ki LEVEL'in da Kezban

luma göstermeyi başardık. Şimdi Kezbanizm ile savaşı artık halk devralmışken, bu cepheyi kapayıp LEVEL'da yeni bir cephei açmanın zamanının geldiğini düşünüyorum.

Yeni cephe

Aranızdan pekçoğunun da dâhil olduğu na inandığım, benim de, arkadaşlarımın da çocukluğumuzdan beri mağduru olduğumuz bir konu olan "bilimkurgu düşmanlığı"na karşı artık bu sayfalardan büyük bir savaş başlatıyoruz. Yeni köşemiz Astronot ile artık her ay bilimkurgunun değerini, önemini, güzellikini vurgularken, bilimkurgu düşmanlarını da tek





tek ortaya çıkarıp bu sinsi düşmanların bilinçaltımıza bilimkurgu düşmanlığını nasıl ektiklerini göstereceğiz.

Belki onlarca yıl sürecek bu savaşta, aynı Kezbanızm karşıtı savaşta olduğu gibi, yine yanında olacağınızı ve bilimkurgunun artık Türkiye'de değer gören, sevilen, takip edilen, arzu edilen bir kavram haline dönüşmesini umuyorum. Bilimkurgu düşmanlığının ne kadar vahim olduğunu anlatmak için basit bir örnek vereyim. Hangi kız arkadaşınızla Interstellar filmine gidebildiniz? "Ben gittim!" diyenlerin sayısı çok değildir. Burada meselemiz yine kızlara vurmak değil. Kadınlar çoğunlukla, toplumun değer verdiği düzenin en büyük savunucularıdır. Eğer kadınlar bilimkurguyu sevmiyorsa o toplumun bilimkurguyu sevmemiğini kolaylıkla söylebilirsiniz. Eğer bir toplumda kadınlar televizyonındaki ağa dizilerine ayılıp bayılırken ve hemen yanındaki kanalda Battlestar Galactica oynuyorken, Galactica'ya "Ay bu ne be, salak salak, ciuvi ciuvi ateş eden uzay gemileri falan, of çok salakça ya..." diye tepki gösteriyorsa o toplum bilimkurgu düşmanı bir toplumdur diyebiliyoruz. Tahmin ettiğiniz gibi biz, bilimkurgu düşmanı bir toplumuz ve bu köşeden artık bu düşmanlıkla savaşacağız. Umarım ki aynı Kezbanızm savaşında olduğu gibi, 10 yıl sonra da zaferimizi televizyonlarımızdaki, kitapçılarımızdaki bilimkurgu eserleriyle kutluyor olacağız.

Bilimkurgu düşmanlarından bahsetmişken, işe kendi kapımızın öünü temizlemekten

başlayalım ve LEVEL'in en büyük bilimkurgu düşmanı olan Şefik kardeşimizi afişe edelim. Şaşırınız, değil mi? Şefik gibi bir YouTube starı bile bilimkurgudan nefret ederken, önemüzdeki savaşın ne kadar zor olacağını görebiliyor musunuz? Ne zaman bilimkurgu temali bir video oyunu yayınılsa "Bu oyunları oynayan var mı ya? Uzay simülasyonu oynayan insan mı kaldı? Ahahaha!" diye alay eden bu gafil, acaba bir gün eline bir uzay simülasyonu veya bilimkurgu temali MMORPG alıp da oynamaya çalışmış mıdır? Hiç sanmıyorum. İşte bu köşe sayesinde, bu gaflet ve dalalet içindeki arkadaşları-

miza da umarım bilimkurgunun güzellikini anlatabileceğiz ve onlara bilimkurgu keyfini aşılayabileceğiz. Siz de bu ay bir deneme yapın ve çevrenizdeki bir kişiye bilimkurgu sevgisini aşılamaya çalışın. Bakalım nasıl bir tepkiyle karşılaşacaksınız. Üstelik Aralık ayı, bir bilimkurgu efsanesi olan Elite oyununun yeniden oyun dünyasına döndüğü ay olacak. Önümüzdeki ay, Elite: Dangerous oyunundan yola çıkarak bilimkurgu düşmanlarıyla savaşımızda yeni bir operasyona girileceğiz. Burada olacağınızı ve merakla okuyacağınızı umarım.

Şimdi çay zamanı; earl grey ve sıcak olsun... ■



PCNET'İN ARALIK SAYISI BAYİLERDE!

6 AY BOYUNCA TAM GÜVENLİK BEDAVA!

ESET Multi-Device Security ile bilgisayarınızı, akıllı telefonunuzu ve tabletinizi tüm tehditlerden koruyun.



PC net

Teknolojiyi seviyoruz Aralik 2014 Yıl 17 Sayı 207 Fiyat 790 TL

20 MUHTEŞEM BULUT SERVİSİ
Yazılım yükleme devri bitiyor! Bu harika uygulamaların hepsi internette çalışıyor.

WINDOWS 10

Microsoft, Windows 9'u atlıyor ve yeni bir başlangıç yapıyor! 2015'te çıkacak yeni işletim sisteminin tüm yeniliklerini keşfedin.

AYRICA

WINDOWS 10'U HEMEN DENEYİN!
Windows 10 Teknik Önizleme sürümünü bedava yükleyerek test etmeye başlayın.

Flickr'da bedava...
1 TERABAYT FOTOĞRAF VE VİDEO ALANI
Flickr'daki 1 TB kapasiteli depozitoda tüm fotoğraf ve videolarınızı saklayın.

ANALİZ GOOGLE INBOX
+ Google e-postayı baştan yaratmayı deniyor

DONANIM GEREKSİZ TERFİLER
+ Yeni bir monitör, telefon veya yazılıma gerek var mı?

İPUCU MOZILLA FIREFOX
+ Özgür tarayıcının bilinmeyen özellikleri

NASIL YAPILIR?
Online fotoğraf düzenleyin + Programları kurmadan deneyin

ISSN 1301-4773
9 7860 1477005

ESET'TEN 6 AYLIK GÜVENLİK PAKETİ HEDİYE!

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



Overwatch

Blizzard'in oyun yelpazesine yepen bir soluk

[Sayfa 30](#)



Star Citizen

Chris Roberts'in efsanevi uzay simülasyonu denemesi

[Sayfa 32](#)



Blitzkrieg 3

İkinci Dünya Savaşı stratejilerine doyamayanlara

[Sayfa 33](#)



Evolve

Bir canavarı alt etmek için dört kişilik bir ekip yeterli mi?

[Sayfa 34](#)



Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Entertainment Tür FPS
Platform PC, Mac Çıkış Tarihi Belli Değil Web www.playoverwatch.com

Overwatch

Blizzard'dan tam gaz aksiyon

Geçtiğimiz ay gerçekleşen BlizzCon 2014'te eğer bu oyunun tanıtımı yapılmamasaydı, size şu cümleyle gelecektim: "Hatırlarınız, eskiden BlizzCon'larda hep yeni, daha önce adını duymadığımız bir oyunun tanıtımı yapıldı; artık Blizzard da yeni düzene ayak uydurmuşa benziyor ki yeni bir oyun üretme çabasına bile gir-

miyor..." Bu sözü söylemiyorum neye ki fakat açıklanan "Overwatch" adlı yeni aksiyon FPS oyunumuzun da popüler bir oyun türünün, bir başka üyesi olmaktan öteye gidemediğini düşünüyorum. Yine alıp oynayacağız elbette ki fakat Overwatch, Blizzard'in, "bir sonraki büyük oyunu" da değil, bunu da aklınızdan çıkarmayın. ■ **Tuna Sentuna**



12 karakterle birlikte açıklanan Overwatch'un en çok dikkat çeken karakterlerinden bir tanesi, Hanzo ile tanıştırıymısınız hemen. Hanzo, oklarıyla düşmanlarını uzaktan hedefleyebildiği gibi, yakın dövüşte de uzman. Üstelik diğer karakterlerin aksine çok daha atletik bir yapısı var.



Çoğunlukla yerde gececek olan dövüşler, uçama yeteneğine sahip karakterlerin birbiriley kapsımla birlikte, bu görselde de gördüğünüz üzere havaya da taşınabilecek. Tabii ki bu sürekli bir uçuş gerektirmeyeceler; bir - iki hamle sonra aşağı inecksiniz.



3

Oyunun en iyi gözüklen karakterlerinden bir tanesi de Reaper. Büyük ihtimalle oyunu edindiginiz saniye Reaper ile oynamak isteyeceksiniz. Reaper bir süreliğine başka bir boyuta geçip dokunulmaz da olabiliyor üstelik.



4

Gayet güzel mekânlara da ev sahipliği yapacak olan oyunu Gearbox'in Battleborn'una benzetmemek mümkün değil. Eğer her iki oyun da birbirine yakın tarihlerde piyasada olursa insanlar hangisini oynayacagini kesinlikle şasırıacaklardır.



5

Karakterler dört farklı sınıfa bölünüyor: Offense, Defense, Tank ve Support. Winston ve Reinhardt dışında Tank sınıfında olan kimse yok ve oyunu oynayanlardan gelen yorumlara göre Tank sınıfı şu anda çok da iyi işlemiyor.



6

Tank sınıfının önemli üyelerinden Winston, karakter tasarımı olarak da bir hayli akılda kalıcı; tabii ki her tankın arkasında bir şifaçı vardır mantığıyla, bu tankı Support sınıfının üyeleri kontrol altında tutmazsa düşman ateşine pek dayanamıyor.



7

Mekanik bir Budist rahibi andiran bu karakterimiz de Support sınıfının üyelerinden. Her karakter kendine has silahlar ve yetenekler ile donatılmış. Bir maça başladığınızda da tek bir karaktere bağlı kalmak zorunda kalmayı ve düşmanın stratejisine göre siz de karakterinizi değiştirebiliyorsunuz.



8

Büyük kapışmalara ev sahipliği yapacağı şimdiden belli olan Overwatch, Battle.net üzerinden beta başvurularını da kabul ediyor. Eğer bu oyun için sabırsızlanıyorsanız betaya başvurun ve LEVEL DVD'deki fragmanları mutlaka izleyin.



Yapım Cloud Imperium Dağıtım Cloud Imperium Tür MMO, FPS, Simülasyon Platform PC Web www.robertsspaceindustries.com Çıkış Tarihi 2015

Star Citizen

Aksiyona ve uzay gemilerine doyacağız

Chris Roberts ismini duymamış olabilirsiniz zira çoğunuz artık video oyunlarıyla uğraşacak yaşa geldiğinizde o henüz kimseye para kazandırmayan, küçük video oyun dünyasındaki kariyerine ara verip büyük paraların döndüğü Hollywood'daki büyük stüdyolarda film yapımı olarak çalışmaya başlamıştı.

Ancak yaptığı oyunlardan istediği kadar para kazanmadığı için onu başarısız olarak görme gafletine düşmeye elim çünkü o herkesin video oyunları oynamadığı, insanların video oyunları oynamayı küfürsenecek bir ayıp olarak gördüğü 80'li ve 90'lı yıllarda, bugün bile görenleri şarşıtan, hayran bırakan video oyunları yaratmıştı. Wing Commander serisinde Star Wars'un Luke Skywalker'ı Mark Hamilton'ı oynatarak oyunu tam bir efsaneye dönüştürmüştü. Üstelik o yıllarda, bir oyunda gerçek aktörler oynatmak akla hayale sığabilecek bir iş değildi. Bugün bile Wing Commander IV oyununun koleksiyonum-daki kocaman kutusuna ve içindeki 6 CD'lik dev CD kabina bakarak Chris Roberts'a hayran kalıyorum.

Öte yandan video oyun dünyasındaki ilk açık dünya oyunlarından biri olan Privateer ile tüm oyun severleri mest etmişti. O yıllarda "open world" kavramı bilinmediği için insanlara oyunun ne kadar büyük bir zevk verdiği de anlatamıyordunuz. Oyuncular, sınırlar ve çizgiler olmadan özgürce hareket edebildikleri bir evrende uzay gemilerine atlayıp her yere giderek ticaret yapabildikleri, savasabildikleri bir video oyununu evlerine kapanıp gizli gizli oynuyorlardı çünkü Hollywood dahil olmak üzere tüm dünya, video oyunlarıyla zaman harcayan insanlara ezik, kaybeden, sivilceli suratlı ergen, asosyal zavallı yakıştırmalarını yaptırmıştı. Mahalle baskısı öyle büyütük ki video

oyunlarıyla uğraşanlara kız bile vermeyordular. Şaka gibi ama gerçek! İşte böyle bir atmosferde bugün bile etkileyici olan video oyunları yaparak satmaya çalışan Chris Roberts, bir de korsan oyun kopyacılardan darbe yiince artık pes edip Hollywood'a geçiş yaptı ama hiçbir zaman hayalindeki mükemmel oyunu yapma fikrinden kurtulamadı. Tek sorun, artık video oyun dünyasına hâkim olan konsolların, onun hayalindeki oyunu çalışıtmayacak olmasıydı. Üstelik oyun yazarları da konsol oyuncularının satın almayacağı bir uzay simülasyonuna para yatırmak istemiyordu.

Son yıllarda yükselen sosyal fonlama servisleri sayesinde Chris Roberts, oyunu doğrudan oyunculardan fon alarak yapmaya karar verdi ve "Star Citizen" isimli bilimkurgu aksiyon temali MMO oyununu Kickstarter'da fonlamaya açtı. Efsanevi oyun yapımcısı Chris Roberts'in geri döndüğünü duyan eski oyuncuların desteğiyle birkaç günde hedefe ulaşan oyun, kısa sürede milyonlarca dolar fon topladı ama bitmedi. Oyun kendi internet sitesi üzerindeki ön satış sayfası üzerinden haftada 1 milyon dolarlık fonlama hızına ulaştı ve Star Citizen bir anda 50 - 60 milyon dolar bütçeli dev bir MMO projesine dönüştü.

Star Citizen, kabaca tanımlamak gerekirse bir uzay simülasyonu ancak yaşayan online bir evrene sahip olacak ve oyuncu, evrenin her noktasında başka bir macerayla karşılaşacak. Battlestar Galactica benzeri dev kariyer gemilerine inilebilecek ve evrene hâkim olmak isteyen fraksiyonlar arasındaki savaşta görev almak mümkün olacak. Ticaret yapılabilecek, madencilik yapılabilecek, ödül avcılığı veya ordu görevlerine çıkmak mümkün olacak.

Daha, Kasım ayındaki duyuru ve demo

ile anlaşıldı ki oyuncular bir istasyona inip gemilerinden çıktıktan sonra silahlarını çıkarıp FPS tarzında çatışmaya girebilecekler. Böylece düşman istasyonlar basılabilecek, farklı görevler yerine getirilebilecek. Oyuncu klanlarının koordinat operasyonları oyunun bir parçası haline gelecek. Tüm bunlar son derece heyecan verici detaylar ve işin daha da heyecan verici noktası şu ki Chris Roberts, bu dediklerini 90'lı yıllarda da yaptı. Şimdi yeni teknolojilerle, daha geniş imkânlarla hayallerini yeniden oyunla döküyor ve hepimiz onun başarılı olması için içten içe dua ediyoruz. Çünkü bu adam, oyununun tanıtım videosunda, oyun dünyasını mahveden oyun konsollarına açık açık savaş ilan eden bir video oyun vizyoneri ve o başarılı olduğunda, onu takip edecek çok büyük bir sermaye hazırladı bekliyor. Bu da Star Citizen'ın başarılı olması durumunda, derin içeriğe sahip detaylı PC oyunlarında bir patlama yaşayacağımız anlaşıma geliyor ve emin olun ki aynı oyunlar konsollara da adapte edildiğinde konsol oyuncular da bu yeni devrimden büyük zevk alacaklar, çizgisel oyunların arasında hoplayıp zıplayarak harcadıkları yıllarını bir daha hatırlamak istemeyecekler. ■ Cem Şancı





Yapım Nival Dağıtım Nival Tür Strateji Platform PC, Mac
Web en.blitzkrieg.com Çıkış Tarihi 2015

Blitzkrieg 3

Savaşın yeni yüzü

İkinci Dünya Savaşı ve taktik RTS konusunda uzun yıllardır ter döken isimlerden biridir Blitzkrieg serisi. Bugüne kadar iki ana oyunuyla karımıza çıkan serinin üçüncü oyunu da nihayet kendini iyiden iyiye gösterdi. İlk oyundan beri serinin yapımcılığını üstlenen Rus firma Nival'in liderliğinde yola devam eden Blitzkrieg, yine efsane isim Sergey Orlovskiy'nin yaratıcılığını ön plana çıkaracağa benziyor.

Online dünya

İlkinde Avrupa ve Kuzey Amerika, ikincisinde Afrika, Rusya, Pasifik ve Avrupa bölgelerinde yaşananları yakın çekime alan seri, üçüncü oyununda Rus, Alman ve müttefik cephelerine ayrı ayrı yer verecek. Bugüne kadar hep tek kişilik olarak tasarılanan oyun, aynı zamanda MMO şeklinde de deneyim edilebilecek. Herhangi bir ücretle tabii olmayacağı dile getirilen oyun modeli hakkında ne yazık ki detaylı bilgi yok. Açıklayan bölümler arasındaysa The Fall of Berlin 1945, At the Gates of Paris 1940 ve The Road to Rome 1943 - 1945 yer alıyor. Yani savaşın en can alıcı noktaları, kabaca bu üç başlık altında toplanıyor.

Konu Blitzkrieg olduğu zaman vazgeçilmez birimlerin başında tanklar gelir. Önceki oyunları deneyim edenler ve benzeri türdeki yapımların hastaları, hemen her türlü tankı yakından tanırlar ve oyundaki en ufak detaya kadar irdelerler. Detaylar ne derece derin olacak, o konu hakkında bir şey söylemek doğru olmaz ama savaşın en çok isim yapmış birçok tankı şimdiden oyundaki yerini garantilemiş bulunuyor. Locust M22, Stuart M5A1, M3 Lee, Panzer III Aus.F, Panzer III Aus.M, Sd. Kfz. 171 Panther,

T-34 (1940 ve 1942 modeli.) BT-7, T-44 ve daha nicelarını kontrol etmemiz işten bile değil! Üsler konusunda da yeni girişimleri olan Nival ekibinin şimdilik bu konu hakkında ne gibi atılımlarda bulunacağı halen muallakta.

Tam bir komutan rolünü üstleneceğimiz yapılmakındaki ilk açıklamaya Sergey Orlovskiy'den geldi. 17 yıldır RTS türü üzerinde çalışıklarını ve bunu çok da iyi şekilde son kullanıcıya ulaştırdıklarını dile getiren CEO, günümüzdeki RTS'lerin zaman içerisinde çıkan fikirlerin karışımından ileriye gidemediklerinin altını çizdi. İşte tüm bu standartlaşmış hale gelen yapıyı ortadan kaldıracaklarını iddia eden Orlovskiy, Blitzkrieg 3 ile daha önce görülmemiş, farklı bir deneyim sunacaklarını beyan etti.

Oyun hakkında bu zaman kadar ortaya çıkan bilgiler arasında en çok dikkat çekense şüphesiz online ortamda bizim yerimize üssümüzü kontrol eden yapay zekâ oldu.

Az önce de bahsettiğim gibi, oyun aynı zamanda online ortamda deneyim edilebilecek. Üs kurmak suretiyle başladığımız bu güzide online modda teknoloji geliştirebilecek, asker üretebilecek ve bilindik tüm strateji unsurlarını deneyim edebileceğiz. Fakat online olmadığımız zaman diliminde üssümüzü girmeye çalışan düşman, öyle elini kolunu sallayarak içeri dalamayacak zira yapay zekâ bizim yerimize savaşabilecek. Eş zamanlı oyun deneyimini ortadan kaldıracak bu fikir, kulağa hoş geliyor ama iş uygulamaya geldiği zaman ne olacak, bekleyip görmekten başka çaremiz yok.

■ Ertuğrul Süngü

Eski & Yeni

Grafik modellemeleri hem ilk Commandos oyununu hatırlatıyor, hem de gerçekten yenilenmiş ve detaylarla dolu bir dünyayı gözler önüne seriyor. Videolardan anlaşıldığı kadlarıyla grafik teknolojisi, ikinci oyna göre üç - dört kat gelişmiş. Bakalım bir Sudden Strike tadi verebilecek mi...



**TEST
ETTİK!**



Yapım Turtle Rock Studios Dağıtım 2K Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, Xbox One
Web www.evolvegame.com Çıkış Tarihi 10 Şubat 2015

Canavar

Oyunda canavar olmayı seçen oyuncular, uzun süre ortalıkta görünmeyecek bir enerji topladıktan ve evrim geçirdikten sonra düşman karşısına çıkmaları. Aksi takdirde ilk başta oldukça zayıf olan canavarlar, kısa sürede indirilebiliyor ve oyun da sadece bir - iki dakika içinde bitebiliyor.

Evolve

Nasıl bir oyuncusunuz?

Online oyunlarda bile tek başınıza mı mücadele etmeyi seversiniz, yoksa bir takımın parçası olmak mıdır siz? Evolve'da bu soruya cevap verip istedığınız gibi takılmanız mümkün çünkü -bilmeyenler için tekrar etmek gereklidir. Evolve, dört kişinin tek kişiye karşı mücadele ettiği yapıda bir oyun. Daha önce Counter-Strike'in çeşitli uyarlamalarına imza atan ve ardından da Left 4 Dead ile zirve yapan Turtle Rock Studios, anlaşılan o ki bu oyundaki yapıyı pek bir beğenmiş ve yakalanan başarısının da peşinden giderek Evolve'u geliştirmeye başlamış. Left 4 Dead'e benzer yapıdaki Evolve, bu kez bizi 4v1 formatta bir mücadeleinin içine sokuyor ve ister o dört kişiden biri, istersek de o tek kişi olabiliyoruz. Aslında o tek kişiye "kişi" demek doğru olmaz çünkü dört insanın karşısında bir insan değil, canavar var.

Evolve'un iki tarafından insanları Assault, Trapper, Medic ve Support sınıfından karakterler oluşturuyor ve tahmin edersiniz ki her sınıfın kendine has avantajları, dezavantajları var. Assault, düşmana pata küté dalmak isteyenlerin bir numaralı adresi. Bu sınıfta Hyde ve Markov olarak iki karakter yer alıyor ve her ikisinin de silah ve ekipmanları benzer tipte ama birbirinden farklı. Örneğin, Hyde'in alev makinesi varken, Markov'un yıldırım silahı mevcut. Trapper, düşmanı takip etme konusunda hünerli ve aynı zamanda düşmanı zarar veren ya da düşmanı kışkırtan tuzaklar kurabiliyor. Trapper sınıfındaki karakterlerse Abe, Griffin ve Maggie olarak sıralanıyor. Medic, mücadele sırasında diğer karakterlerin ölmesini engellemekten sorumlu ama elbette

ki saldırılara yaparak canavara hasar da verebiliyor. Medic sınıfındaki seçeneklerimiz Caira, Lazarus ve Val olarak sıralanıyor. Son olarak Support sınıfı, ağır saldırılara yapmanın yanı sıra takım arkadaşlarına kalkan olmak gibi bir yeteneğe de sahip. Support olanların karakter yelpazesinde de Cabot, Hank ve oyundaki tek robot olan Bucket yer alıyor. Bu arada henüz açıklanmamış karakterler olduğunu da belirtiyim.

Tüm karakterleri tek tek anlatmak yerine size oyunun betasını oynarken yaşadığım tecrübelerden bahsedeyim. Olay şu ki dört kişilik ekibin parçası olanlar için oyunun en önemli özelliği, yapımcıların da belirttiği üzere iletişim ancak genelde sessiz, sakin oyunculara denk gelmek oldukça yüksek bir olasılık. Hal böyle olunca da takım oyunu sergilene miyor ama en azından oyun içi bir hedef gösterme sistemi var ve nereye gidilmesi gerekiğine dair sessiz bir iletişim sağlanabiliyor. İletişimi hiç sevmeyenlerse zaten "Kraken" ve "Goliath" isimli canavarlardan birini seçip katılmaya çalışıyorlar ama canavarın da işi hiç kolay değil zira kısa sürede yeri tespit edilen ve kaçmayı da beceremeyen canavarı alt etmenin süresi bir dakikayı bile bulmayı bekliyor. Betayı oynadığım süreci özetlemek gerekirse oyuncunun genel anlamda eğlenceli olduğunu söyleyebilirim ama içerik yelpazesinin mutlaka zengin olması, hatta oyunun çıkışından sonra da içerik üretilmesi şart çünkü Evolve'un kısa sürede monotonlaşma potansiyeli mevcut. Eğer bu sorunla baş edilebilirse Evolve'u tutması muhtemel ama yine de Left 4 Dead serisi kadar yaygınlaşması zor gibi.

■ Şefik Akkoç



Canavarı seçenler, düşmanları öldürmek yerine üssü yerle bir ederek de oyunu kazanabiliyorlar.

POPULAR SCIENCE ARALIK SAYISINDA

GELECEĞİ ŞEKİLLENDİRİRECEK 100 BULUŞ.

- ▶ Solucandeliğinin ötesinde.
- ▶ Akıllı evlerin yükselişi.
- ▶ Uzayda Kuyruklu yıldız avı.
- ▶ Gezegenler için yaşama uygunluk formülü.
- ▶ Hipersonik uçak.
- ▶ Bileğinize takabileceğiniz klima.

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



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarında video
izleyebilirsiniz

ELEKTRONİK SPORLAR

Sporun geleceği - Christopher Leo Kaan Willekens



Ayın Olayı

CSGO'da Valve'in başlattığı ban dalgası inanılmaz bir boyuta ulaştı. DreamHack Winter öncesi oldukça önemli oyuncuları banlayan Valve'in bu eylemi yapmasının ardından, DreamHack yönetimi, birer oyuncusu banlanan Epsilon ve Titan takımlarını turnuvadan diskalifiye etti. Alternate oyuncusu Simon "smn" Beck, Titan oyuncusu Hovik "KQLY" Tovmasian ve Epsilon oyuncusu Gordon "Sf" Giry banlanan oyuncuları oldular. Ban dalgasının devam edeceğini ve daha birçok oyuncunun banlanacağını duyuran Valve'in bu aksiyonuna karşı bir çıkış da NiP üyesi Pita'dan geldi. Faruk "Pita" Pita, Twitter aracılığıyla Fnatic üyesi flusha'nın acilen banlanması gerektiğini ve DreamHack Winter turnuvasında mücadele etmesinin skandal olacağını belirtti.

Elektronik sporlarda Kasım ayı büyük çekişmeye, birçok transfere ve özellikle Türkiye özelinde çok önemli turnuvalara sahne oldu. League of Legends ile başlamak gerekirse geçtiğimiz ay elemeleri sona eren Black Monster Cup'in Avrupa ayağı başlarken, iki temsilcimizden HWA Gaming, İspanyol takımı Team Sal-sa'ya iki kere üst üste yenilerek turnuvaya veda etti. Diğer temsilcimiz Dark Passage ise H2k'ya yenilmesine rağmen eSuba'ya ve Tricked'a karşı üstünlük kurarak bir üst tura çıktı ve Xaxus, Celeraver gibi eski LCS oyuncularının bulunduğu Polonyalı Sample Text takımıyla eşleşti. Ayrıca bu ay iki önemli turnuvanın daha elemeleri gerçekleşti. ESL'in dünyaca ünlü organizasyonu Intel Extreme Masters'ın Köln ayağına gönderilecek olan Türk takımını belirleyen eleme büyük çekişmeye sahne oldu. DP, HWA, TT, Ace gibi güçlü

takımların katıldığı turnuvada HWA takımı DP'yi ve Ace'i yenerek finale çıkmayı başarı ile isim oldu, ardından DP'yi mağlup eden Ace, kazananlar finalinden sonra ikinci kez HWA ile karşılaşma hakkı kazandı. Bu mücadelede kurallar gereği 1-0 geride başlayan Aces High, HWA'ya karşı kaybederek 2-0 geriye düştü fakat bu noktadan sonra mükemmel bir takım oyunu sergileyen ve adeta "Almanya'ya gitmeyi biz daha çok istiyoruz!" diye haykıran takım, 2-0 geriden gelip üçüncü üst üste kazanarak seriyi 3-2 bitirdi ve Almanya biletini kaptı. Thaldrin, Theokoles, ReostA, HolyPhoenix ve Lethlion beşlisinden oluşan kadrosuya Aces High, Aralık ayının üçüncü haftasında gerçekleşecek olan Intel Extreme Masters Cologne'de ülkemizi temsil edecek. Yine ESL tarafından düzenlenen ve



LoL ✓

Dünyaca ünlü ADC oyuncusu Martin "Rekkles" Larsson, Fnatic'ten ayrılarak Alliance'a katıldı. Oyuncunun kontratını Fnatic'ten satın almak adına büyük bir meblağ ödediği düşünülen Alliance, yeni oyuncusuya beraber antrenmanlara şimdiden başladı. Alliance'in Rekkles'lı kadrosuyla ilk sınavı, ABD'de gerçekleşecek olan IEM San Jose'de olacak.



Hearthstone ✓

Dark Passage'in Hearthstone oyuncusu Orhan smas" Sönmez, Asus ve NVIDIA ortaklılığında gerçekleşen Asus GeForce Gamer's Cup #2'den galibiyetle ayrılan isim oldu. Zocco's Oyun Merkezi'nde 32 oyuncunun katılımıyla gerçekleşen turnuvanın yarı finalinde cabixo'yu eleyen smas, finale de Stoleon'u geçerek Asus GeForce GTX 750 Ti ekran kartının sahibi oldu.



Genel ✓

GameX fuarı geçtiğimiz yıl WCG'ye ev sahipliği yapmasının ardından bu yıl da ESL işbirliğiyle Dota 2 ve Hearthstone turnuvalarına yerken açacak. Toplam 21.000 TL değerinde Turkcell Mobil Ödeme Çeki'nin dağıtıldığı turnuvalar için 24 Kasım'da online elemeler gerçekleşecek, finale kalan isimler 4 - 7 Aralık tarihleri arasında GameX'te mücadele edecek.



Balkan takımlarını içeren Güneydoğu Avrupa Şampiyonası'nın da elemeleri vardı. Beş farklı oyunda düzenlenen elemeler sonrasında Türkiye'yi temsil edecek oyuncular ve takımlar belirlendi. League of Legends'ta Dark Passage, ANT ve Top Level Gamers, Counter-Strike: Global Offensive'de Space Soldiers Yellow ve Space Soldiers Black, Hearthstone'da DP smas, talse ve TheFlyingRam, World of Tanks'te Cipher Pol No 9 takımı ve son olarak

karşı karşıya getiren bu maçta, çoğu kişinin favorisi olan ANT şoka uğradı. Mücadeleye çok iyi hazırlanan Atlas, rakibini 3-0 ile tabiri caizse "sweep" yaptı ve lige yeniden katılma hakkı kazanan ekip oldu. Diğer eşleşmelerde herhangi bir sürpriz olmadı ve ZONE Esports, HWA Gaming, Big Plays Incorporated ve Aces High lige yükselen diğer takımlar oldu. Turnuvada en çekici seri olarak göze çarpan Big Plays Incorporated vs ROTA maçında BPI ekibi 1-0

"HWA Gaming, İspanyol takımı Team Salsa'ya iki kere üst üste yenilerek turnuvaya veda etti"

StarCraft II'de HystriaL ülkemizi temsil edecek oyuncular olarak öne çıktı. Toplam 5.000€'nun dağıtılaceği turnuvada oyuncularımızın ne yaptığına gelecek ay yine bu satırlarda okuyabilirsiniz. Bir yanda takımlarımızın ve oyuncularımızın Avrupa çapında mücadele ettiği böyle turnuvalar düzenlenirken, diğer yanda Türkiye League of Legends Şampiyonluk Ligi Elemeleri vardı. Kazanan altı takımın lige katılmaya hak kazanacağı elemeler hem sürprizlere, hem de büyük çekişmeye sahne oldu. Favori olarak gösterilen Nilüfer Belediyel Espor ve ANT takımları lige çıkmayı başaramazken, özellikle NumberOne Esports'un yaptığı sürpriz çok konuşuldu. 1603 Nilüfer Belediyel Espor'u 3-1'lik skorla geçmeyi başarıyan NR1, bu sene ligin kapalı kutu takımlarından biri olarak sürprize açık görünüyor. Diğer karşılaşmalardaysa "ölüm grubu" olarak görülen F grubu finali en çok ilgiyi çeken maçlardan biri oldu. Atlas ile ANT'yi

geri düşmesine rağmen, iki yabancı oyuncusu Lysvan'ın ve Pitix'in takım savaşlarındaki etkisi ve takım kaptanı NasesUyno'nun başarılı pozisyon alması ile seriyi kazanmayı başardı. Dota 2 dünyasına giriş yaparsak bu ay Türkiye için inanılmaz bir turnuva duyuruldu. Kingston HyperX onderliğinde ve Euro Cups işbirliğinden gerçekleşecek olan turnuva, yedi davetli takımın yanı sıra Rusya, Ukrayna ve Türkiye elemelerinden çıkışacak olan dokuz takımın birleşerek 16 takımın büyük finalde karşılaşmasıyla son bulacak. Toplam 12.500\$ nakit para ödülü bulunan turnuvada Türk takımları hem kendilerini Rusya ve Ukrayna'nın güçlü takımlarına karşı test etme fırsatı bulacak, hem de büyük bir para ödülü için mücadele edecek. Turnuvaya davet edilen takımlarla Power Rangers, HellRaisers, Kompas Gaming, Moscow Five, Xgame.kz, Space Soldiers (eski ANT ve CoF) ve M5.int olarak belirlendi. ■

Göze Çarpan Haberler

SK Gaming yeni kadrosunu duyurdu

CandyPanda ve Jesiz ile yollarını ayırmasının ardından üç kişi kalan SK Gaming, bu iki oyuncunun yerine ünlü ADC Forg1ven ile eski SK Prime üyesi watdefox'u ekledi. Watdefox, bu transferin ardından nickini Fox olarak değiştirdi.

NiP'te Maikelele dönemi

Ünlü CSGO oyuncusu Fiffaren'in oyunu bırakmasıyla beraber dört kişi kalan Ninjas in Pyjamas, bu boşluğu Mikail "Maikelele" Bill ile doldurdu. Oyuncunun ilk büyük turnuvası DreamHack Winter olacak.

Dünya şampiyonu Firebat!

BlizzCon'da düzenlenen Hearthstone Dünya Şampiyonası'nda kazanan isim Amerikalı Firebat oldu. Bugüne kadar adı hiç duyulmayan oyuncu, turnuvada inanılmaz bir performans gösterdi ve evine 100.000\$ ile döndü.

Avrupa takımında bir Türk oyuncu!

Dünyaca ünlü eSport organizasyonu Moscow Five'in yeni kurduğu International kadrosunda Selim "neqroman" Oynar da yer aldı. sQreen onderliğindeki takımın kadrosu neqroman, PGG, Bignum ve zxc şeklinde oluştu.

TÜRKİYE'DE İLK DEFA CHIP OKURLARINA ÖZEL, HERKESE ÜCRETSİZ!



ESET MULTI-DEVICE SECURITY (6 AYLIK)
PC'niz, tabletiniz ve akıllı telefonunuz
6 ay boyunca güvende



**BÖYLESİ
DAHA ÖNCE
VERİLMEDİ**



**2
TAM SÜRÜM
yazılım**



CHIP Aralık sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





MOBİL



Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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

Candy Crush Soda Saga

Şekerler yetmedi, bir de sodalar çıktı karşımıza!

Sayfa 42



Two Dots

Noktaları birleştirmenin artık
bir anlamı var

Sayfa 41



1010!

Türk yapımcılardan bağımlılık
yapan bir oyun

Sayfa 41



Banner Saga

Popüler oyunu bir de iOS
cihazlarda denedik

Sayfa 42



Futbol tutkunlarına müjde

Football Manager Handheld 2015 yanında

Teknik direktör olma hayali kuranların uzun yıllardır başından kalmadığı Football Manager serisinin mobil uzantısı Football Manager Handheld, yeni sezon sürümüyle mobil oyun marketlerindeki yerini aldı. Gelişmiş maç motoru, daha detaylı kulüp istatistikleri, menajer başarımları sayfası, gelişmiş My Club modu ve gelişmiş arayüz ile oyuncuların karşısına çıkan oyunun App Store ve Google Play fiyatı 20,99 TL. ■



Call of Duty de modaya uydı

Üs kurma tabanlı oyunlara önemli rakip

Üs kurma tabanlı oyunlar pazarına bugüne kadar birçok oyun dâhil oldu ve yoğun rekabetin yaşandığı türün en yeni üyesi de Call of Duty oldu. "Call of Duty: Heroes" ismiyle mobil oyun marketlerindeki yerini alan oyunu indirmek ve oynamak ücretsiz ancak

Clash of Clans gibi, üssünüze geliştirmek ve bol miktarda birim üretmek için beklemek istemiyorsanız, oyun içi para harcamanız gerekmekte. iOS ve Windows Phone için hazırlanan oyunun Android cihazlar için de yakın zamanda çıkış yapması bekleniyor. ■

Korkuyu mobilde de yaşayın

Five Nights at Freddy's 2 çıktı

PC için yaptığı çıkışla kısa sürede büyük beğeni kazanan Five Nights at Freddy's, korku oyunu sevenlerin öncelikli tercihlerinden biri olmuştu. Oyunun başarılı olmasının ardından devam oyununu geliştiren yapımcılar, oyunu iOS ve Android cihazlar için de satışa sundular. Bizi Fazbear'in pizza restoranında beş gecelik bir maceraya davet eden ve bizden sadece hayatı kalmamızı isteyen oyunun App Store fiyatı 6,49 TL, Google Play fiyatiysa 6,73 TL. ■



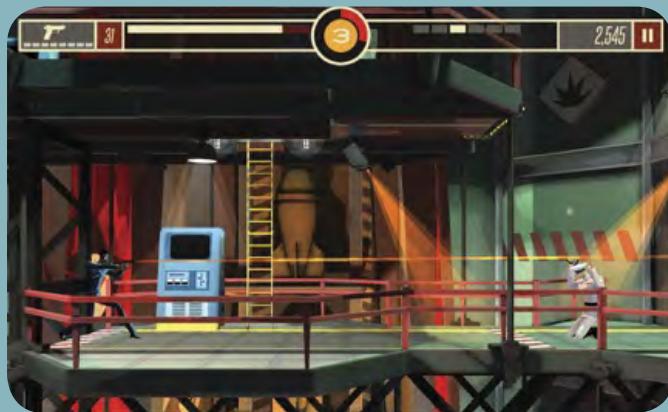
Kingdom Rush: Origins çıktı

Serinin üçüncü oyununa merhaba deyin

Kule savunma oyunlarının en renkli ve en eğlenceli örneklerinden Kingdom Rush, şu ana kadar iki oyunla oyuncuların karşısına çıkmıştı ve geçtiğimiz ay itibarıyla serinin üçüncü oyunu satışa sunuldu. iOS ve

Android cihazlar için çıkış yapan oyun da yeni kahramanlar ve yeni düşmanlar yer alırken, yine kuleler kurup onları savunmaya ve düşmanın yol olmasını engellemeye çalışıyoruz. Zengin bir geliştirme yelpazesine de sahip olan oyunun App Store fiyatı 6,49 TL, Google Play fiyatiysa 6,75 TL. ■





Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat 10,49 TL / 10,79 TL

CounterSpy *

Ajan bu kez cebe girdi

Soğuk Savaş ve espiyonaj dönemi her zaman inanılmaz ilgimi çekmiştir. Bunun başlıca nedeniye gücün fiziksel bir konsepten daha çok bilgi anlamına geldiği yıllar olmasıdır. CounterSpy tam da bu konsepti son derece güzel bir şekilde oyuna aktaran bir multi-platform, gizliliğe dayalı aksiyon oyusu. "Agent" adındaki ajanımızla "C.O.U.N.T.E.R." adında dünyayı iki süper gücün başlatabileceği olası bir soğuk savaştan koruyoruz.

Bunu da tabii ki gizli Sovyet füze üslerini basarak ve olabildiğince hızlı bir şekilde düşmana ait planları çalarak yapıyoruz. Ne yazık ki bunu yapmak gözüktüğü kadar kolay olmuyor her zaman. Oyunda kullanılan iki tık sistemi 2D görsellerle birleşince, üst üste gelen iki nesneden hangisiyle iletişime geçmek istediğiniz tamamen şansa kalyor. Kulağa çok kötü gelmese de üst üste gelen bir kapı ile düşman tahmin edebileceğinizden

çok daha büyük bir probleme dönüşebiliyor. Oyunda hoşuma giden şeylerden biri, bölüm sayısından ziyade oyunu bitirebilmek için toplamanız gereken belli bir plan sayısı olması. Oyunun The Incredibles'ı andırın görselleri ve James Bond vari müziklerine de şapka çıkarmak lazım. Oynanıştaki sıkıntılarına rağmen inanılmaz görselleri ve güzel konseptyle CounterSpy'ı denemenizi tavsiye ederim. ■ Puan: 8

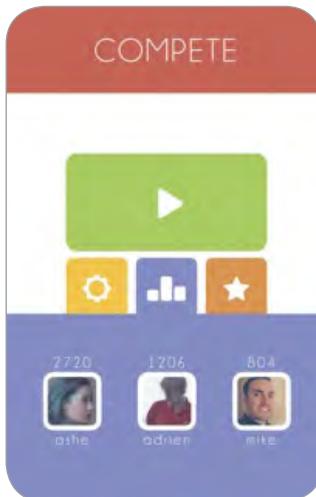


Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

1010! *

Türk yapımı bağımlılık

Tetris'in en büyük başarısı zekâyi ve şansı eşsiz bir şekilde birleştirmesi idi. 1010 da Tetris'in bu formülünü çok iyi bir şekilde alıp yeniden şekillendiriyor ve bizlere sunuyor. Tek fark şu ki Tetris'teki akıcı oyun sistemi yerine 1010'da küçük kareciklerden oluşan bir şablonumuz var. Amacımızsa basit; verilen şekilleri kullanarak dikey veya yatay şeritler yapmak. Tamamlanan şeritteki karecikler yok olup bize yeni şekillerimizi koyma imkânı tanıyor. Her açığınız yeni oyunda da kendi yaptığınız en yüksek skoru geçmeye çalışırsınız. Beş dakikalık her boşluğunuzun dolmasına hazır olun! ■ Puan: 8

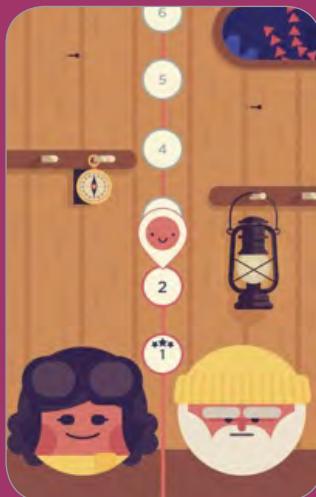


Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

TwoDots *

İki nokta, bir doğru

Noktaları birleştirmeye dayalı bulmaca oyunu Dots'un devamı niteligideki oyunda belli bir hamle sayısını aşmadan noktaları birbirine bağlayarak yok etmeye çalışıyoruz. Bunu yaparken de en büyük yardımımız, çözceğimiz ve en az dört köşeli çokgenler. İlkinin aksine bu sefer kendimizle yarışmak yerine bir bölüm sistemi olması daha keyifli ve bu sayede "Ben bu skoru nasıl yaptım yahu?" diye düşünmüyorsunuz ki bu da oyunun ömrünü oldukça uzatıyor. Oyunun görselleri ve müzikleri basit ve sıkımlı. Bulmaca sevenler düşünmeden indirmeli. ■ Puan: 8





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Candy Crush Soda Saga
2. Call of Duty: Heroes
3. Flick Shoot 2
4. Rock(s) Rider
5. Sniper 3D Assassin: Shoot to Kill

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Need for Speed: Most Wanted
2. Kingdom Rush Origins
3. Earn to Die 2
4. Minecraft: Pocket Edition
5. 9mm



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Candy Crush Soda Saga
2. Subway Surfers
3. Candy Crush Saga
4. Okey
5. Traffic Racer

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür Platform Platform iOS Fiyat 10,49 TL

Skullduggery! *

Ziplayan kurukafa

Angry Birds'ün oynanış tarzını kullanın bir platform oyunu. Bu oyunda asabi kuşlar yerine "Doug" isimli bir kurukafayı beyninden çekip fırlatıyoruz ve eğlence başlıyor. Kurukafamızı bazen iskeletleri dövmek, bazense üzermize kapanmaya çalışan duvarlardan kaçmak için oradan oraya ziplatacak gerçekten uzun zamandır iOS'ta yaptığım en eğlenceli şeylerden biri. Oyunda sekizer bölümden oluşan üç seviye bulunmakta ve her seviyenin sonunda da dikelmenize sebep olan boss'lar var. Oyunun görselleriyle tahmin edeceğiniz üzere

fazlasıyla çizgi film vari ki bu da eğlenceimize eğlence katıyor. Kurukafa sevenler (!) asla kaçırmasın derim. ■ **Puan: 9**



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Candy Crush Soda Saga

Facebook davetlerinizi hazır edin!

Son yılların en popüler oyunu bu kez "Soda Saga" adıyla karşımızda. Şekerlerimize eklenen soda şişeleriyle bulmacalar daha renkli ve keyifli hale gelmiş. Bazen bu şişeleri klasik bir bölümü geçmek için şekerlemelerimizle eşleştirirken, bazense oyundaki bir başka yenilik olan "soda-metre"mizi doldurmak için kullanıyoruz. Oyundaki bir başka yeni görevimizse buza sıkışmış ayaçıkları kurtarmak. Bir de oyundaki en büyük yardımcılarımızdan balıklara artık dörtlü bir şeker şeridi yaparak

da ulaşabiliyoruz. Oyunun "bekle ya da öde" sisteminden rahatsız olmuyorsanız, kesinlikle deneyin. ■ **Puan: 7**



Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat 20,99 TL / 22,99 TL

The Banner Saga *

Sıra iOS cihazlarda

Bir oyunda zaman geçirmekten daha fazlasını arıyor ve RPG seviyorsanız, The Banner Saga sizin oyununuz. RPG'lerin genelde başvurmadiğın İskandinav Mitolojisi'ni konu alan oyun, bir mobil oyunlarından beklemeyeceğiniz derinlikte bir hikâye sunuyor. Bu hikâyeyle konsollarda BioWare oyunlarında görmeye alışık olduğumuz karar mekanizmasını kontrol ederek hikâyeyi etkileyebilme olanağı da eklenince ortaya gelenekten içinde kayboldığınız bir oyun çıkıyor. Sıra tabanlı sistemiyle son derece akıcı ve problemsiz cali-

şiyor fakat The Banner Saga'nın en güçlü yönü, size klasik Disney animasyonlarını hatırlatan görselleri. ■ **Puan: 9**





GELİŞİMİN VE TEKRARIN HARMONİSİ

Oyun sektörünün yıllar içindeki gelişimini hayranlıkla takip ederken, bu gelişimin aksayan yönlerini de görmezden gelmemek gerekiyor. Biz de bu ay hem oyunların dünden bugüne kat ettiği yolu özetlemek, hem de sürecin rahatsızlık veren yönlerine parmak basmak istedik. >



Pong'la başlayan video oyunları, günümüzde artık inanılmaz bir seviyeye ulaşmış durumda. Arada bir hayal ederim; son çıkan FPS oyunlarından bir tanesini zaman makinesine binip, Wolfenstein 3D'nin muhteşem bir beğeniyle karşılandığı güne götürüp oyunun yapımcısına, "Bak, senin oyun bunlara yol açtı..." desem nasıl bir hayrete düşerdi. Wolfenstein bana -zamanında bile- pek gerçekçi ve güzel gelmemişi fakat bir Doom resmen bambaşka bir serüvendi. Doom'u o dönem tükettikten sonra bir daha, herhangi bir şekilde açıp oynamadığım için anılarımda oyun son derece gerçekçi bir oyun olarak kaldı haliyle. Geçtiğimiz günlerdeyse Doom'la ilgili bir "speedrun" videosu izledim ve içimden dedim ki, "Biz bunlardan mı etkilenmişiz?"

Birkaç piksel

Çok zaman oldu, çok şey değişti... Oyun dünyası bir noktada öylesine büyük bir değişime uğradı ki eski oyunları bilenler yeni oynlara tam anlamıyla "Fransız kaldılar", yeni oyunlarla büyüyenlerse eski oyunları annelerinin nakkışlarından daha antika görüryorlardı.

Değişim tabii ki kötü bir şey değil, hatta benim gibi gürselliğe önem veren, hayatında da çoğu şeyi "güzel" görmek isteyen biriysemiz, oyunların tam anlamıyla birer sanat dalına dönüştüğü şu günleri büyük beğeniyle takip ediyorsunuzdur.

Tabii ki bir de değişime çok sıcak bakmayan, eskileri arayanlar var. Onları anlamakta zorlanmıyorum çünkü hala etrafta, "Final Fantasy VII dünyanın en iyi oyunudur!" diye dolanıyorum. Fakat gelin, size gerçek durumu açıklayayım.

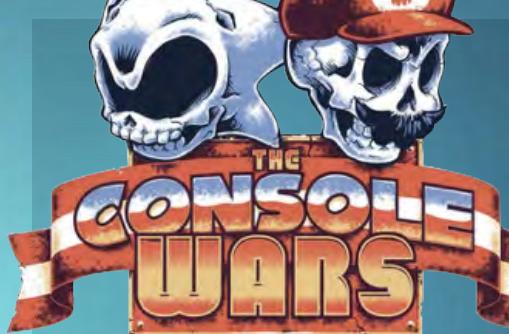
Oyunların gelişim dönemine rastlamış olan nesilde şöyle bir psikolojik durum oluştu: Oyunlar gelişirken, onlar gelişip biz de büyürken hepimiz bazı oyunları seçtiğimizde. Ben Final Fantasy VII'de hayat buldum, Fırat kimsenin bilmemiği Dark Earth'ü hala sayılıklar, bir başkası Sanitarium der, adventure meraklıları Monkey Island'i, Maniac Mansion'ı söyler, Doom girla gider, Duke Nukem 3D anılır... Hepimiz bu oyunların, şimdiki oyunlardan çok daha iyi olduğunu uzunca bir süre iddia edebiliriz. Lakin şu gerçeği ya hiç fark etmiyor ya da dikkate alımıyorum: Biz "o anı" sevdik. Nasıl evinizin uduruk bahçesi, sizin küçüğünüzüñ ormanıysa o oyunlar da zamanınızın kahramanlarıydı. Ve bu nostalji rüzgârında da o kahramanlar kafamızda birer şaheser olarak kaldı, o anki ruh halımız, beynimizin gelişim süreci kocaman civilerle anılarımıza çakıldı. Hayır, o oyunların hiçbir kötü değildi fakat genelleme yaparak, "Şimdiki oyunlar beğenmez, eskinin oyunları muhtesemi." sözünü her yerde söyleken de bir durup düşünmek lazım...

Değişimim adı

Eski oyular ile günümüz oyunları arasında uçurumlar var ve bu değişimi yaşamamış olanlara bir tarife geçelim.

Her şey birkaç piksellle başladı. Siyah bir kutuyu aldık, bir ekranı taktık ve oradaki birkaç piksellle eğlenmeyi bildik. Bunun adı "Pong" oldu, Gun Fight ve Space Invaders ile devam etti. Bu üçlüden önce, sadece ABD'deki üniversite öğrencilerinin, bilgisayar laboratuvarlarında oynayabildiği "Spacewar!" adında bir oyun vardı ki oyun yapmaya hevesli bireylerin bu oyundan çok etkilendiği söylenmektedir. (1962 yılına





Konsolların evrimi

Nerede eski konsollar, nerede günümüzün konsolları. Bir kere eskiden CD falan yoktu, kartuş takardık konsollara. Bu kartuşlar bazen çalışmazdı, konsol oyunu görmezdi. Böyle bir durumda da müthiş bilimsel bir çözüme gidildi: Kartuşun altına üflemek! Game Boy'da da işe yaradı bu, Nintendo 64'te de, Master System'de de... Eski konsollar, şimdikilere göre de müthiş dayanıklıydı. Düşünün ki 1989 yılında aldığım Game Boy hala çalışıyor! Bir Nintendo 64'ü, Dreamcast'i bozmak hiç kolay olmadığı gibi, bu konsolların kutusundan bozuk çıkması, az bir süre sonra hata vermesi de nadiren görülen bir olaydı. Xbox 360 ile başlayan "konsol bozulması" durumuya resmen bir fiyasko. İlk nesil Xbox 360'ların %33'ünün "kırmızı ışık sorunu" ile olduğunu biliyor muydunuz? (Benimki de bu şekilde çalışmaz hale gelmişti.) PS3'te de -Xbox 360'in sorunu kadar sık görülmese de- bir sarı ışık problemi vardı ve sarı ışığı gördüğünüzde konsolun vefat ettiğini anlıyordunuz. PS4 ve Xbox One şimdilik bu tip sorumlara sahip değil gibi, yani en azından konsollar ölmüyor fakat PS4'ün görüntü vermemesi, Xbox One'ın Kinect aparatının birkaç kullanımında bile bozulması (Bu da başıma geldi.) gibi sorunlar hala can sıkıyor. Teknoloji ilerledikçe belki konsolların özellikleri de gelişiyor ama dayanıklı hale gelmediğleri de net bir şekilde ortada.

tekabül ettiği için bana bile eski.)

Atari 2600'ün piyasaya sürülmesi ve Space Invaders'in bu sistemde yer alması ile bir anda "konsol piyasası" olmuştu ve evlere yeni bir eğlence biçimini geldi. Atari 2600'ün ardından "Intellivision" adında, daha gelişmiş bir konsol piyasaya sürüldü ve 1982 yılında ColecoVision'ın, "Donkey Kong" adındaki arcade oyununu evlere getirmesiyle ABD'deki 8 milyon evde birer konsol oldu, konsol oyunları gerçek bir eğlence platformu olarak anılmaya başlandı.

80'lerin başı elbette ki PC'lerin de iyiden iyiye geliştiği bir dönem oldu, hatta ülkemiz için konuşmak gerekirse PC oyunculuğu, konsol üreten firmaların Türkiye'ye gelmemesinden ötürü çok daha ileri bir seviyede seyretti.

Bahsettiğim konsollardan sonra Nintendo'nun NES (Nintendo Entertainment System) ve SEGA'nın Master System ile konsol piyasasını resmen fitilliğine şahit olduk. Nintendo, NES'ten sonra SNES ile inanılmaz bir başarı yakalarken, SEGA da Master System'i, Master System II ile devam ettirip SNES'le yarışa Mega Drive ile girdi. Tamamıyla Uzak Doğu'nun ve hatta Japonya'nın elinde olan konsol piyasası ülkemize geç de olsa uğradı fakat bilgisiyarların hükümdarlığı çoktan kurulmuştu ve Master System'lerin, SNES'lerin ülkemizdeki PC oyunculuğun önüne geçmesi imkânsız hale gelmişti. (Nintendo zaten resmi olarak gelmeye başaramadı bile; yer gök Master System'di o zaman.) Tabii ki ülkemizdeki PC oyunculuğunun gelişmesindeki en büyük etkenlerden bir tanesi de Commodore 64, Amiga döneni ve bu sistemlere oyunların fazlasıyla >



DIABLO'NUN EVRİMİ



Diablo [1996]

Çıktığı dönem resmen inanılmaz bir sükse yapmıştı Diablo. Atmosferi sağlamdı, oynanış iyidi, bağımlılık yapması muhtemeldi ve multiplayer kısmıyla, ilk defa birçok oyuncu yan yana gelip bir RPG macerasında yer alabiliyorlardı. Üstelik oyun hiç de kolay değildi; oyunun hemen başlarında, daha çömez halinizle kolu makine gibi çalışan ve bu kolla tuttuğu satırda sizin doğrayan, "Butcher" adında bir boss'la karşılaşır ve onu yenebilmek için tekrar tekrar uğraşıyordunuz. Cehennemin derinliklerine indiğinizde de iyice zorlu düşmanlar karşınıza çıkyordu ve bir "trainer" yardımıyla 255 şartlı Archangel's Staff of Apocalypse edinmemek için kendinizi zor tutuyordunuz.



Diablo II [2000]

"Diablo" isminin parlamasına neden olan oyun kesinlikle Diablo II olmuştur. Daha esnek bir oynanış, daha büyük bir harita, daha iyi boss'lar, daha çok eşya, daha iyi bir multiplayer modu... Diablo II, dönemi için şaheser niteliğindeydi ve oyun o kadar uzun süre oynandı ki Diablo III çıktığında bile Diablo II'de dolananlar vardı. Diablo kadar olmasın, zorluğu da yerindeydi Diablo II'nin. O ormanda sürü şeklinde gezen, zehirli oklarıyla inlenen yaratıklar vardı mesele, hala bana yaşattıkları zorluğu unutamıyorum.



Diablo III [2012]

Diablo II'ye bir hayatı benzemesiyle, Diablo serisinin müdafimleri tarafından havada kapıları oyun, grafiksel açıdan çok şahane bir yerdeydi ve oynanış da Diablo'yu aynen yansıtıcılarından ötürü oyuncular tarafından bir hayli beğenildi. Diablo III, oynamak için internete bağlanmak istiyordu, bu açıdan garip karşılandı fakat oyunun multiplayer kısmının rahatlıkla oynanabilmesiyle bu problem üzerinde pek fazla durulmadı. Diablo III pek kolay bir oyun değildi; özellikle Demon Hunter sınıfıyla çok zorlandığımı bilirim.

Diablo III: Reaper of Souls [2014]

Bu oyun çıktığında hemen yeni Crusader sınıfını denedim ve Diablo III'teki zorlanmalarının yerini, yağ gibi akan bir oynanış alınca da çok mutlu oldum. Emre'yle bu sevincimi, Crusader'in çok güçlü bir sınıf olduğunu paylaştığımı hatırlıyorum... Meğer güçlü olan ben değilmişim, oyun kolaylaşmış; hatta oyun, "mouse'a tıklama" üzerine kurulmuş olan büyük bir anlamsızlığa dönüşmüştür. Amaç sadece daha iyi eşyalar bulmak; ne bir boss'u kesmek için zorlanıyorsunuz, ne ölmeyen sizden bir götürüsü var. Reaper of Souls bence tam bir yüz karası, ne kadar çok kişinin oynamakta olduğu önemli değil...

GTA'NIN EVRİMİ



GTA & GTA 2 [1997 & 1999]

Kuşbakışi oynanışı ve özgürlükçi yapısıyla dönemin iyi oyunları arasındaydı GTA fakat şimdiki GTA fanatikliğine neden olabilecek bir yapısı yoktu. Oyunda özgürdük, istediğimiz arabayı çalıp istediğimiz yere gidiyorduk fakat oyunun aşırı arcade hali, derinliğinin de önüne geçiyordu. Bu iki GTA oyununu da yine hilelerle oynamak meşhur olmuştu zira oyun bir hayli zordu. Ölmek o kadar kolaydı ki bir görevi art arda denemenin sonu yoktu...



GTA III [2001]

GTA'nın üçüncü boyutlu geçiş hikâyesi oyun dünyasında bomba etkisi yarattı. Düşünün ki o özgürlükçi oynanış artık üçüncü boyuttaydı ve işler çok daha gerçekçi hale gelmişti. Rockstar, GTA III'te de senaryo yeteneğini konuşturdu ve özgürlükçi oynanışla birlikte GTA III ve devamında gelen Vice City gibi oyuncular herkes tarafından beğenildi. Oyun hiç de kolay olmasa da ölümenin pek fazla götürüsü yoktu; biraz para ödeyip hastaneden çıkararak yoluna devam ediyordunuz.



GTA IV [2008]

Bu oyunun dergimizce bir önemi var zira GTA: San Andreas'a ayılıp bayıldıktan, ardından da GTA IV'ü oynadıktan sonra bir hapishaneye sıkışmış gibi hissetmiştık. San Andreas hala birçok GTA oyuncusunun favorileri arasındadır zira San Andreas'taki özgürlük ve çeşitlilik, inanılmaz bir seviyedeydi. GTA IV ise güzel grafiklerin hatırına oynanabilecek, daha düz ve özgürlük düşmanı bir oyun olarak piyasaya çıktı. Dergide bu oyna çok puan vermediğimiz için de neredeyse linç ediliyorduk.



GTA V [2013]

Bazları üç farklı karakteri kontrol etmekten şikayetçi oldu, bazları GTA Online'a giydirdi ama çoğunluk GTA V'i beğendi. Dördüncü oyunun aksine çok daha özgür bir oyun olan GTA V, yine de aynı GTA sıkıntısına sahipti: Özgür dünyada yaptığınız şeylerin oyuna bir etkisinin olmaması. Ana senaryoya veya karakterinize faydası olmayan işler yapmanın getirdiği anlamsızlık bir sonraki GTA'da çözülürse işte o oyun gerçek bir klasik olacaktır...





^ Alex Kidd'i oynayanlar, bir oyuncunun ne kadar zor olabileceğini bilirler.

> kolay bulunabilmesi olmuştur. Yurt dışında oyunlar kutulu, paralı olarak satılırken, bizde çok az paraya "oyun çekirtme" modası vardı ve bilgisayarları oyuna doldurmak çok kolay olmuştu. 5 liraya 10 tane oyun almak mı, 20 liraya sadece bir tane Master System oyuna sahip olmak mı? Bu olay elbette ki PC döneminde de devam etti. Elimizde boş disketler, bilgisayarcılarda "disket çekirme sıraları", bozuk çıkan disketler, yeniden bilgisayarcıya gitmeler... Türkiye'deki PC oyunculuğu "disket çekirerek" gelişti, aksini iddia eden de bu güne kadar çıkmadı. SEGA ve Nintendo, Türkiye'deki konsol piyasasını hiçbir zaman fitileyemedi. Her şey, Sony'nin "PlayStation" adındaki cihazı üretmesi, Sony'nin devasa bir firma olması ve Türkiye'de de yer almasıyla birlikte cihazın kısa sürede Türkiye'ye gelmesi ile başladı. Sony, konsollar konusunda henüz uzman değildi tabii ki, PS kısa sürede kirildi ve yeri göğü, korsan oyun piyasası kralı Türkiye'yi binlerce "ucuz oyun" kapladı. Ne yalan söyleyeyim, iyi ki de o kopya oyunlar olmuş, yoksa Türkiye konsollarla tanışmak için ancak PS4'ü beklerdi... PC oyunculuğu CD'ler sayesinde ilerleme kat etmiş olsa da "arcade türü" olarak nitelendirebileceğimiz, hızlı ve aksiyon dolu oynanış PS oyunlarındaydı. O

dönemlerde PC ve PS oyunları arasında da keskin bir ayırım vardı; PS oyunlarının PC'ye gelmesi neredeyse imkânsızdı. Bir şekilde arcade oyunu piyasasını takip edenler, müthiş arcade oyunlarının PS'ye çıkışını beklerlerdi, çıktıında da eve kapanırlardı. PS, PC'lerin aksine oyununu istedığınız yerde kaydetmeye izin vermezdi ve bazı oyunlar bir hayli zorlu olurdu. "Checkpoint sistemi" adındaki kolaylıklarla da çok yer verilmemişti için bir kısmın sonunda ölürseniz, oyunun uzunca bir parçasını yeniden oynamak zorunda kalirdınız. PS oyunları kısaca, görselliği ve heyecanı dorukta olan oynlardan oluşmaktadır.

Böyle oyun mu olur!

Bir konuda kesinlikle mutabık olabiliriz: Eskiden oyunlar gerçekten zordu. Yeni dönemin oyunlarına bakalım, bolca kayıt imkânı, birer dakika arayla karşınıza çıkan checkpoint'ler, sınırsız "can", bize her şeyi anlatan öğeler...

Master System zamanında Alex Kidd oynardım. (Zaten bu oyun Master System'in içinden çıktı.) Allah'ım ne zor oydun! Zaten kısıtlı sayıda canınız var, bir de buna, sizi hiç affetmeyecek engeller, zorluklar eklenirdi. Mesela taş - makas - kâğıt oyununu oynadığınız boss kıvamında adamlarvardı bölümün sonunda. Bunları yemek tamamıyla şansa baktırıldı. Daha doğrusu, bu oyunu rastgele oynamadığınız için karşınızda adının neyi seçeceğini deneme - yanlışlıkla yöntemiyle öğreniyordunuz fakat bunu öğrenene kadar da oyunu tekrar tekrar oynuyordunuz. Bu basit örneği günümüze uyarladığımız takdirde karşımıza şöyle bir manzara çıkar:

- O boss'a gelinceye kadar, ekranda tehlikeye yaklaşmağa olduğumuzu söyleyen ibareler görürüz.
- Boss'tan hemen önce checkpoint vardır.
- Boss'un hangi hamleyi yapacağına dair ipuçları gösterilir.

- İpuçları da yetmezse birkaç kez yenildikten sonra cevap ya alenen ekrana getirilir ya da bu "bulmacayı" geçmek için bir "Skip" tuşu belirir.

Size birkaç tane bomba örnek vereyim. Örneğin, en popülerlerinden Bayonetta. Bayonetta'nın "Automatic Easy Mode" adında bir oyun modu bulduğunu biliyor musunuz? Burada resmen oyun kendi kendini oynatıyor, siz hiçbir şey yapmıyorsunuz. Hani üç yaşında yeğeniniz falan varsa tek tuşa basarak oyunu



← Birçokları için Call of Duty serisinin en iyi oyunu hala Call of Duty 2'dir.



tamamlayabilir. (Bayonetta da orijinalinde gayet zor bir oyun bu arada, asla hakkını yemem.)

Pek kimseini bildiğini sanmıyorum ama The New Super Mario Brothers ve Donkey Kong Country Returns oyunlarında bir Super Guide olayı var. Eğer oyunda yeteri miktarda ölüseniz, bir ekran çıkıyor ve bölümü otomatik olarak bitirebiliyorsunuz. Eskiden bir platform oyununda, bir bölümü geçmek için günlerce oynamak gerekebiliyordu... Oyunların, bölümleri sizin için geçmesi belki de çok alışındık ve çok rastlanan bir durum değil fakat bir bölümü geçemediğinizde zorlu düşürme seçeneği artık çoğu oyunda bulunuyor. Fakat asıl kolaylık burada değil. Oyunların genel olarak yapısı da kolay. Mesela FPS'ler... Eskiden sağlık paketi diye bir şey vardı FPS'lerde, hatta bir boss'a gelmeden önce az bir sağlığa sahipseniz ve üstüne bir de oyunu kaydettiyorsanız, o boss'u geçmek için fantastik stratejiler üretmeniz gerekiyordu. (Veya oyunun daha önceki bir yerine dönüp, daha iyi oynayıp sağlığınıza daha iyi hale getirmeye çalışırdınız.)

Platform oyunu türevlerinde "can" diye bir şey vardı. Üç canınız gitti mi, alın size Game Over; hatta oyunlar sizi bölümün başına da değil, oyunun başına yollardı! Bazı oyunlarda hileyle bile başarılı olmak o kadar zordu ki "99 can" hilesini yaptıktan sonra 50 cana

düşmek sadece 10 dakikanzı alabilirdi.

Daha yeni örneklerle gidelim. Konumuz yine FPS'ler. Eskiden FPS'lerde yalnızdık. Bir yapay zekâ bize eşlik edecekse bile arkamızdan ilerler, pek bir şeye elini sürmezdi; genelde de o yokmuş gibi davrandık. Şimdiye sürekli elimizden birisi tutuyor, elimizden tutmuyorsa bile kulaklıktan, telsizden bize mesajlar yollayarak ne yapmamız gerektiğini söylüyor. Kazara bunun olmadığı bir yere geldiğimizde de afallayıp ne yapacağımızı şaşırıyoruz; eli bırakılmış bir çocuk gibi...

Açıkçası oyunların kolaylaşması benim gibi zamanı dar insanlar için bulunmaz bir nimet zira benim aynı bölümü tekrar tekrar oynayarak bir yazıyı dergiye yetştirmeme pek olanak yok. Fakat işim dergicilik olmasa, bir oyun alıp onunla günlerce ilgilenmek istesem, çalışma en fazla 10 saatte biten o kadar çok oyun çıkar ki... Düşünüñ ki bir oyuna 200 TL'yi basmışsınız, kasarsanız bir günde bitiyor. Multiplayer oyunlardan da hoşlanmıyorsam o 200 TL resmen havaya gitti.

Maksat, para kazanmak

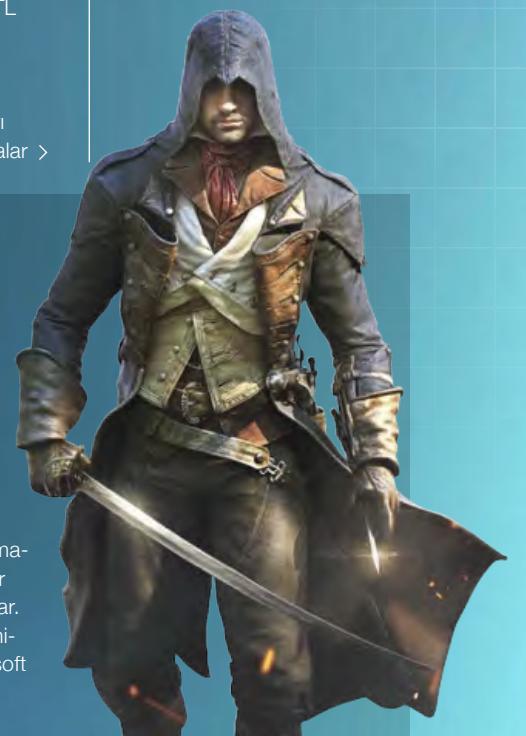
Geçmişte elbette ki oyun yapımcıları, oyunları para kazanma amacıyla yapıyordu fakat firmalar >

Ezio gider, Arno gelir...

Başlı başına bir kutu olmayı hak ediyor Ubisoft. "Oyuncu dostu", "Oyuncuların isteklerini dinleyen" bir firmadan, EA ve Activision gibi para kazanma odaklı bir şirkete dönüßen Ubisoft, son oyunu AC: Unity ile çok yanlış bir yöne saplığını kanıtlar nitelikte.

Ubisoft, AC serisini başlattığında bile bir hata vardı ortada. İlk oyun aslında iyi değildi, ortalama bir oyundu. Ne var ki oyun bir şekilde kendini oynatıyordu ve başarılı da bir ana karaktere sahipti. İkinci oyun, ilk oynaya kıyasla daha iyi olmasına rağmen mükemmeliyeti yakalayamadı. Ardından gelen her yeni AC oyunu, değişik mekânlar ve birkaç farklı oyun dinamiği getirmesinin yanında, hiçbir orijinallik içermediği gibi, önceki oyunlardaki hataları da aynen içeriğinde barındırıldı. Oyunların birbirlerine

inanılmaz benzemesi ancak tarihe meraklı kişilerin oyunu beğenmesine yol açıyorken, "hap oyunlara" alışmış olan oyuncular yine de AC serisine bağlılıklarını sürdürdüler, AC oyunları peynir ekmek gibi satmaya devam etti. Geçtiğimiz yıl çıkan AC: Black Flag o kadar tuttu ki Ubisoft önceki nesil oyuncularının paralarını alabilmek için AC: Rogue'u hazırladı, yeni nesil oyuncularını da AC: Unity ile tavlamaya çalıştı. AC: Unity, önceki oyunların muhteşem birer kopyası olmasının ötesinde, aceleye gelmiş haliyle o kadar çok hata içeriyordu ki oyuncular isyanı bastılar. Düzgün çalışan, derinliği olan, gerçekten yenilikler getiren bir oyun hazırlamak yerine, Ubisoft kolay paranın peşine düşmüş durumda...





^ Battlefield serisinin teknoloji olarak yerinde saydığını söyleyenler bir hayli fazla.

> henüz, şu anda Activision'in, EA'in, Ubisoft'un veya Blizzard'ın geldiği mega şirketler haline de gelmemiştir. Bu yüzden de oyunların yapım aşamasında daha naif duygular söz konusuydu. Örneğin üç - beş kişilik bir ekip, bir oyunu sadece hayallerini gerçekleştirmek, övgü ve beğeni toplamak için üretebiliyordu. Firmalar oyunların küçük oyunculara da hitap edebilmesi için mutlaka içine "şirin" olarak nitelendirebilecek bir karakter de ekliyordu. Mario, Sonic, Crash Bandicoot, Spyro gibi örnekleri günümüzde görebiliyor muyuz, biraz düşünün bakalım... Ezio'lar, Master Chief'ler, Dante'ler ve bunun gibi daha "büyümüş" karakterler kapladı her yanımızı; adeta işlerin ciddileştiğini yüzümüze vurur gibi...

Call of Duty'ye bakalım. Medal of Honor'a rakip olarak doğan CoD, aslında bir "İkinci Dünya Savaşı" oyunuydu; hatta üçüncü oyun sadece konsollara çıktı ve PC'yi es geçmişti. Activision, dönemin ötesinde bir düşünce ve hareketle, CoD'u geçmişten çekti ve günümüze oturttu, adına da "Modern Warfare" dedi. Dördüncü CoD oyunu olarak bilinen Modern Warfare o kadar iyi bir oyunu ki FPS türünün anlamı değişti. Oyun aksiyon doluydu, oyunun grafikleri ve oynanışı tek kelimeyle muhteşemi. Hızla oynanan görevlere kaliteli seslendirmeler ve heyecan verici bir senaryo eşlik ediyordu. Oyundaki birçok görev resmen kültür girdi ve o görevlerdeki heyecanı, diğer oyunlarda arar oldu. Adeta bir aksiyon filmi gibi oynanan Modern Warfare, muhteşem bir oyun olmasının haricinde, büyük firmalar ve oyuncular için de farklı bir biçimde bir dönüm noktası oldu.

Modern Warfare'dan sonra çıkan tüm CoD oyunları, bu oyunu taklit etmeye başladı. Sırf firmanın kendi oyunları değil, piyasaya çıkan çoğu büyük oyunda aynı formül görülmüyordu: Oyunu hızla oyna, en fazla bir günde bitir ve multiplayer kısmı varsa orada oynamaya devam et. Multiplayer sevmiyorsanız da oyunu

rahatlıkla rafa kaldırıydınız.

Büyük firmalar kolay bir para kapısı bulmuştu ve yeni oyunlar üretmek yerine, var olan isimlere yeni bölümler ekliyordu. Bu da kısa sürede oyunları sıçradı. İlk Modern Warfare muhtesemi belki ama yıllar geçmesine rağmen, CoD oyunları başka bir noktaya ulaşamadı. Son derece kolay olan oynanış, aslında multiplayer kısmının bir ön hazırlığı gibiydi. Activision aslında sadece multiplayer bir oyun yapmak istiyordu ama buna 50\$'lık fiyat biçemeyeceğini de bildiği için "zorlama" bir senaryo ekliyordu oyunlara. Oyuncular da bir lunapark trenine binmiş gibi kısa sürede senaryoyu bitiriyor ve firmanın asıl amaçladığı kısma geçiyorlardı.

EA de Battlefield 3 ile bu kervana katıldı. Birçok DLC ile Battlefield 3'ü ayakta tuttu ve Battlefield 4'te resmen hiçbir şey değiştirmeyerek aynı yolu benimsediğini gösterdi; hatta aynı oyun motoru, aynı tür oynanıstan ne kadar çok para kazanabileceğini test etmek amacıyla Battlefield Hardline'ı da yakın gelecekte piyasaya sürmek üzere. Bu arada EA enteresan bir hamleyle, tek kişilik modu da multiplayer benzeri maçlardan oluşan, sadece multiplayer odaklı Titanfall'u piyasaya sürdü. Risk taşıyan bu hareketset oyuncular tarafından gayet iyi karşılandı, Titanfall "tam oyun parasıyla sunulan" bir multiplayer oyun olarak piyasadaki yerini buldu.

Özetle oyunlar, birer hapa dönüşmüş durumda. Bunu en yeni CoD oyununda da görüyoruz, Diablo III: Reaper of Souls'ta da, yeni açıklanan Blizzard oyunu Overwatch'ta da, Borderlands 3 yerine bir multiplayer FPS oyunu olan Battleborn'u hazırlayan Gearbox Software'da da, yeni nesle, yeni bir Grand Theft Auto oyunu yapmak yerine, PS3'te ve Xbox 360'ta çıkışmış olan GTA V'i yeni nesle uyardıyan Rockstar Games'te de... Aynı şeyler sürekli, temcit pilavı gibi önemizde sunuluyor ve biz de oynamaya devam ediyoruz. Belki



o an zevk alıyoruz hala. (CoD: Advanced Warfare’ı oynarken hissettiklerim gibi.) Fakat ortada büyük de bir eksik var, bunu da görmezden gelemiyoruz. Oyunlardaki derinlik, etkileyicilik ve atmosfer minimum seviyeye düşmüş durumda. Bu ayen Dan Brown’ın Cehennem’ini okurken hissettiklerimizle aynı: Kitabı bir solukta okuyoruz ama aklımızda, hislerimizde kalan bir şey yok.

Bağımsızlara yol açın

Multi-milyarder firmalar, aynı oyunları önmüze sunadursun, bağımsız oyun firmaları da bir yandan bizi geçmişteki o heyecana, o naifliğe götürüyor. Bir anlamda büyük oyun firmaları, bağımsız oyun firmalarına yol açmış durumda.

“Kickstarter” adındaki muhteşem oluşum sayesinde, yetenekli ve hevesli oyun yapımcıları artık hayallerine, bir patronun, “Bu oyun para kazanmalı, ona göre yapı!” uyarılara maruz kalmadan ulaşabiliyor. Elbette ki her bağımsız oyun akılda kalıcı, muhteşem bir senaryoya sahip birer oyun değil fakat büyük oyunlarda göremediğimiz o özgürlüğü rahatlıkla gözlemleyebiliyoruz.

No Man’s Sky’ı ele alalım. Bu oyunun yapımcısı demiş ki ben oyuncuların kendi kendilerine, binlerce gezegeni keşfetmesini istiyorum. Büyük bir firma, bu oyuna yeşil ışık bile yakmayabilirdi zira içinde ne aksiyon var, ne “aksiyon dolu sürükleycilik” var, ne de bilindik isimler. Fakat yapımcı bir şey hayal etmiş, rastgele

oluşan binlerce gezegen düşünmüştür ve oyuncuların bu gezegenleri bir bir keşfetip kendi hikâyelerini oluşturmalarını sağlamış. Ne de güzel etmiş... Son zamanların en iyi, en akılda kalıcı ve atmosferi en sağlam oyunlarından biri olan BioShock serisine ve özellikle BioShock Infinite’e bir bakın. Oyunun yapımcısı Irrational Games, kapılarını kapatmış durumda. BioShock Infinite mükemmel bir oyundur ama her sene bir yeni yapılabilecek, DLC’lerle, yan oyunlarla sürekliliği sağlanabilecek bir yapım da olamazdı. 2K Games bu ismi “kár edilebilir” görmeden ve Irrational kendi yuvasına çekildi. İşin özünde, artık büyük oyun firmalarının -ki bunun içine mobil platforma oyun sağlayanlar dâhil- para kazanma hedefiyle oyun hazırladığı ortada. Sürekli akıma örnekler geliyor, düşünün ki Dead Space 3 gibi bir oyunda bile parayla satın alınabilecek eşyalar vardı. (Assassin’s Creed: Unity’de de var.) Hap oyunları 50\$ - 60\$’dan sattıkları yetmeyen, DLC’lerden gelecek para da kesmiyor ve oyun içine, Candy Crush Saga oynuyormuşçasına paraya satılan öğeler ekleniyor. Yeni oyunların daha kolay oynanması, hızlanmış hale gelmesi, grafiklerdeki gelişim kesintikle olumlu gelişmeler fakat oyunlarda gördüğümüz tekrar, özensizlik ve para kazanma hedefini de görmezden gelmek, bundan rahatsız olmak da mümkün değil. Umuyorum ki bu düzen, daha da kötü bir hale gelmeden rayına oturur... ■ Tuna Şentuna





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

PG okuyan insanlar, hepинize selam olsun. Ben size bu satırları, kaloriferlerin bir açılıp bir kapatıldığı saçma İstanbul havasının içinden yazıyorum. Vallahı ne yapacağımızı şaşırıdık! Neyse, benim için bu sefer önemli olan, günlerin kısalmış olmasıydı. Hava erken kararınca içimde bolca film izleme isteği uyandı. Ben de dedim ki bunca zamanadır fantastik diyoruz, bilimkurgu diyoruz, madem öyle, bir film listesi yapayım istedim. Tabii ki yaptığım liste o kadar uzun oldu ki öyle bir - iki sayıyla kalacak gibi gözükmüyor. O yüzden hazır olun; bu ay itibarıyle başlayacağım film tavsiyelerim öncelikle bilimkurgu temasını, zaman içerisinde de fantastik temalar temel alarak ara ara karşınıza çıkacak...

Alien

Bilimkurgu denildiği zaman akla ilk gelen isimlerden biridir Alien. Ridley Scott'un sektörde adını en belirgin şekilde yazdığı film ilk Alien da denebilir. Filmden daha çok dikkat çeken ve tüm tasarım dünyasına farklı bir bakış açısı getiren H.R. Giger ise modellediği Alien ile halen kendisinden söz ettirmeyi başarmış bir isimdir. İki 1979 yılında çekilmiş olan Alien, 1980 yılında en iyi efekt dalında Oscar alıp geçen sürede toplam dört filmlük bir seri halini almıştır. Görevden dönmeye olan "Nostromo" isimli geminin, yakın bir gezegenden aldığı yardım sinyallerle başlayan ilk film, Ash karakterinin bulunan ufak yaratıkları gemiye almasıyla içinden çıkmaz

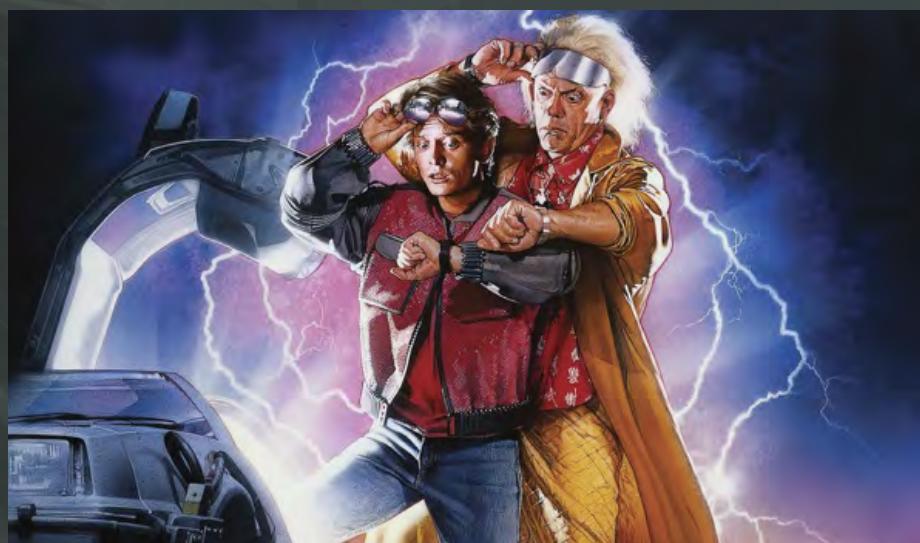
olaylar zincirinin de başlangıcı olur. Sonrası zaten tam boy macera!

Geleceğe Dönüş

Türkçe çevirisinin her zaman harika olduğunu düşündüğüm efsane seri, 1985 yılında Robert Zemeckis'in yönetmenliği ve Steven Spielberg'in yürütücülüğüyle beyazperdede hayat buldu. Macerayı ve komedyi tek bir potada eriten Geleceğe Dönüş, aynı zamanda tam bir bilimkurgu örneği. Doktor Emmett Brown'un ürettiği bir zaman aracıyla geçmiş'e yolculuk yapan Marty McFly'ın yaşadıklarını gözler önüne seren seri, aynı zamanda izafiyet teorisinden yola çıkararak, toplam üç film boyunca izleyiciyi birbirinden farklı şeke sokmayı başarabilen ender yapımlardan biridir. Özellikle filmde kullanılan DeLorean DMC-12 ile günümüzde halen izleyenleri kendine bağlamaktadır.

Terminatör

Zamanında izleyenler olsun, bugün izleyenler olsun, hiç fark etmez; Terminatör'ü bir defa izleyenler, diğer filmleri hep onuna kıyaslarlar. Neden mi? Çünkü James Cameron bu filmle birlikte hem harika bir hikâyeyi, hem de harika bir kurguyu beyazperdede aktarabilmiştir. 1984 yılında gösterime giren ilk Terminatör, başrol oyuncusu Arnold Schwarzenegger'in canlandırdığı karakterle ölümsüzleşmiştir. 2029 yılında, geleceğin yöneticileri olarak bilinen ileri zekâya sahip makinelerin geçmişi değiştirmek suretiyle geleceği yeniden planlamaları üzerine, Terminatörü yaratmışlardır ve gelecekte insan-



NE İZLEDİM ▼

Fury

İkinci Dünya Savaşı'na az da olsa merakınız varsa bakmanız gereken filmlerden biri ama ben hiç beğenmedim. Yine de hakkını vermek lazımlı, savaşstaki herhangi bir tank ekibini temel alan böyle bir film çekilmemişti daha önce. Brad Pitt her ne kadar oyunculuğuyla filmin atar damarı olsa da geriye kalan her şeyden daha baskın. Bir tank ekibini ve o ekibin yaşadıklarını yakinen izlemek isteyenlere tavsiyem olsun ama çok da bir şey beklemeyin.



NE DINLEDİM ▼

Manegarm

İskandinav Mitolojisi'nde bir kurt olarak karşımıza çıkan Manegarm, ekibin Kuzeyli temasına ne kadar sadık olduğunu da en belirgin noktası. 1995'ten bu yana müzik yapan ekip, 1998 ile 2009 arasında beş adet albümü imza atmış bulunuyor. Bu zamana kadar sadece iki grup üyesi değiştiren Manegarm, istikrarlı bir şekilde müzik yapmaya devam ediyor. Yalnız son albümünden bu yanan yedi yıl geçti ve insan dağılacıklar diye korkmuyor değil hani.



NE OKUDUM ▼

Ülkelerin Tarihleri

Dünya tarihinde her daim farklı ülkelerden bahsedilir ama çoğu zaman bu ülkelerin nasıl var olduğunu dair net bilgiler bulunmaz. Ülkelerin Tarihleri isimli kitaptaysa 28 farklı ülkeden, 28 farklı yazar, kendi memleketlerinin oluşum sürecine birinci elden bir bakış atıyor. Her kitayı temsil etmek üzere seçilen bu 28 ülke hakkında yazılanlar, akılda kalan birçok soruya cevap verdiği gibi, bir o kadar da yeni soru işaretleri yaratıyor akıllarda.



ların kurtuluşunu sağlayacak çocuğu dünyaya getirecek olan Sarah Connor'ı yok etmek için görevlendirmişlerdir. Aksiyon ve bilimkurgu arayanların kaçırılmaması gereken bir seri...

Blade Runner

Bazları Ridley Scott ismini çok daha yakın tarihteki filmlerden biliyorlar ama bence onun "esas" filmleri 80'li yıllarda yattırıyor. İşte bunlardan biri de şüphesiz ki "Bıçak Şirti" olarak Türkçe'ye çevrilen Blade Runner'dır. Star Wars'un Han Solo karakterini canlandıran ve Indiana Jones olarak da bilinen Harrison Ford'un, Rutger Hauer ve Sean Young ile birlikte başrolleri paylaştığı film 2019 yılında, Los Angeles'ta geçmektedir. "Blade Runner" olarak bilinen birim, bu düzlemede yaşayan "replicant"ları yok etmek için görevlendirilmiş özel bir ekipdir. Rick Deckard ise "Nexus 6" olarak bilinen bir isyanı durdurmak için görevlendiriliyor. Sonuç? Kimileri için çok ağır, kimileri içinse çok derin bir film ama aksiyon peşindeyseñiz, sizi diğer filmlere alayım derim.

The Matrix

Rage Against the Machine ile ortak anılan film, 1999 yılında film gelmeden önce fragmanındaki müzikiyle büyük yankı uyandırmıştı. Sonradan Wachowski kardeşler olarak anılacak Larry ve Andy Wachowski'nin yarattığı filmde, Keanu Reeves'in oyunculuğu kesinlikle onu olması gereken yerden bir adım ileriye taşıdı. Hem ABD'de, hem de tüm dünyada yaptığı gise hasılatıyla büyük ses getiren yapımlı, 2000 yılında gerçekleştirilen Oscar töreninde dört ödülü layık görüldü. Esasen bir

yazılımcı olan Thomas Anderson'un "Matrix" olarak bilinen bilgisayar düzlemine olan tutkusu, sonunda Matrix'in ona ulaşmasıyla son bulur. "Morpheus" isimli şahsin onu kurtarıcı olarak görmesi, aynı zamanda filmin temellerini oluşturur. Basit bir insandan, Neo'ya dönüşen Mr. Anderson'in macerası, özellikle yenilikçi film çekimleri ve harika işlenen kurgusu ile halen film eleştirmenlerinin üzerinde en çok durduğu yapımlardan biridir. Bol aksiyon isteyenlerin kaçırılmaması gereken bir yapımdır ama sunun da üzerine basmak istiyorum ki benim tek tavsiyem ilk film. İkinci film de spor olsun diye izlenebilir belki ama üçüncü filmi kesinlikle tavsiye etmiyorum.

Donnie Darko

Kesinlikle ismi çevrilmemesi gereken ama inatla "Karanlık Yolculuk" olarak Türkçemize uyarlanan bu eser, diğerlerine göre adı çok az daha duyulmuş Richard Kelly tarafından yapıldı. Hemen her filmde muhteşem oyunculuk performansları sergileyen Jake Gyllenhaal ile harika bir noktaya uzanan film, "Donnie Darko" isimli 16 yaşındaki bir gencin gördüğü tavşan kostümlü ve sonrasında adının Frank olduğunu öğreneceğimiz bir karakterin, Donnie Darko'nun hayatında yarattığı etkileri anlatıyor. Hem ailesi, hem de toplum ile büyük sorunları olan Donnie, filmde henüz başında dünyanın ne zaman sona ereceğini öğrenir ve olaylar daha da içinden çıkılmaz bir hal alır. Defalarca izlediğim ve her seferinde bir noktayı daha keşfettiğim ender yapımlardandır Donnie

Darko. Bir hayli depresif havasına rağmen, tam bir bilimkurgu teması üzerine kuruludur. Bu filmi sadece bir defa izlemekle yetinmeyein, en az iki, hatta üç kere, açık kafaya izlemenizi tavsiye ediyorum. Sonra teşekkür edersiniz.

Açıktası bu dosya konusu için aklıma ilk gelen filmleri direkt olarak yazdım. Hani ilk yazdığım daha iyi, son yazdığım daha kötü gibi bir intiba uyansın istemem. Eğer bilimkurgu seviyorsanız ve bu ay yer verdığım filmleri izlemediyiseniz, çok şey kaçıryorsunuz demektir. ■



POPULAR SCIENCE ARALIK SAYISINDA

GELECEĞİ ŞEKİLLENDİRİRECEK 100 BULUŞ.

- ▶ Solucandeliğinin ötesinde.
- ▶ Akıllı evlerin yükselişi.
- ▶ Uzayda Kuyruklu yıldız avı.
- ▶ Gezegenler için yaşama uygunluk formülü.
- ▶ Hipersonik uçak.
- ▶ Bileğinize takabileceğiniz klima.

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



ARALIK SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



İNCELEME



Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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

Assassin's Creed: Unity

Arno Dorian ile Fransız Devrimi dersine hoş geldiniz!

Sayfa 56



Far Cry 4

Tropikal adalardan, Himalayalar'ın
zirvesine yolculuk

Sayfa 64



Dragon Age: Inquisition

BioWare'dan bitmek tükenmek
bilmeyen bir RPG

Sayfa 74



Grand Theft Auto V

Seri tarihinin en radikal yeniliği herkes gibi
bizi de mest etti

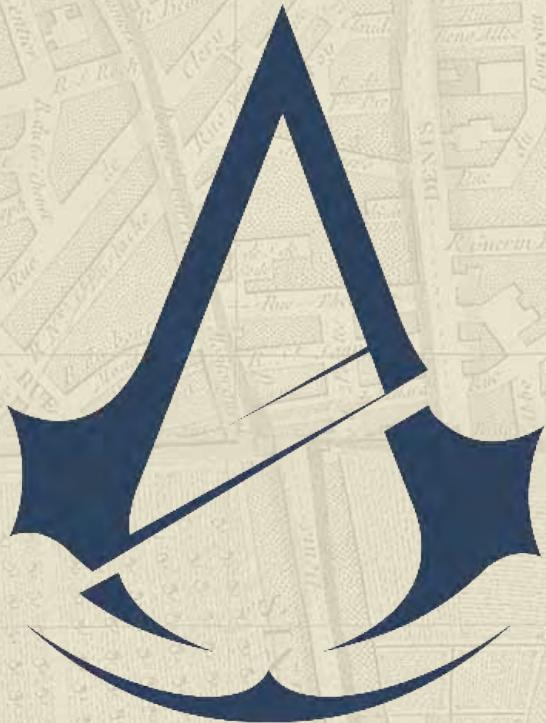
Sayfa 76

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



Yapım **Ubisoft Montreal**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web assassinscreed.ubi.com
Türkiye Dağıtıcı **Aral, Playstore**





ASSASSIN'S CREED UNITY

DEVRİMİN AYAK SESLERİ MI?
SANMAM...

Balayında Paris'teydim arkadaşlar. (Yazar
B'şu an hava atıyor.) Eşimle birlikte gez-
mediğimiz yerini bırakmadık Paris'in. (Yazar
yalan söylüyor; daha çok orada burada oturup
yemek yediler.) Paris'te gezerken elbette ki
Fransa ve Fransız İhtilali hakkında da çok şey
biliyordum ve gördüğüm her yerde tarihin
izlerini yakaladım. (Yazar zivanadan çikmiş
durumda; ne Fransa'yı adam gibi bilir, ne de
İhtilali.)

Tamam, Paris'i sıradan bir turistten daha
kötü bir performansta geçmiş olabilirim fakat
önemli yerlerin hepsini gördüm. Mesela Eyfel
Kulesi, mesela Notre Dame Katedrali. (Buna
da şimdî kalabalık, sonra gireriz deyip girmeye-
di; dışarıdan gördük ancak. Aferin!) Versay'a
bile gittik ama, lütfen...
Şimdî niye bu gezimi anlatıyorum... Nedeni

yeni Assassin's Creed oyununun, yani AC
Unity'nin Paris'te geçiyor olması. Üstelik
Fransız İhtilali ("Devrimi" derseniz de olur.)
tam kapidayken, 1700'lü yılların ortaları konu
ediliyor. Eh, çoğu yapı da o dönemde bugüne
aynen korunduğu için oyunu oynarken
tanıdık yerleri de görüp görüp şaşırdım. Hele
ki Notre Dame... Ubisoft yememiş, içmemiş
Notre Dame'i modellemiş. Öylesine detaylı
ve iyi gözüküyor ki bu yapı, uzun süredir bu
kadar şâşırılmamıştı. (Ryse'da da böyle şâş-
kınlıklarım olmuştu.) Tabii ki sîrf Notre Dame
değil, Paris'in her tarafında büyük bir detay
var. Kaplamlalar çok iyi, resmedilen yaşam da
atmosferi gayet iyi yansıtıyor.
Bu güzel ortamda ikinci kez, ikinci sınıf bir
turist gibi dolaşmamak adına bolca vakit
geçirdim, çıkmadığım dam, içine girdi-

ğım bina kalmadı. Gördüklerimse bana hem
geçmişti hatırlattı, hem de aslında neyin, nasıl
olması gerektiğini iyice anlamamı sağladı.

Paris kazan, Arno kepçe

Roma'dan Amerika'ya, oradan Karayıplere,
egzotik ortamlardan, Paris'e uzanan bir
yolculuk... Ubisoft hız kesmeden art arda AC
oyunlarını piyasaya sürmeye devam ediyor ve
PC, PS4 ve Xbox One sahiplerini AC Unity,
PS3 ve Xbox 360 sahiplerini de AC Rogue ile
buluşturuyor. Her sene bir AC oyunu çıkmalı
mi, çıkmamalı mı, bunun tartışmasını şu an
yapmaya başlıyorum. Sonuçta Ubisoft uğraşmış,
1700'lü yılların Paris'ini gözlerimizin önüne
getirmiş.

Fransız İhtilali'nden hemen öncesinde geçen
oyunda kahramanımız bu defa "Arno Victor >



^ Nerede o eski Fransız baloları?

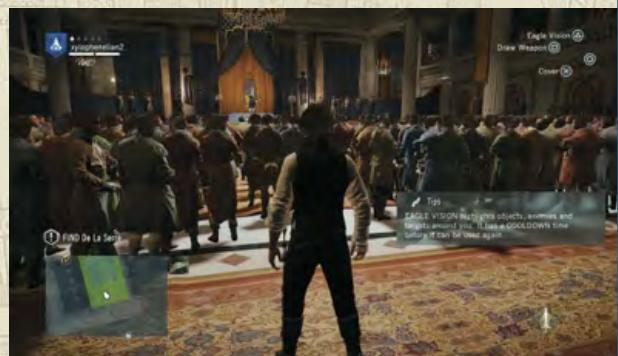
> Dorian" adındaki bir genç adam. Babası da bir Assassin olan Arno aslında Assassin olmaya pek niyetli değilken, babasının öldürülmesi onu derinden etkiliyor ve babasının katilini bulmak üzere Assassin'lere katılıyor.

Daha önce herhangi bir AC oyununu oynamış olanların birkaç saniye içerisinde oyuna hâkim olmasını sağlayan AC Unity, elbette ki birtakım yenilikler getiriyor seride fakat bu oyuni kesinlikle AC serisinde yepyeni bir yön, yepyeni bir nefes veya yepyeni herhangi bir şey olarak düşünmemelisiniz. AC Unity, yeni nesil için üretilmiş olan bir başka AC oyunundan başkası değil...

Arno, aynı diğer Assassin arkadaşları gibi hareket ediyor. Hiçbir yükseklik onun için bir problem teşkil etmiyor, her yere rahatlıkla tırmanıp gözden uzaklaşabiliyor. Üstelik tüm bunları sadece tek bir tuşa basılı tutarak yapabiliyorsunuz; aynı önceki oyunlarda olduğu gibi...

Kim kime, ne demiş?

Her AC oyununu anlatığımızda kullandığımız bazi terimler var. Mesela görevler, yan görevler ve yapılacak işler. Bunlar 40 yıldır değişmedi, değişmeyecek de. AC Unity'de de ana görevler "Sequence" adıyla anılıyor, her Sequence'ta da birkaç tane Memory bulunabiliyor. Bildiğiniz



üzerde biz aslında 1700'lü yıllarda değil, gelecekte bir zamanda yaşıyor ve geçmişteki Assassin'ların hafızalarına girip onlardan öğrenebileceklerimizi öğreniyoruz. Böylece de oradaki "Memory" lafinin neye tekabül ettiğini anlıyoruz. (Amma detaya girdim!)

Görevlere donecek olursak görüyoruz ki Paris gerçekten bir görev diyari. Ana görevlere takılmadan onlarca yan görev yapmak mümkün. Görevlerin yapısı konusunda da çok heyecana gerek yok zira önceki AC oyunlarından çok da farklı bir şey yapmıyor.

Yan görevlere sırasıyla bir bakalım. "Paris Stories" adındaki görevler Assassin logosuyla haritada yer alıyor ve bunları yaparken tarihten birtakım tanık yüzler görebiliyorsunuz. Paris Stories'deki görevlerin her biri birbirinden farklı tarza sahip ve nihayetinde de görevin zorluk derecesine göre değişen bir miktarda para kazanıyorsunuz. (Ben daha oyunun çok başlarında, Arno henüz Assassin kıyafetini bile giymeden bu görevlerden bir tanesini aldım ve para ödülü de tam 25.000'di. Bayağı zorlanarak da olsa görevi yaptım fakat sandıklardan 100F düşerken, bir anda 25.000 kazanmak beni bir hayli ileri taşıdı.)

Oyunda pek fazla ilerlemeden "Cafe Theatre" adında bir yapıya sahip, daha doğrusu işletmesine ortak oluyorsunuz gibi bir durum var. Burası -daha sonra açıklayacağım- birçok işe yaramanın yanında yine bir yan görev kaynağı olarak da kullanılabilir. Cafe'yle ilgili belirli sayıda görev var ve bunları tamamlamak hem Cafe'nin gidişatına faydalı oluyor, hem de cebinize.

Bir çeşit dedektif rolüne büründüğümüz Murder Mysteries, çeşitli cinayetleri çözmekizi istiyor bizden fakat buradaki ipucu toplama, ipuçlarını değerlendirip olayı çözme kısmı beni çok tatmin etmedi. Cevaplar o kadar bariz ki hata yapma olasılığınız neredeyse hiç yok. İpuçlarını topladıktan sonra ortaya çıkan şüphelilerden bir tanesini seçip "Cinayeti bu işledi!" diye gösterdiğimiz Murder Mysteries, maalesef yeterince iyi değil.

Yan görev silsilesinin en farklı iki kısmı, Helix Rift'leri ve Nostradamus Enigma'ları da AC Unity'nin son iki görev başlığını oluşturuyor. Helix Rift'leri, sisteme sıkışık kalmış diğer Assassin kullanıcılarını kurtarmaya çalıştığımız, sisteme karşı savaş verdığımız The Matrix benzeri bir oynanış getiriyor. Amacımız belirtilen miktarda puan toplayıp bu puanları topladıktan sonra çıkış kapısından kaçmak. 10'luk, 20 ve 50'lük puan noktalarına tırmanıp, koşup ulaşıyor ve bu sırada sistemin



Röportaj

Oyunun yaratıcı direktörü Alexandre Amancio'ya üç soru sorduk.

Tuna Şentuna: Bu defa gerçekten son derece detaylı bir dünya oluşturmuşsunuz. Özellikle binaların iç mekân tasarımları çok iyi gözüküyor. Genel anlamda mimari tasarımlarda dönemin yapılarını birebir kopyalamaya mı çalışınız, yoksa genel havayı yakalayıp kendi tasarımlarınızı mı oluşturduınız?

Alexandre Amancio: Her ikisini bir harmanı oldu aslında. Elimizde yeterli referansı olanları orijinale yakın tasarlarmaya çalıştık. Ne var ki Paris'i sadece ikon haline gelmiş yapılardan oluşturmak mümkün değildi; her ne kadar Paris'in ikonik yapıları başka şehirlerden çok daha fazla olsa da... Sonuç olarak biz de birçok binayı ve iç mekâni o dönemin tablolarından veya yazılı belgelerinden anladığımız şekilde görselleştirdik. Buna ek olarak karşılaştığımız bir diğer problem de şu anki Paris'in Fransız İhtilali'nden 100 yıl kadar sonra, 1853 - 1870 arasındaki yıllarda Seine Valisi olan Haussmann tarafından yenilenmiş olması. Bu yüzden de Paris'in geçirdiği renovasyondan öncesi-ne dair bilgileri bulmak için bayağı büyük bir araştırma yapmamız gerekiyor.

TŞ: Oyunun kahramanı Arno'yu kendi cümlelerinizle nasıl tanımlarsınız? Önceki AC oyunlarının kahramanlarına göre onu daha mı çok seviyorsunuz, yoksa aynı derecede bir yakınlıkta misiniz?

AA: Arno'yu gerçekten seviyoruz. Onu serinin diğer kahramanlarıyla karşılaşmak da çok zor zira hepsinin kendine has bir karakteri ve

hikâyesi var. Arno'nun iyi bir esprî yeteneği var ve bu sayede de kolayca sevilebildiğini düşünüyoruz. Buna karşın çok kararlı bir yapısı da olduğundan, ona zaman zaman "kararlı bir karakter" de diyebiliriz. Nihayetinde Arno'nun ilginç ve özel bir karakteri ve hikâyesi var; Assassin'leri onun gözüyle görmek oyuncuların hoşuna gidecektir.

TŞ: Sizce AC isminin en önemli ve başarılı satış noktası nedir? Hikâye mi, oynanış mı, atmosfer mi yoksa...

AA: Sanychız ki tüm bu saylıklarınızın bir birleşimi. İlginç olan şu ki AC, diğer oyunlara ve türlere göre (bazlarında oynanış ön plandadır, bazlarında hikâye ve bu ikisini bir araya getirmesi zordur.) farklı bir noktada durarak oynanışın ve hikâyeyin tek bir tecrübe olarak yaşamasını sağlıyor. Atmosferle ilgili olarak da şunu söyleyebiliriz; evet, atmosfer oyunun büyük bir parçası... Hangi oyun sizin zamanda geri gönderip çoktan unutulmuş bu mekânları yeniden tecrübe etmenizi sağlar ki?



üzerimize saldığı engellerden kurtulmaya çalışıyoruz. Ne kadar iyi puan toplarsak da o kadar çok paramız oluyor.

Nostradamus Enigma görevleriyle burçlara ayrılmış farklı görevleri kapsıyor ve bunları haritada birer parşömen logosuyla görebiliyorsunuz. Her enigma'da bir bilmecə gizli, her bilmecə de Paris'teki bir yeri işaret ediyor. Bu noktayı bulup Eagle Vision'ınızı kullandığınızda da bilmeceyi çözmüş oluyorsunuz. Bilmeceler gayet kazık ve iyi derece İngilizceniz yoksa bilmecede ne dendigini anlamanız biraz zor. Neyse ki internet diye bir şey var ve tüm enigma noktalarını rahatlıkla bulabiliyorsunuz.

Onu ben öldürecekim!

Görevlerden gidirdiğimiz hazır, işin içine multiplayer kısmını da karıştırıralım. Bence önceki oyunlardaki karşılıklı mücadeleler, bir oyundaki en iyi multiplayer modlarına ev sahipliği yapıyordu. Rakip oyunculara görünmemeye çalışmak, NPC'ler gibi hareket ederek düşmanı kandırmak gibi hoşlukları günümüzün FPS oyunlarında görmenin imkânı yok. Ne var ki Ubisoft, AC Unity'de karşılıklı mücadeleyi bir kenara bırakıyor ve sizin anlaşmalı (coop) oyun modlarıyla buluşuyor. Aynı Watch_Dogs'da olduğu gibi, oyunu çok kişili oynamak için ayrı bir menüye geçmenize gerek kalmıyor ve haritadaki belirli noktalara ulaşıp anlaşmalı görevlere atılabiliyorsunuz. Bu görevleri dillerseniz PSN arkadaşlarınızla yapabiliyorsunuz, dillerseniz de rastgele oyuncularla birlikte. Anlaşmalı görevlerde de -normal görevlerde olduğu gibi- bir zorluk seviyesi bulunuyor ama eğer oyunu oynadığınız kişi akıllı, işini bilen bir arkadaş ise görevleri çok zorlanmadan yapmanız mümkün oluyor. Görev sonunda da para ve envanter ödülleri sunuluyor,

hepsini alıp tek kişilik oyuna, kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Bir görevi batırma olasılığınız da yüksek tabii ki fakat endişelenmeyein, hiç vakit kaybetmeden görevi tekrar deneme şansı yakalıyorsunuz. Ayrıca oyunda ölürseniz de takım arkadaşınız hayattaysa sizin hayata geri döndürebiliyor. Bu görev tipinin yanında, "Heist" adındaki, işleri gizlice halletmeyi ön plana çıkaran bir görev grubu daha var ki bu görevlere dört kişilik gruplarla katılımlıyorsunuz. Sıradan anlaşmalı görevlere kıyasla daha eğlenceli olan bu görevler de yine normal anlaşmalı görevlere benzer bir yapıya sahip. Anlaşmalı oyunların genelindeyse şöyle bir problem var: O bize gösterilen fragmanlar falan hep yalanmış. Daha doğrusu yalan olmaması için o görevi daha önce birkaç kez yapmış olmanız, görevi yapacağınız kişilerle iletişim halinde olmanız ve tüm bunları yapmak istiyor olmanız gerekiyor. Yani "ben şurada saklanırken sen şu iki adamı hallet", "ben onu tuzağa çekerken sen tepeden üstüne düş" gibi durumları -hele ki rastgele oyuncular- yaşamaz neredeyse imkânsız. Görevler bayağı Call of Duty gibi, karşısında kim varsa bodoslama saldırarak geçiyor. Zaten dövüşler de öyle zorlu değil, kimse saklanıp gizlenmeyi pek düşünmüyorum.

Oyunun multiplayer kısmını kesinlikle tanındıklarınızla oynamalısınız. Emin olun ki o zaman görevler de anlam kazanıyor, yapacağınız hareketler de. Diğer türlü multiplayer kısmına hiç uğramadan da oyunu tamamlayabilirsiniz.

Pencereden girmek adına!

Gelelim Unity'nin diğer AC oyunlarıyla arasındaki farklara. Yeni oyundaki yetenek sistemi, bazı hareketlerinizin oyuna başladığınızda size sağlanmamasını doğurmış. Mesela iki kişinin arkasından yaklaşın; bu iki kişiyi tek hamlede öldürmek için >



> üçüncü bölüm beklemeniz gerekiyor. Bunun gibi bazı hareketler için oyunda ilerlemeniz gerekmekte. Oyun tamamıyla yerde geçiyor, gemi falan yok. Black Flag'i çok sevdiyorsanız sizi AC Rogue'a alalım.

Eskiden dövüşlerde, düşmanın bir hareketini savuşturmayı başarısın, bir sonraki hareketinizde onu tek hamlede öldürebiliyordunuz ya, bu artık yok. Yeni oyunumuzdaki dövüş sisteminde Perfect Parry sistemi bulunuyor ve düşmanın size ne zaman vuracağını -daha önce birçok oyunda gördüğümüz gibi- düşmanın kafasında beliren sarı ışıkla anlıyoruz. Eğer saldırıyı zamanında karşılaşmayı başarısak düşmana az bir hasar verip onun sendelemesini sağlıyor ve ardından kılıç darbelerini diziyoruz.

Birilerini öldürdük diyalim. Önceki oyunlarda bedenleri tutup saklayabildik. Burada böyle bir durum yok, öldürdüğünüz adam o noktada kalıyor. (Damda öldürürseniz aşağı kayıp sokaktan geçenlerin kafasına da düşebiliyor.) Bu da demek oluyor ki devriye gezenlere açıkça bir delil bırakırsınız... Neyse ki yapay zekâ yine embesil seviyesinden haliç ve aynen şöyle bir manzara oluyor:

Asker 1: Bir dakika, şu ilerideki bizden biri mi?!

Asker 2: ...

Asker 1: (Yanına koşup...) Evet, biri onu haklamış!

Asker 2: ...

Asker 1: Hey budala! Çık ortaya, seni mahvedeceğim!

Asker 2: ...

Asker 1: Hmmm... Sanırım gitmiş. İyisi mi hiçbir

yeri kontrol etmeden, hatta tam önmde duran şu duvarın arkasına bile bakmadan eski yerime geçeyim.

Bu örnekte gördüğünüz üzere birinci asker bir derecede akıllı ama önünde bir ceset yatmasına rağmen çevreyi kolaçan etmiyor. Ortamda ikinci askerse hiçbir şeyden habersiz duruyor. Evet, bir cesedi bir asker keşfetdiyor ve diğeri hiç orali olmamayıyor. Aferin Ubisoft; otur Paris'i mükemmel şekilde modelle, yapay zekâya bir dakika harcama, aferin!

Bu konu gerçekten oyunun genelinde de çok cansızıcı. Bir yandan çok affedici bir sistem olmuş, kolayına fark edilmeyorsunuz ama gerçekçilikten de uzaklaşılmış.

Neyse, değişimlere geri dönelim. Eskiden sadece tek bir tuş yardımıyla tırmanma ve inme işlerini gerçekleştirirken artık Parkour Up ve Parkour Down şeklinde iki farklı komutla karakterimizin parkur yeteneklerini kontrol edebiliyoruz. Tırmanacağımız zaman ilgili tuşlara basıyor, inmemiz gerekiyinde farklı tuşlara basıyoruz. Bu sistem genel itibarıyla iyi işliyor ama ortada devasa bir sorun var ki o da Arno'nun enerji veren hap atmış bir ergen gibi hareket etmesi. Önünde çıkan bütün çıkışlılara tutunan, sokakta koşarken bile bir hamal sepetine atlamaya çalışan Arno, zaman zaman gerçekten sizin kontrolünüz dışında hareket ediyor. En basitinden bir camdan içeri girmeye çalışın. Allah'ım! Mümkün değil! Gidiyor pervaza atlıyor, oradan balkona tutunuyor, geri ineyim diyorsunuz, gidiyor diğer binanın balkonuna iniyor, geri çıkıyorum >

“Birilerini öldürdük
diyelim. Önceki
oyunlarda bedenleri
tutup saklayabiliydik.
Burada böyle bir
durum yok,
öldürüdüğünüz adam
o noktada kalmıyor”

Arno Victor Dorian

Bir Fransız beyefendisi mi, acımasız bir katil mi?

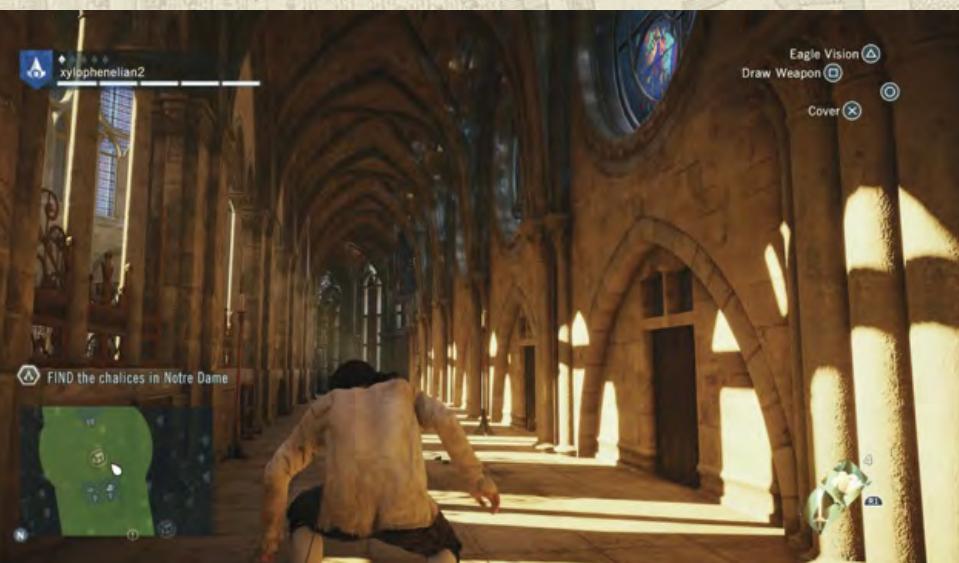
Arno Victor Dorian ile tanışın. AC Unity'nin başrolündeki yeni kahramanımız Arno'yu, radyoda seslendirme yapan ve daha önce Ubisoft için de birçok iş yapmış olan Dan Jeannotte hem seslendiriyor, hem de canlandırıyor. Dan'e benzerliği konusunu es geçersek Arno'nun iyi görünen ama karakter olarak çok da işlenmemiş bir AC kahramanı olduğunu söyleyebiliriz.



Yine yakın dövüş silahlarda uzmanlaşmış olan bir kahramana sahibiz ve bu kahramanımız da üç farklı silah çeşidini kullanabiliyor. Kılıçlar dengeli ve ortalama hasar seviyesine sahip silahları oluşturuyor, balyoz ve benzeri ağır silahlar yüksek vuruş gücüne sahip ama yavaş hareket etmenize neden oluyor ve mızrak gibi silahlar düşmanlarınızı, onlara çok yaklaşmadan yaralamanızı sağlıyor.

Yeni oyuna, yeni silahl! Arno'nun yeni oyuncağının adı Phantom Blade ve bu silah hem önceki oyunlardaki kahramanların kullandığı gibi düşmanlarınızı sessizce, tek bir bıçak darbesiyle öldürmenizi sağlıyor, hem de bu defa bıçağı menzilli bir silah gibi kullanabiliyorsunuz. Farklı bıçak seçenekleriyle Phantom Blade son derece iyi bir eklenti olmuş.

Bir AC oyunundaki en sık ve artistik kıyafetler sanırım bu oyunda. Fransız Devrimi modası ayinen kahramanımıza da yansımış ve büyük ihtimalle, tüm oyuncu boyunca gördüğünüz karakterlerden çok daha havalı bir kıyafete sahipsiniz. Üstelik bu kıyafetleri istediğiniz renklerde taşmanız da mümkün.



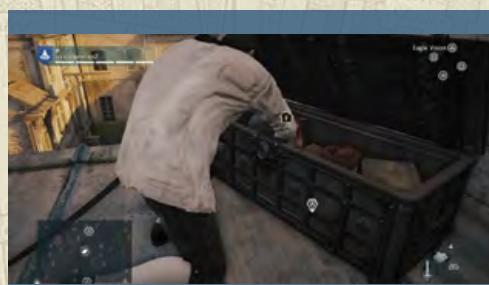
“Maalesef o kadim sorun Arno'yu Notre Dame'ın kordonlarında yakalamıştı. Arno'nun bir an önce hacetini gidermesi gerekiyordu...”

diyorsunuz, tamamıyla yanlış bir yöne doğru koşmaya başlıyor... Ayarı bozulmuş jimnastik gibi biri olmuş Arno. Oyunun bir yerinde, o 25.000F para ödüllü görevde, aşırı dikkatli olup binanın tepe-sindeki açıklıkta yer alan merdivenle aşağı inmem gerekiyordu. Zamanlama da çok önemli, merdivene adım atıp, hemen aşağı inip iki düşmanı birden görünmeden öldürmeliydim. Ama ne oldu, Arno o merdivenden inmek bilmemiş! Sek sek oynayan çocuk gibi, açıklığın bir o tarafına, bir bu tarafına atlayıp durmadı mı... Yarabbi! Ağzının ortasına vuracaktım! Evet, sana diyorum Arno! Ya da Ubisoft! Gerdiniz beni!

Genel olarak parkur işinde bir sıkıntı var. Sakin sakin dolaşırken, özgürce damdan dama atlarken pek problem olmuyor ama özellikle kaçmaya çalışırken, gizlenmeye uğraşırken çileden çıkiyorsunuz.

Kırmızı seni açtı...

Yenilikler silahlarda ve kıyafetlerde de sürüyor. Artık düşmanlarımızdan düşen silahları alamıyor maalesef ama oyunda hâlihazırda birçok silah, tek tuşla seçilmeyi bekliyor. Arno'nun çok sağlam bir silah ve kıyafet arşivi var ama bunlara ulaşmak için iki aşamayı geçmek gerekiyor. Bir tanesi para ve diğerinin de ön görev gereksinimi. Parayı toparlıyorsunuz bir silahı almak için fakat bu bazen yetmiyor ve silah size diyor ki: “Hocam önce şu co-op görevi bir yapiver de aramız bozulmasın.” Görevleri yaptırtmanın güzel bir yolu bu ama ben genelde o silaha yakın performansta bir silaha parayı basıp



Sandık, sandık Anadol- Paris!

Açık dünya oyunlarının değişmezidir “toplana-cak eşyalar”. Burada da bulunması gereken eşyaların yanında, bulunması gereken bir ton da sandık var ve neyse ki bu sandıkları haritamızda görüp Eagle Vision ile de yerlerini rahatlıkla tespit edebiliyoruz. Dört farklı sandık bulunuyor oyunda. Beyaz renkte olanları hiçbir zorluk çekmeden açabiliyorsunuz ve içinden de genellikle pek bir şey çıkmıyor. Kırmızı olanları açmak için maymuncuğa ihtiyacınız oluyor, yetmiyor, yüksek seviyede sandıkları açmak için maymuncuk seviyenizi de artırmanız isteniyor. Bu sandıklar bazen tek bir hamlede açılıyor, bazen üçlü kilit sistemiyle yorucu bir işlem de gerektirebiliyor. Mavi ve sarı renkteki sandıklardan oyunda pek fazla yok ve bunları açmak gerçekten zor işlemler gerektiriyor. Mavi sandıkları açmak için telefonunuza AC Unity Companion App'i indirmeniz ve Nomad puanları kazanmanız gerekiyor. Sarı olanlar için de “Initiate” adındaki AC Unity sayfasındaki profilinizde seviye atlamanızıza. Initiate; Battlefield'daki, Destiny'deki, Call of Duty'deki profil sayfalarınızdan pek farklı değil ve bu sayfaya oyun içinden ulaşabiliyorsunuz.

geçtim, uğraşmadım.

Silahların yanında eldiveniniz, kemeriniz, üst giysisiniz gibi öğeler de hep satın alınabilir halde. Genel olarak kıyafetinize bir renk teması da seçebiliyorsunuz ve illa koyu mavi renkteki, varsayılan Arno kıyafetiyle gezmiyorsunuz. (Ben bir ara siyah oldum, bir ara kırmızı ve hatta sarı bile denedim. Sapsarı ve kukuletalı bir adamı da niye devriyeler durdurmaz, onu bilmiyorum tabii ki; Paris'teki tek sarı şey bendlim.) İşin güzel tarafıysa bu kıyafet parçalarının her birinin bonus özelliklerle geliyor olması. Bazıları sağlık puanınızı yükseltiyor, bazıları yakın dövüşte daha iyi olmanızı sağlıyor vesaire.

Bu kıyafetlere ve silahlara direkt olarak menüden





erişim sağlayabildiğiniz gibi, Cafe Theatre'daki odaların veya restorasyonunu yaptığınız diğer kafelerdeki Gear Loadout kısmından da ulaşabiliyorsunuz. Cafe Theatre'da ziyaret etmek isteyeceğiniz bölgelerden bir tanesi, restorasyonunu yaptığınız kafelerden gelen parayı toplayacağınız sandık oluyor. Buradaki parayı sık sık çekmeniz gerekiyor zira belirli bir birikim limiti var ve bu limit aşıldığında paranız yaniyor. Cafe Theatre'in ilginç bölgelerinden bir tanesi de ünlü Assassin'lerin kıyafetlerine ulaşabildiğiniz oda. Buradaki kıyafetleri açmanız için belirli işleri yapmanız gerekiyor. Mesela Altair'in kıyafeti için telefonunuza kuracağınız AC Unity Companion App programıyla PS4'e bağlanmalısınız. Ha tabii ki bu bende bir türlü çalışmadi, o kıyafet açılmadı ama bunun bir yamaya düzeltileceğini umuyorum.

Paris, unutulmaz...

Ubisoft sağlam bir atmosfer yaratmış, buna kesinlikle lafım yok. Fransız İhtilali öncesinin Fransa'sını çok güzel resmetmiş, civil civil bir şehir ortaya çıkarmış. Bina modellemeleri zaten mükemmel yakının ve hiçbir tarafa detaylar eksik tutulmamış. Yani bir duvar beyaza bile ona çatıları da eklemiş, akmış olan su izini de, is ve pas kirini de. Oyunu uzun süre oynayınca Paris bir şekilde eviniz olmaya başlıyor adeta ve o dönemde yaşadığınızı hisseder konuma bile geliyorsunuz.

Bu müthiş detay seviyesi maalesef hiçbir şekilde oynanışa yansımamış, hatta oyun resmen hatalı bir biçimde piyasaya sürülmüş izlenimi veriyor. Parkur muhabbetini anlattım zaten; bu zaman zaman çok can sıkıyor ama bundan ötesi PS4'te oyunun fps oranının 30'a yaklaşamaması ve sürekli takılmaları

gözükmesi. Oyun bir türlü akmiyor, ekranda çok fazla insan olunca bariz bir biçimde yavaşlıyor. Kamera deseniz ayrı bir dert; dövüşlerde gidip duvarın arkasında da kalyor, siz duvara tırmanmaya çalışırken sizin dışınızda ne varsa göstermeye de çalışıyor. Sokakta yürüyen halk havada yürümeye başlıyor, duvarlardan geçiyor, orada olmaması gereken eşyalar görünmez bir biçimde karşınıza çıkıyor, oluyor da oluyor... Resmen oyunun alfa sürümünü oynuyormuşum gibi hissettim ki bundan daha az problemlı alfa aşamasında oyun oynamamışım herhalde.

Tüm bunlar da bizi, gâvur halkın "broken game" olarak tanımlayabileceği, "eksik bir oyun" ile baş başa bırakıyor. Birakın yeni nesil için, yepyeni bir yöne sapmış, bambaşka bir AC oyununu, önceki AC oyunları arasında bile ortalarda kalaçak bir oyun olmuş AC Unity. Şimdiye kadar birçok AC oyununu oynamış kişiler bu oyunla tatmin olamayacaklardır, bundan eminim fakat AC serisinde ilk defa adım atanlar bayağı bir sevebilir. Evet, tüm bu hatalarına rağmen...

■ Tuna Şentuna

Assassin's Creed: Unity

- ⊕ Paris'in oyuna aktarılışı
- ⊕ Senaryo
- ⊖ Birçok hata
- ⊖ Köüt parkur sistemi
- ⊕ Yapay zekâ

7,6

Alternatif Middle-earth: Shadow of Mordor



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



Yapım Ubisoft Montreal

Dağıtım Ubisoft

Tür FPS

Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Web far-cry.ubi.com

Türkiye Dağıtıcısı Aral, Playstore



Far Cry 4 *

“4” demeye bin şahit aranıyor

İşte müthiş bir pazarlama stratejisi, işte kendini riske atmamak! Ubisoft olayı çözümüş arkadaşlar; yenilgi peşinde koşan diğer tüm firmalar enyadır ve para kazanma adına sürekli risk almaktadır. Ubisoft ise Assassin's Creed: Unity ve Far Cry 4 örneklerinden rahatlıkla görebildiğimiz üzere kolay paranın formülünü çözmüş: Eğer bir şey tuttuysa onu sadece biraz değiştir, biraz daha alla pulla ve yeni bir isimle piyasaya sür. Bu formülde yine AC: Unity iyi bir yerde kalyor zira adamlar koskoca Paris'i, Fransız İhtilali öncesine götürmek, size ihtilal öncesi halini göstermek için bayağı bir araştırmaya girmişler, en azından yorulmuşlar. Far Cry 4'ye -sıkı durun- Far Cry 3'te ne yaptığınız TIPATIP aynısını yapıyorsunuz. Bakın orada sesim yükseldi zira ben hayatımda bu kadar birbirine benzeyen ve birbirinin takipçisi olan iki oyun görmemiştim. Size bir tablo hazırladım, bu sayfalar da bulabilirsiniz; o tabloda göreceğiniz gibi, iki oyun arasında herhangi bir fark yok. Bir ögenin yerini ya aynısı almiş ya da biraz daha farklısı.

İşin kötüsüyse şu: Far Cry 3 çok iyi bir oyun olduğundan, yeni oyun da maalesef -özellikle seride ilk defa adım atacaklar için- gayet güzel bir yapım olarak ortaya çıkmış. Çok kötü bir ikileme düştüm: İyi olan bir oyunu sırf eskisinin aynısı diye kötülemeli miyim, yoksa hiçbir şey olmamış gibi Kyrat'ın uçsuz bucaksız topraklarındaki maceramı mı gözetmeliyim? Bilmiyorum, bileyim mi... Çok teşekkürler Ubisoft!

Yeni çim mi serdiniz?

Objektif olmayı çok isterdim ama bunun yerine gerçinim. Gerginim zira oyunun daha başında, hemen

başında resmen Vaas çıkıyor karşımıza. Önceki oyunda hatırlarsanız, Vaas çatlak, acımasız ve çok iyi oluşturulmuş bir kötü adam olarak karşımıza çıkmıştı. Vaas oyuncular tarafından çok beğenildi, hakkında çok yazılıp çizildi. Ubisoft buradan aldığı izlenimle, sahip olduğu yaratıcılığı öldürüp Vaas'ın kötü bir kopyası olan Pagan Min'i oyuna eklemiştir. “Ajay Ghale” adındaki kahramanımız, hemen oyunun başlarında annesinin küllerini serpmek için anavatana olan Kyrat'a dönüyor lakin bu ziyaretinden, Kyrat'ın psikopat lideri Pagan Min'in haberi oluyor, Ajay tutusak ediliyor. Neyse ki kısa süre sonra kurtuluyor ve kendini bir anda adayı sarmış olan bir iç savaş içinde buluyor. Tanıdık, değil mi? Bari senaryoda bir güzellik yapışdınız, bir şeylerin değiştirseydiniz. O zaman belki oynanışın benzerliğini görmezden gelip keyfimize bakardık ama yine aynı ada, yine aynı hikâye... Çok acayıp gerçekten...

Kyrat kazan, ben Ajay

Kyrat'taki iç savaş, bir başka yerdekinden biraz farklı. Kyrat kocaman bir bölge ve yapışma bir merkezde toplanmamış. Bu da dağınık, bir çeşit gerilla savaşının yaşanmasına neden oluyor ve biz de bu savaşta yerimizi, iki kişiden alacağımız görevlerle şekillendiriyoruz. Yani en azından ana görevlerde durum bu şekilde.

Sabal ve Amita, oyunun tam başında olmasa da kısa bir süre sonra size görevlerle gelecek olan iki karakter. Tek bir kişiden görev almak yerine, Ubisoft sizin iki farklı yoldan birini tercih etmenizi istemiş. Bu da bizi, ana görevleri bu iki karakterden birinden almayı >

Bana Ne Saldırdı?

Biraz abartılı bir hayvan durumu var oyunda. Mesela durup dururken bir kartalın saldırısına uğrayabiliyorsunuz! Evet, birkaç tane kartal ciyaklamasının ardından bir kartal suratınıza yapışıyor ve kolayına da gitmiyor. Oyundaki yılanlar da biraz manyak; onlar da durduk yere elinize atlıyor.



itiyor. İki kişi de farklı görevler sunuyor ve iki kişinin de Pagan Min'den kurtulup Kyrat'ı sokmak istediği şekilde farklı. Siz de kendinizi hangi karaktere daha yakın hissederseniz, görevi ondan alabilirsiniz fakat bilin ki oyunun sonunda görevleri kimden aldiğiniz fark etmiyor.

Propagandaya hayır!

Yan görev çeşitliliği gerçek anlamda tatmin edici miktarda. Oyunun hemen başlarında rehine kurtarma operasyonuna katılıyorsunuz örneğin. Bu görevlerde amaç, düşmana görünmeden onları halletmek ve nihayetinde eli kolu bağlı bekleyen rehineleri kurtarmak; eğer düşman sizi fark ederse rehineleri bir anda öldürmeleri işten bile değil.

Bir başka görevde Pagan Min'in propaganda tesisini basıyor ve bölgede bulunan tüm makineleri, önemli aletleri yok etmeye çalışıyorsunuz. Burada düşmanlarınız bir mücadelede, yok edilmesi gereken aletleri bulmak bir başka mücadele... Eğer tüm malzemeleri hızlıca yok etmezseniz, etraftaki tüm düşmanları temizlemiş olsanız bile daha güclü askerler tesise geliyor ve işiniz zorlaşıyor.

Haritadaki noktalara ulaşıp yan görevleri almanın ötesinde, bazen yan görevler ayağınıza geliyor. Mesela siz doğa yürüyüşü yaparken bir anda

bu arkadaşlardan, bir üsten alabileceğiniz tüm eşyaları satın alabiliyorsunuz.



yanınızdan bir kamyon geçiyor ve telsizden bir ses o kamyonu ele geçirmenizi söylüyor. Kamyonu ele geçirdikten sonra da belirlenmiş olan noktaya sağ salım götürmeniz isteniyor.

Tüm bunların ötesinde, Far Cry 4'e özel bir karma sistemi oluşturulmuş. Yine siz işsiz güçsüz dolaşırken, zaman zaman Sabal'ın veya Amita'nın askerlerinin Pagan Min'inkilerle savaşa tutuştuğunu görüyorsunuz. Ekrana da mor yazılarla bunun bir "Karma Event" olduğu yazıyor. Eğer dostlarınızı vurmadan düşman askerlerini temizlerseniz, karma puanı kazaniyorsunuz. Karma puanlarının işleviye dükkanlarda indirim ve "Guns for Hire" adındaki yeni özellikte ortaya çıkıyor.

Guns for Hire, gayet işlevsel bir özellik zira Out-post'ları tek başına işgal etmeye çalışmak bazen çok zorluyıcı olabiliyor; hele ki alarm çaldıysa... Guns for Hire, mermilerin hedefini şaşırtıyor ve mekâna gelen askerler sizinle birlikte savasmaya başlıyorlar. Odak noktası değişikten sonra da düşmanlarınızı daha rahat bir şekilde temizliyorsunuz.

Filim nerede?

Far Cry 3'le birlikte gelen vahşi hayvanlar yeni oyunda daha da coşmuş durumda. Artık hem daha fazla hayvan var ortalıkta, hem de bu hayvanlar daha duyarlı; az yaklaşmayın, hemen saldırıyorlar. Hangi hayvan Kyrat'ın nerdesinde ikamet ediyor, bunları yine haritanızdan görebiliyorsunuz ama bunu sağlamak için öncelikle Bell Tower'ları ele geçirmeniz lazım. Bu da AC ve önceki Far Cry oyununda yaptığımız işten hiç farklı değil.

Hayvanların peşine düşmek tahmin edeceğinizden daha önemli bir konu... Oyunun ilerleyen kısımlarında avcılık bir "challenge" olarak sunuluyor zaten ama bunun ötesinde, aynı önceki oyundaki gibi, kendinize çanta, çüzdan yapmak için hayvanların derisine ihtiyaç duyuyorsunuz. Özellikle eşyaları koyduğunuz Loot Bag ve bolca bulunan paranızı saklamak için cüzdanınızı geliştirmeniz gerekiyor, yoksa yerden bulduklarınızı saklayamaiyorsunuz.

Hayvanları öldürmenin bir getirisini de onlardan alacağınız parçaları yem olarak kullanmak ve düşman dolu bir bölgeye yırtıcı hayvanları çekmek. Evet, aynı Middle-earth: Shadow of Mordor'da Caragor'ları çığırdığımız gibi, burada da rastgele hayvanları, sahip olduğumuz et parçalarıyla bir noktaya çığırlabiliyorsunuz. Etraftaki düşmanlar temizlendiğinde de bu hayvanlar bizi kovalamaya başlıyor yalnız, dikkat etmek lazım.

Ve tabii ki filer... Oyundaki fil olayı anlatıldığı kadar >

Mahşerin Beş Atlısı

Kyrat'a demokrasi getirmek için bu silahlara ihtiyacınız olacak!



Flame Thrower

Molotofkokteylleri de dâhil olmak üzere oyundaki "alevlenme" durumu çok iyi ayarlanmış. Dolayısıyla bu alev püskürtüçüyle bir yeri alevlere boğduğunda alevler ilerliyor ve çevreyi ateşe vermeye devam ediyor.



Skorpion

Zipline'lardan kayarken, araç kullanırken, yakın mesafedekeyen kullanılabilecek en iyi tabancalardan bir tanesi. Yalnız kurşunları az hasar veriyor, karşınızda birden fazla düşman varsa "headshot" yapmaya bakın.



Kukri

Biçak! Sessizce düşman halletmek isteyenlerin muhteşem seçimi... Bunları düşmana atıp tek atışta indirebilirsiniz; aynı şekilde hayvanları da.

Auto-Cross

Eğer bir tane bile alarm devreye girmesin istiyorsanız, bu silahı bir saniye bile yanınızdan eksik etmeyein. Her anlamda çok iyi bir silah; Outpost'ları sadece bu silahlı kolaylıkla temizleyebilirsiniz.



Mortar

Havan topunu kim sevmez? Ben sevmem mesela... Bu silahla bence çok uğraşmaya değilz, hele ki roketatar gibi bir gerçek varken. Bunu atıp başlığı Mahşerin Dört Atlısı yapabilirdik!



Aradaki Altı Farkı Bulunuz

Bir köşede Far Cry 3, diğer köşede yeni oyunumuz Far Cry 4. Bakın bakalım iki oyun birbirinden ne kadar farklı...



Kahraman

Beş gürültülü sakallarıyla, aynı yaşındaki görüntüleriley bir tarafta Far Cry 3'ün kahramanı Jason Brody, diğer köşedeyse Far Cry 4'ün başrolündeki Ajay Ghale. İkisi de farkında olmadan bir savaşın içine düşüyor, ikisi de birkaç dakika içinde 120 çeşit silahı kullanmakta, birilerini tek hamlede öldürmekte uzmanlaşıyor.

PUAN

12

/16

Kötü Adam

Vaas'ın ve Pagan Min'in görünüş açısından bir benzerliği yok sanıyorsanız, ikisinin de garip saçlarına ve mimiklerine dikkatinizi çekerim. Pagan Min şahane pembe ceketiyle bir moda ikonu olacak kadar şatafatlı görünüyor Vaas'a göre ama ikisi de aynı derecede psikopat.

PUAN

14

/16

Ada

Yemyeşil ve tropik iki ada... İki adayı birbirinden ayırmak için gerçekten büyük çaba sarf etmeniz lazımdır. Far Cry 3'teki ada daha akılda kalıcı olsa da Far Cry 4'ün de kanca atılıp tırmanılacak yerlere sahip olması ilginç bir deneyim yaratmış. Fakat nihayetinde iki ada arasında bir fark bulmak çok zor...

PUAN

14

/16

Hayvanlar

İki oyunda da adada vahşi hayvanlar var ama Far Cry 4'te bunların sayısı daha fazla ve daha saldırgan. Ve yine iki oyunda da saldırgan olan hayvanlar sizi gördüğünde saldırıyor, affetmiyor.

PUAN

15

/16

Savaşlar

Şu iki ekran görüntüsüne bakın lütfen... İkisinde de bir kamyonetin yanında duran, o araçtan çıktıği belli olan adamlara karşı savaşıyoruz. Düşünün ki kamyonetlerin renkleri bile aynı! Yani elbette ki bu adamlar uzay gemisinden inmeyeceklerdi ama üst üste olunca insanın asabı bozuluyor.

PUAN

16

/16

Araç Kullanımı

Birkaç farklı araç dışında yine aynı araçları, aynı şekilde kullanıyoruz. Şu iki görüntünün yerini değiştirsem, desem ki bu diğer oyundan görseli, bir kişi bile anlamaz. Tebrikler Ubisoft!

PUAN

15

/16

Sonuç

Ben susayım, benzerliği bu puan söylesin...

86
/100



> varmış gerçekten; bir filin sırtında savaşmak büyük keyif veriyor fakat oyunun gidişatını sağlamak için elzem bir oynanış metodu da değil. Daha çok farklı bir şeyler yapmak ve eğlenmek için kullanılıyor.

Harita, büyük harita...

Kyrat gerçekten uşuz bucaksız bir mekân olmuş. Oyunda kısa sürede bolca para kazandım ve bu sayede birçok da harita aldım. Haritalar size önemli yerleri, toplanacak eşyaları, maskeleri gösteriyor ve bu sayede hiç görev yapmadan birçok cismi bulmak için bölgenin altını üstüne getirebiliyorsunuz. Örneğin ben, daha Act 1'in sonunda bir yerden rastgele bir helikopter buldum. Bu helikopterde de direkt, istediğiniz noktaya gidebiliyorsunuz. Başladım sandıkları açmaya, posterleri sökmeye, Mani tekerlerini döndürmeye... Bu o kadar bağımlılık yapan bir şey ki... Her bulduğunuz cisim de ya tecrübe puanı ya da karma puanı sağlıyor ve para da kazandırmıyor mu... Gerçekten kendimi alamadım, görevleri bir kenara bırakıp eşya peşinde koşum uzunca bir süre. Helikopter demişken, fragmanlarda bolca izlediğimiz co-op multiplayer modundan da biraz bahsedeyim. Bildiğiniz üzere bu oyun modu sayesinde bir arkadaşınızla birlikte Kyrat'ta dolanabiliyorsunuz lakin onunla birlikte senaryoyu bitiremiyorsunuz. Kyrat bir çeşit oyun parkı haline geliyor ve bolca asker öldürüp bolca Outpost ele geçirebiliyorsunuz. Outpost'ların çoğu da zaten iki kişi halletsin diye hazırlanmış ve eğer oyunu bilen, iletişim halinde olduğunuz biryle Outpost'ları işgal ederseniz büyük keyif alabiliyorsunuz. İşin güzel tarafı, oyuna çağıracağınız kişide Far Cry 4 olmasına bile gerek yok; sadece multiplayer'da kullanılacak bir hakka sahip oluyorlar.

Yüksek ama çıkarım!

Far Cry 3'e göre yükseklikler de bir hayli artmış ve bu vesileyle de bir dağcılık durumu gelmiş oyuna. Kanca atabileceğiniz yerler size söyleniyor zaten ve buralara kancayı atıp kendinizi yukarı çekebiliyorsunuz. Oyunu biraz yavaşlatan bir mekanik olsa da



↗ Filî korkutun ve şenliği izleyin...

ben bu yeniliği hoş buldum; her ne kadar bir kez helikopterle gezmenin zevkini yaşadıktan sonra bu iş müthiş bir külfet olarak gelecek olsa da... Bu arada, özellikle bir yerlere tırmanırken fark ettiğim ve neredeyse tüm FPS'lerde olan bir eksik geldi akıma. Biz bu oyunların tümünü kendi gözümüzden gördüğümüzü düşünerek oynuyoruz ama hep bir gerçekçilik ekşişi de var. Bunun çözümü de emin olun ki daha iyi grafiklerden geçmiyor. Gerçek hayatı, gözümüzün baktığı yönün dışında etrafımızdan da haberdarızdır mesela. Çok ufak göz hareketleriyle sağımızı, solumuzu da algılar ve bir yönden gelecek tehdidi de tahmin edebiliriz. Oyunlardaysa biz alenen kafamızı çevirmemişimiz surece biraz sağımızda, solumuzda, yukarıda veya aşağıda ne olduğunu kesinlikle göremiyoruz. Hele oyunu gamepad'le oynarken etrafa bakma işi tam bir robot takozluğunda oluyor. Far Cry 4'ü PS4'te oynarken bu durum beni bir hayli rahatsız etti ve artık Oculus Rift midir, Morpheus mudur, bunlardan birisinin çıkışmasını iyiden iyiye ister oldum.

Far Cry 5?

Karmasık düşüncelerim, Far Cry 4'e dönme isteğim ve yenilik peşinde koşan oyun editörlüğüm ile çatışır duruyor. O yüzden size şöyle söyleyeceğim: Eğer Far Cry 3'ü sonuna kadar, hakkını vererek oynadıysanız, Far Cry 4'ten aynı zevki alamayacağınız gibi, oyunu yarı yolda sıkılma olasılığınız bile var. Şayet ki Far Cry hakkında çok az şey biliyorsanız ve Far Cry 4 de oynayacağınız ilk Far Cry oyunu olacaksa hiç düşünmeden bu oyunu alabilirsiniz. (Verdiğim puanın bir tam puan daha ekleyin bu durumda.) Benim oyuna çıktığım puan, Ubisoft'un yenilik düşünsesini bir kenara bırakıp kopya bir oyun üretme kolaylığını gitmesinden duydugum rahatsızlıkla doğru orantıda. İnsan Vaas'ı bir kez daha yapmazdı be!

■ Tuna SENTUNA

Far Cry 4

- ⊕ Yapacak bin tane iş
- ⊕ Bolca hayvan
- ⊖ Yenilikler çok az
- ⊖ Önceki oyuna çok benziyor

■ Alternatif Just Cause 2

7,5





CALLOF DUTY Advanced Warfare

Yapım **Sledgehammer Games**

Dağıtım **Activision**

Tür **FPS**

Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**

Web callofduty.com/advancedwarfare

Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**



◀ Mekânlar gerçekten iyi tasarılmış.



Call of Duty: Advanced Warfare *

Yıl 2060; ben olmuşum robot

Yay, yeni Call of Duty kardeş gelmiş! Geç otur bakalım yeğenim, bir soluklan. Ne getirdin bu yıl bizlere? Seni bu defa Sledgehammer hazırlamış ha? Çok hevesilerdi en son böyle bir projede bulunma şansına erişikleri için. Bu nedenle de seni heyecanla ve özenerek yaratmışlardır diye düşünüyorum, he mi Advanced Warfare? Nelerin var anlat bakalım biraz... Yine aksiyon dorukta diyorsun ha? Bombalar, mermiler gırla gidiyor, belli... Başka ne var? Ooo, Exoskeleton! Vay vay... Nereden akliniza geldi bu? Tabii, diyorsun yıl olmuş 2060, askerler kamuflajları giyip savaş alanına çıksa herkes güler. Haklısan valla... Exoskeleton fikri güzel, beğendik onu. Başka bir değişiklik var mı? Mesela senaryon nasıl? Derinlik, heyecan ne durumda? Sana sormam hata, oynasam yeter mi? Senle oynamamı mı istiyorsun? Ahlaksız oyun!

Ben de mega şirket istiyorum!

Atlas Corporation'la tanıştırıymışsınız. Bu devasa, özel harekât şirketi kendi teknolojisini kendi geliştirmeye 2060 yılının en iyi askeri teknolojisi de onda. Başında Kevin Spacey'nin canlandırdığı Jonathan Irons var ve Irons; hırslı, akıllı ve yelekli bir insan. (Ne çirkin bir yelektir o...) Bizse Jack Mitchell'in rolündeyiz. Önceki Call of Duty oyunlarının aksine bu defa tek bir karakteri kontrol ediyoruz zira Sledgehammer, tek bir karakterle oynayarak ona daha çok isınacağımızı düşünmüştür. Ne de güzel bir düşünce... (Buradaki imayı sonra anlatacağım.) Irons, Mitchell'i, yanı bizi kendi oğlu gibi görüp kolumuzu kaybettikten sonra bize bir kol sağlayarak kendi elemanı yapıyor ve biz de dünyadaki sorunları çözmek için büyük bir maceraya atılıyoruz. Bu macera bizi "Yeni Bağdat'a" da götürüyor, San Torini'ye de, tropikal bölgelere de.

İlk önce Mitchell'a deşinelim... İçinde bulunduğuımız macerada Mitchell'a karşı bir yakınık hissetmemiz

istenmiş ama oyun boyunca konuşmayan, sadece emirleri takip eden, başından geçen şeyler üzerinde durulmayan bir karakterin ben nesini benimseyeyim? Önceki oyunlarda da dünyanın dört bir yanına gidiyor ve farklı yerlerde, farklı karakterlerin rolüne bürünenmiş. Burada da aynı şey yapılsaydı inanın ki hiçbir şey değişmezdi. Maalesef Mitchell'in herhangi bir karakteri yok, oyunu bitirdikten sonra onu bir daha hiç hatırlamayacaksınız. Mitchell'in Irons ile olan ilişkisi de zayıf ve çok yüzeysel. Sözde manevi babamız gibi bir halde Irons ama bunu hissedebilmek için kendi kendinize senaryolar yazmanız gerekiyor.

Senaryo gerçekten çok sağlam çalışıyor, hatta oyunun başlarında, birkaç bölüm oynadıktan sonra ara vermem gereki ve oyundan ayrı kaldığım anlarda, "Vay be, acaba sonra ne olacak?" diye merak ettiğimi hatırlıyorum. Spoiler vermek niyetinde değilim ama oyunun bir kısmından sonra hikâye o kadar ama o kadar basitleşiyor ki inanın bir senaryo bu kadar yazılamaz! Siradan bir aksiyon filmi senaryosundan bile uyduruk, inişsiz, çıkışsız, sıfır derinliğe sahip bir kurguya baş başa bırakıyoruz ve bu kısa süren maceranın sonunda da suratımızda kocaman bir hayal kırıklığı kalıyor. 2060 yılının görselleştirmesi, kurgusu aslında çok iyi sunulmuş. Teknoloji gerçekten inanılabilecek bir derecede ilerlemiş ve "Evet, bunların hepsi olabilir..." diyorsunuz. Bu bilimkurgu teması açıklaması çok hoşuma gitti, çevreye bakmaktan, detayları takip etmekten bir saniye bile kendimi almadım. Sledgehammer inanılmaz iyi bir atmosfer ve mekân oluşturmuş lakin bunu bir o kadar da işleyememiş. Şu güzel kurguya o kadar güzel bir hikâye oluşturulabilirdi ki oysak... Çok mutsuz oldum, öyle böyle değil.

Yeni teknoloji

Yılın 2060 olmasından mütevelliit, oyundaki birçok si-



Araba kullanırken keşke tampon açısı da olsaydı da aracın içi ekranın yarısını kaplamasaydı...

lah ve ekipman da o çağda ayak uydurmuş durumda. Silahların hepsinde olmasa da birçokunda enteresan özellikler var. Target Enhancer takısıyla gelen silahlar, hedef aldığınızda düşmanları kırmızı renkle işaretli olarak görmenizi sağlıyor ve onları daha kolay vurabiliyorsunuz. Sıradan bomba atalar da artık ışına duyarlı bombalar atmanızı sağlıyor ve bombalar hedefini buluyor. El bombaları artık tek tip fakat bunların ne işe yarayacağını bombanın üzerindeki tuşla değiştiriyor ve bombayı duruma göre şekillendirebiliyorsunuz. Düşmanı takip eden el bombaları favorim oldu örneğin. EMP versiyonlarını kullanacak kadar ortam yoktu açıkçası, taktik bombalarına da pek ihtiyaç duymadım.

Silahlardaki değişimin yanında, Exoskeleton'ımız sayesinde yeni yeteneklere de kavuşuyoruz. Mesela zamanı yavaşlatma, mesela belirli bir süreliğine görünmez olma. (Bu da aynı Crysis'teki gibi olmuş; kopya çekmedik derlerse inanmayın.) Bu ikincil güçleri başınız sıkıştığında kullanıyorsunuz genelde ya da size söylendiğinde zira oyunu bunları hiç kullanmadan bitirebilmek de mümkün.

Exoskeleton'ın oynanışa getirdiği yeniliklerse bana sorarsanız kısıtlı. Yani sırıf Exoskeleton ve yeni silahlar var diye bu oyunu diğer Call of Duty oyunlarından ayırmak pek de kolay değil. Havada iki kez, yükseğe ziplama özelliği oyuna sağlam bir esneklik getirmiş ama oynanış bu özellikle birlikteambaşka bir yöne sapmamış. Aynı şekilde teknolojik silahlar ve ekipmanlar oynanışta büyük bir farklılığa neden olmuyor. Yine siper alıyor, yine saklanıp ateş ediyor, yine el bombası atılması gereken yerde el bombası atıyor, yine ölümle yüz yüze geldiğinizde saklanıp iyileşmeyi bekliyorsunuz. Olan biten için şunu diyebiliriz: Advanced Warfare, teknoloji kıyafetine bürünmüş bir Modern Warfare.

Sledgehammer ve Activision bu defa da heyecan ve aksiyon dolu sahneler hazırlamış. Bunların genelinde yine Captain Price gibi biri bize ne yapmamız gerektiğini, nereye ilerlememiz, nerede durmamız daha doğru, hepsini söyleyip bizi yine embesil yerine koyuyor. Neden ben takım lideri olamıyorum? Neden o adamlara ben komut veremiyorum? Bıktım bana sürekli emir verilmesinden!



Oyunda hoşuma giden bir konu mekân değişiklikleri oldu. Misal, oyunun bir kısmında San Torini adasına gidiyoruz ve buranın görselliği o kadar iyi hazırlamış ki ben olsam bu bölgede geçen bir başka oyun üretirdim derhal. Gerçi San Torini de günlük güneşlik, renklerin patladığı bir ortamdır fakat 2060 yılının San Torini'si biraz kasvetli yaratılmış. Macera bizi denizin altına da sokuyor, suyun altına dalıp çıkabilecek bir sürat motoruna da oturtuyor, uçağa da bindiriyor, araba da kullandırıyor. Bu anların hiçbiri, maalesef akılda kalacak kadar uzun sürmüyor ve hızla sonlanıyor. Özellikle uçakla ilerlediğimiz bölüm çok sevmiştüm ama birkaç dakikada bitti, yine indik yere...

Oynanışa esnekliğin geldiği bir yer de Batman misali kanca atabildiğimiz bölgümlerdeydi. Bir noktayı seçip ilgili tuşa bastığınızda karakteriniz, gerçekten Batman gibi o noktaya fırlıyor; hatta orada bir asker varsa ona "Grapple Kill" bile yapabiliyor. Bu hareketi zırhlı, mech içindeki düşmanlarınıza karşı bile yapabiliyorsunuz. Fakat diyorum ya her şey kısa; şu hareketleri yaptığınız anların sayısı da iki elin parmaklarını geçmez.

Sen sağ tarafı tut, ben biraz oturacağım...

Yeni oyunla birlikte yepyeni bir oyun modumuz var: Exo Survival. Multiplayer, anlaşmalı bir oyun tipi... Seçilen haritada, diğer arkadaşlarınızla birlikte dalga dalga gelen düşmanlara karşı koymaya çalışıyor-



Exoskeleton'ın Faydaları

Oyunun başarılı olduğu noktalardan bir tanesi Exoskeleton'ı gerçekten hissedebilmemiz olmuş. Giyenin hareket kabiliyetini birkaç kat artıran Exoskeleton, oyunda iki farklı sınıf olarak gözükmektedir. Bir sınıfında yüksèle ziplama olanlığımız oluyor, diğer sınıfında bir kalkan yaratarak düşmanın ateşinden korunuyoruz. Yüksekçe ziplamanın ötesinde, yere inerken düşmanlarımıza hasar vermek için bir hızlı iniş hareketi de yapabiliyoruz; aynı Borderlands: The Pre-Sequel'daki gibi. Giyenin gücünü de artıran Exoskeleton, oyunda ancak bize gösterilen yerlerdeki cisimleri itmemizde faydalı oluyor ve bunun dışında bazı araçların kapılarını sökümemizde yardımcı oluyor. Keşke daha çok cismi kaldırıp atabilseydik, itebilseydik. Neyse artık, bir sonraki oyuna...



Ne yalan söyleyeyim, önceki Call of Duty oyunlarına göre çok daha fazla keyif aldım bu defa zira oyuna bir Titanfall havası gelmiş

sunuz. Düşmanlar sıradan askerler de olabiliyor, uçan drone'lar da, zırhlı birlilikler de, görünmez askerler de... Dalgalarda yapmanız gereken işler de değişiyor üstelik. Bazen bir yeri korumanız gerekiyor, bazen bir şeyleri toparlamanız, bazen de tüm düşmanları öldürmeniz. Başarılı oldukça karakteriniz puan kazanıyor ve haritanın iki noktasında bulunan, iki farklı geliştirme noktasında silahlarınızı ve Exoskeleton yeteneklerinizi geliştirebiliyorsunuz.

Aslında iyi düşünülmüş bir oyun modu olmuş Exo Survival fakat bana kısa sürede sıkıcı geldi. Gelen düşmanlar yeterince zorlu değil, görevlerde derinlik ve heyecan yok... Bir mech'in içine girip düşmanlarla savaşmak bile yeterince zevk vermiyor, öyle söyleyeyim. Bence Exo Survival daha geniş kapsamlı bir oyun türü olmamalı ve hayatı kalmak için ciddi bir mücadele gerektirmeliydi. Her ne kadar başarılı oldukça düşmanlarınız daha zorlu bir halalsa da bu mod keyif vermedi, veremedi...

Olayın asıl multiplayer kısmındaysa bizi yine bin tane oyun modu bekliyor. Team Deathmatch'ler, nokta tutma odaklı Hardpoint'ler, birçok oyun türünü içinde barındıran Domination'lar... Artık bunları tek

tek anlatmaya gerek yok, ben size genel anlamda Exoskeleton'lı multiplayer maçları nasıl geçiyor, onu anlatayım.

Ne yalan söyleyeyim, önceki Call of Duty oyunlarına göre çok daha fazla keyif aldım bu defa zira oyuna bir Titanfall havası gelmiş. Bazi oyun modları Titanfall'un küçük haritaları gibi son derece hızlı oynanıyor, bazlarında düşmanlarınızı bulmak için uzun yollar tepiyorsunuz. Küçük haritalar kesinlikle daha zevkli ve Exoskeleton güçleri sayesinde düşmanlarınızla olan karşılaşmalarınız daha renkli geçiyor. Mesela çift ziplama net bir biçimde düşmanlarınızı affallıyor, sizi kolayına vuramıyorlar. Exo Overclock sizin daha hızlı bir hale getiriyor, Exo Cloak görünmez yapıyor, Exo Ping düşman yerlerini gösteriyor. Bunları savaş sırasında kullanınca da bu güçleri kullanmayan oyunculara karşı bir üstünlük sağlayabiliyorsunuz.

Önceki Call of Duty oyunlarında olduğu gibi, burada da seviye atlama yine çok kolay ve Hearthstone'un booster paketleri gibi, bölüm sonrasında bir paketle karşılaşabiliyor, içinden farklı eşyalar çıkmasını sağlayabiliyorsunuz. Seviye atladiğça yeni eşyalar, yeni yetenekler de geliyor ve daha keyifli multiplayer mücadelelerine katılabilirsiniz.

Titanfall kadar hareketli olmasa da (Duvarlarda koşmak falan yok.) yeni multiplayer mekaniği gayet iyi olmuş, Sledgehammer'ı bu konuda tebrik ediyorum. Sırf multiplayer için bile bu oyun alınabilir açıkçası; hele ki Titanfall sadece multiplayer haliyle bu kadar beğenilmişken.

Oyunun senaryo kısmı çok umurunuzda değilse yine sağlam bir multiplayer mücadelesi var burada fakat senaryo, yenilik sizin için önemliyse Call of Duty'nin yine yerinde saymakta olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Ama zaten Activision'in umurunda mı; paralar akmaya devam ediyor... ■ **Tuna Şentuna**

Call of Duty: Advanced Warfare

- ⊕ Atmosfer
 - ⊕ Exoskeleton'la gelen özellikler
 - ⊕ Multiplayer maçları
 - ⊖ Yenilik yok
 - ⊖ Senaryo kısa ve müthiş sis
 - ⊖ Exo Survival modu kötü
- Alternatif Titanfall

7,5

▼ Ortadaki adamın balmumu heykel olduğundan şüpheleniyorum...



Harita Boyu Eğlence

Inquisiton haritasının hemen her yerinde farklı bir eğlence, farklı bir bulmaca bulmak mümkün.

Astrarium'lar, bence bunlardan en keyiflileri arasında. Aynı çizginin üzerinden geçmeden, şekilde gösterilen şemayı yapmamızı isteyen

mekanikten her haritada üç adet bulunuyor. Tamamını çözduğumuz zamansa harika bir eşyaya kavuşuyoruz. Hiçbirisini kaçırmayın derim!

Dragon Age: Inquisition *

Epic bir serüvene hazır misiniz?

İlk oyunyla CRPG severlerin gönlüne taht kurmuş, ikinci oyunyla kendinden nefret ettirmeyi başarmış bir seri. Aksiyon / RPG kisvesi altında satışa sunulan Dragon Age II, şüphesiz ki günümüz RPG oyuncuları için önemli bir yapımdı ama eski tür RPG severler için de bir o kadar hüsran olmuştu. Nitikim üçüncü oyun, 2012 yılında resmen beyan edildi ve E3 2013'te Electronic Arts standında gerçekleştirilen lansmanda "Dragon Age: Inquisition" ismiyle görücüye çıktı.

Beklentinin ardından

Özette bu oyun uzun süredir bekleniyordu. İlk yayınlanan videoan beri sadece RPG değil, tüm oyun severlerin dikkatini çekmeyi başardı. Inquisiton'ın bu kadar büyük bir beklentiye sebep olmasının başında görsel kalitesi geliyordu ki söylemeden edemeyeceğim, grafikler gerçekten bir harika! EA DICE tarafından geliştirilen Frostbite 3 teknolojisini

Hiç öyle eşya düşecek diye beklemeyin, esas marifet onları üretmekte. İlk yapmamız gereken şeye üretimizi istediğimiz eşyanın planını bulmak

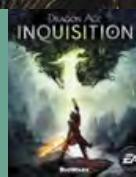
kullanan yapım, başta karakter modellemeleri olmak üzere resmen bir şaheser olmayı başarmış. Karakter yaratma menüsünde geliştirmekte olduğum karakterimden gerçekten rahatsız olduğumu belirtmek isterim. O kadar canlı duruyordu ki hemen yakın yüz çekiminden uzaklaştım. Tabii ki konu BioWare olduğu zaman karakter yaratma işi hiç de öyle kısa sürmüyor. Mass Effect serisini oynayanların çok iyi bileceği üzere, yılların eskitemediği dev firma, RPG'nin temellerinin karakter yaratmadan geçtiğini

çok iyi biliyor. Bu sebepten karakterimin yine her bir yanını değiştirebiliyor, eşî benzeri olmayan bir karakter yaratabiliyoruz. Oyun içinde Dwarf, Elf, Human ve Qunari ırklarından birini seçebiliyoruz. Sınıflara geldiğimizde Mage, Rogue ve Warrior çokiyor karşımıza ama merak etmeyein, bu üç sınıf buzdağının sadece görünen kısmını oluşturuyor. Her sınıf, sahibi olduğu farklı güçlerle farklı eğitimler gösterebiliyor, farklı oyun stilleri yaratabiliyor. Hele ikinci oyundaki limitli sınıf seçenekini göz önüne alırsak, Inquisition ile bambaşka bir RPG deneyimi yaşadığımızı net bir şekilde söyleyebiliriz.

Savaşmadan olur mu?

Olmaz tabii ki... Hele hele konu RPG olduğu zaman savaşmak bir ata sporudur. İkinci oyunda resmen Japon aksiyon oyunlarına dönünen savaşlar, Inquisition ile hem ilk oyundaki dinamiği, hem de ikinci oyundaki

hızı bir araya getirmeyi başarmış. Saldırılar yine aynı tuşa art arda basarak şekilleniyor fakat bu sefer yeteneklerin önemi ve oyuna olan etkisi biraz daha farklı. Öyle sürekli yetenek kullanmak diye bir şey olmadığı gibi, saldırılarda kullanılan silahın cinsine göre yavaş ya da hızlı olabiliyor. Misal, iki elli bir kılıçla yapılan saldırilar, silahın ağırlığını fizik kuralları çerçevesinde oyuna eklemeyi başarmış. Vuruşlardaki ağırlık ve vuruşların hedefe indiği zamanki etkisi gerçekten muazzam! Aynı şekilde, büyütü sınıflının kullandığı asalardan yapılan büyüler, olması gerektiği gibi çok daha hızlı. Savaşlara esas dengeyi getiren tek tuşla her şeyi durdurabilmek. CRPG'lerin olmazsa olmaz özelliğini Inquisition'da da görmek gerçekten sevdirci zira bir anda karambole dönüşen savaşlarda kimin, ne yapacağını önceden belirleyebilmek büyük önem arz ediyor. Değinilmesi gereken bir diğer özellik de şüphesiz ki animasyonlardaki zenginlik. Grafik kalitesi bir yana dursun, karakterlerin hareketleri, saldıruları ve özellikle büyü animasyonları beklenenin bir hayli ötesindedir. Oldurdüğüm bir - iki büyüğünden ve grubumdaki büyüğüyle yaptıklarından sonra ana karakterimi neden büyüğü açmadım diye resmen kendimi sorguladım.



Yapım **BioWare**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web www.dragonage.com
Türkiye Dağıtıcı **Aral, Playstore**



Dev gibi bir dünya

Belki bir The Elder Scrolls V: Skyrim kadar değil ama önceki iki yapımı kıyasla devasa bir haritaya sahip Inquisiton ve bunu oyuna başladığınız ilk dakikadan itibaren gözüümüze sokmayı başarıyor. Malum, dünya dev gibi olunca seyahatler de bir hayli zorlaşıyor ama BioWare'in konu hakkında iki farklı çözümü var: Birincisi, harita üzerinde bulunan belirli noktalarda kamp kurmak. Kamplar hem dinlenebilmemizi, hem de hayat iksirlerimizin dolmasını sağlıyor. İkinci yöntemse ilgili görevleri yaptıktan sonra açılan ata binme seçenekleri. Bir yandan bu muhteşem dünyayı atla dolaşmak, diğer yandan görev yapmak isteyenler için göz ardı edilemeyecek bir seçim. Inquisiton'da ana görev sadece çitir çerez bir seçenek ve bu oyunu esas ilginç kılan şey, ardi arkası kesilmeyen yan görevler ama belirtmekte fayda var ki her görev öyle pat diye karşımıza çıkmıyor. Bazı yan görevlere ulaşmak için öncesinde farklı görevleri tamamlamamız gerekiyor.

Gelelim oyunu esas farklı kılan "komutancılık" özelliğine. Önümüzde geleni bitliğimiz dünya haricinde, bir de "Skyhold" adı verilen ve kendimize ait kalemiz bulunuyor. Burada Cullen, Leliana ve Josephine olmak üzere üç karakterle farklı görevlere yelken açıyoruz. Bu kısımda harita üzerinden farklı noktaları araştırarak ilginç görevler gerçekleştiriyoruz. Ayrıca kalemiz hemen dışında bulunan "craft" noktaları, oyunun olmazsa olmazı. Hiç öyle esya düşecek diye beklemeyin, esas marifet onları üretmekte. İlk yapmamız gereken şeyse üretmeyi istediğimiz eşyanın planını bulmak. Inquisition dünyası içinde bolca plan bulunuyor. Görev yaptıkça ve özellikle gözden irak noktaları yaşımladıkça edinebildiğimiz planlar, normal şartlarda düşen eşyalardan çok daha iyisini üretmemize vesile oluyor. Planı bulduk ama şimdî asıl konuya geldik: Materyal. Şunu belirtmeden geçmeyeceyim ki "V" tuşu bu oyunun her şeyi. Yakinlardaki toplanabilir ve gizli kalmış eşyaları görünür hale getiren tuşa basa basa koşmak en doğru hareket, aksi halde birçok



parçayı es geçmemiz işten bile değil. Abartlığıma düşünebilirsiniz ama eşya üretmek için gerekli birbirinden farklı materyal bulunuyor ve kimi zaman tek bir eşya, aynı materyalden onlarca isteyebiliyor. Çok farklı materyaller olmasının sebebiye basit: Farklı materyaller, üretilen silah ve zırhlara farklı özellik puanı ekliyor ve bu da demek oluyor ki etrafta bulunan her türlü materyali, hiçbirini ayrı etmemeksin toplamak gereklidir. Tabii ki bir de eşya üretirken çok dikkatli olmak kazım.

Sözün özü diyeceğim ama özü yok. Dragon Age: Inquisiton gerçekten iyi, hatta bekleyemediğim kadar iyi! Dragon Age II ile seriden soğulan oyuncular-dansanız, size garanti veriyorum ki Inquisition ile Dragon Age'e olan inancınız tekrardan alevlenecek. Sadece RPG severlere değil, tüm oyun dünyasına hitap eden, çok özel bir yapımdır. ■ **Ertuğrul Süngü**

Dragon Age: Inquisition

- + Muhteşem atmosfer
- + Karakter etkileşimleri
- + Epik hikâye
- + Bol aksiyon
- Arada saçmalayan takım arkadaşları
- Düşmanlar bazen zorlayabiliyor

Alternatif The Elder Scrolls V: Skyrim

9,2





**Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Tür Aksiyon
Platform PS4, Xbox One
Web rockstargames.com/V
Türkiye Dağıtıcısı Aral**

Belki silahlarda bir Call of Duty detayı yok ama yine de iyi gözüküyor.



Grand Theft Auto V★

Aynı macera, 1080p çözünürlük

PS3 ve Xbox 360 sahiplerinin geçtiğimiz yıl alıp oynadığı, Şefik'in geçtiğimiz günlerde bittiği GTA V, beklentiği gibi yeni nesil konsollara da geldi, gözlerimiz yuvalarından fırladı. Rockstar Games, 1.000 kişilik ekibiyle GTA V'i nasıl daha iyi hale getirebileceğinin formülünü bulmuş: Yüksek çözünürlükte, 30fps hızında ilerleyen, daha iyi kaplamalarla, daha iyi ışıklandırma ve yansımalarla sahip öğelerle dolu, sokakları daha kalabalık, dağı tepesi daha fazla çayır çimene sahip bir şehir oluşturarak. GTA V'in PS4 ve Xbox One sürümü, önceki nesil sürümlerinin yüzüne bakmayacağınız derecede iyi gözüküyor.

Daha önce...

Kısaca hikâyeden bahsedip oynanışa, oradan da bizi ne gibi yenilikler beklediğine geçiş yapacağım. Bildiğiniz üzere üç karakterin kontrolündeyiz bu defa -GTA oyunlarında bir ilk olarak- Michael, Trevor ve Franklin üç karakterimizi oluşturuyor ve bu üç karakter de hikâyeye dâhil olduktan sonra hem görevlerde, hem de işiniz gücünüz yokken kahramanlarınız arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Eğer bir görev içinde dejilseniz, karaktere geçiş yaptığınızda, o karakterin nasıl bir aktiviteyle uğraştığını görüyor ve bazen onları komik durumlarda yakalayabiliyorsunuz. Şayet ki bu değişim işlemini görev sırasında yaparsanız, görev tipine göre karakterleri farklı rollerde kullanma olanağınız oluyor. (Bazen de zorunlu olarak karakter değiştirmeniz isteniyor.)

Bu üçünün bir araya gelme sebepleri de elbette ki Los Santos'ta suça karışmak, soygun yapmak ve bolca iş karıştırmak. Sıradan görevlere çıktıığımız, yan görevlerle uğraştığımız oyunun parladığı anlarsa "Heist" adındaki büyük soygunlar. Bu soygunlarda para ödeyerek adam da kiralayabi-

liyoruz ve işin bir hazırlık aşaması oluyor, daha sonra soyguna geçiyoruz. Üstelik soygunu tek bir tarzda yapmamız da gerekmıyor; eğer iyi bir araştırma yaptıysak hiç kimseyi uyandırmadan da iş tamamlayabiliyoruz. (Bu genelde pek olmuyor.)

Görevlerin yanında elbette ki Los Santos birçok aktiviteyle dolu. Lâkin bu aktiviteler genellikle "eğlence" amacıyla yapılıyor. Yani karakterinizi geliştirmeye, senaryoya katkı veya sizi ileri taşıyacak güzellikleri GTA V'te bulmanız mümkün değil. Burada keyif almak istiyorsanız, bir uçak kaçırmayı hedef edinmekten, bir tankla şehirde kaos yaratmaktan zevk almalı, şehrin bir ucundan diğerine bisikletle gitmeyi kafaya koymakta anlam bulmalısınız. Tüm detaylarıyla harika bir oyun olan GTA V -bana kalırsa- maalesef hala "yapılacak iş" açısından kısır bir oyun.

Gözlerimle görmeden inanmam!

Oyundaki en büyük değişikliklerden bir tanesi kuşkusuz ki FPS modu. Evet, bütün oyunu karakterlerinizin gözlerinden oynayabileliyorsunuz. Üstelik bu basit bir eklenti de değil; sîrf bu iş için Rockstar oyuna 3.000 tane ek animas-





yon geliştirmiş. Karakterinizin kahvesini içme animasyonundan, arabada sıkılıp direksiyonunda ritim tutmasına kadar birçok alanda yeni görüntüler var. FPS modunda siper almak zor olduğu için de dilerseniz karakteriniz bu hareketi yaparken üçüncü şahıs kamera açısından ekran'a getirebiliyor; kamera konusunda birçok ayar bulunuyor oyunda.

FPS modu genel itibarıyla başarılı sayısla da baştan itibaren bir FPS oyunu olarak hazırlanmış oyunlara göre biraz garip kalmış. Özellikle araba kullanmak bir hayli zor. Ben üçüncü şahıs kamera açısını kamerasını tercih ettim yine de, ancak ara ara geçişler yaptım.

Bir diğer muhteşem değişim de elbette ki grafiklerde. Zaten PS3'te ve Xbox 360'da gayet iyi gözüken oyun, şimdi tek kelimeyle muhtesem bir hale gelmiş. Kaplamalar daha detaylı, araçlardaki yansımalar inanılmaz gerçekçi, ışıklandırmalar geliştirilmiş ve doğa olayları (Sis, fırtına falan direkt kopmuş...) çok iyi bir şekilde oyuna aktarılmış. PS4'te daha fazla çim var, Xbox One'da biraz daha az ama genel anlamda evet, daha fazla yesilik görülmüyor. Grafikler gelişmiş olsa da hızla araba kullanırken, özellikle virajlarda FPS kendini toparlayamıyor ve kaplamalar da biraz geriden gelebiliyor. Olsun o kadar da; koskoca şehri, hiç yükleme zamanı olmadan görüntülemek kolay mı...

Bir başka yenilik de Michael'in yapabileceği bir cinayet görevi. Bu görevin dışında yeni Stock Car yarışları da oyunda yerini alıyor. Birkaç yeni silah, ilk GTA oyunlarındaki araçlar ve 160'a yakın yeni şarkı ile birlikte zaten yeterince geniş



bir oyun olan GTA V, fantastik bir hale gelmiş durumda.

Oyuncular nerede?

Tek kişilik oyunun yanında, bildiğiniz üzere "GTA Online" adında da bir gerçek var. Arkadaşlarınızla görev yapıp şehrin altın üstüne getirebildiğiniz GTA Online'in yeni nesil sürümü 30 oyuncuya destekliyor. Ne var ki PSN'den midir, GTA'nın sunucuları yüzünden midir, ben 10 tane oyuncuya yan yana zar zar gördüm. Zaten GTA Online'dan çok zevk alamamıştım, bu defa da benim için pek değişen bir şey olmadı.

Şimdilik oyunun puanına bakın. O puanı kimler için verdiği söyleyeyim: Bu oyunu ilk defa oynayanlar... Hem PS3, hem PS4'ünüz varsa ve GTA V'i oynamadıysanız, hiç düşünmeden oyunun PS4 sürümünü alın. Ha PS3 sürümüne sahipsinizdir ve oyunu tamamlayıp rafa kaldırımissınızdır. Eğer çok büyük bir GTA hayranı değilseniz, bu oyunu almanızda da hiç gerek yok zira oyuna dönüş yapanlar için ekstra içerik tatmin edici derecede değil.

■ Tuna Şentuna

Grand Theft Auto V

- + FPS modu
- + Mükemmel grafikler
- + Etkileyici senaryo
- Görevler dışında oyuna etki eden aktivite eksikliği

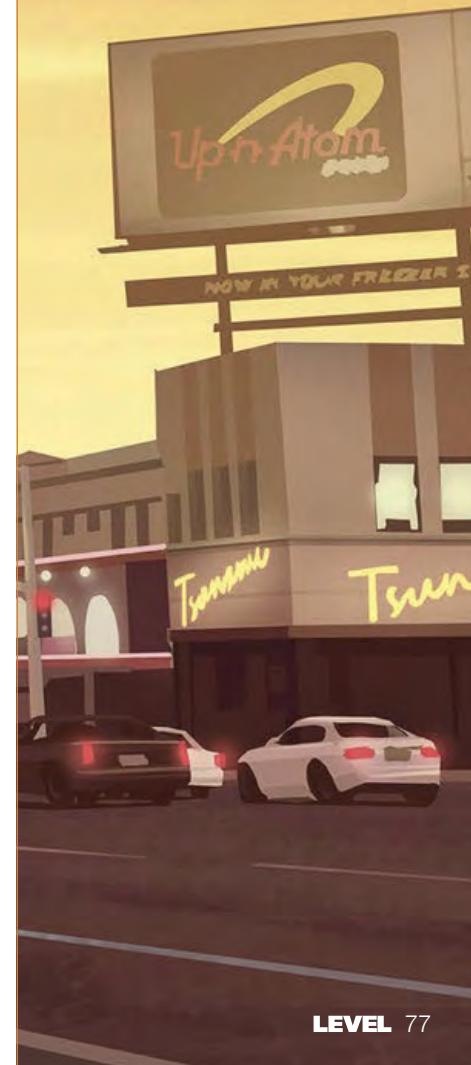
Alternatif Watch_Dogs

9,7

Franklin süpermarketten yeni silahını almış, gururlu bir Amerikan genci.

Gamepad'den Ses Geliyor

Oyunun PS4 sürümünü tercih etmek için size en güzel nedenlerden birini söyleyeyim: Telefon konuşmalarında karşı taraftan gelen ses, gamepad'inizden size naklediliyor. Bu hem konuşmayı gerçekçi yapıyor, hem de sesi yakından duyuyorsunuz. Çok güzel bir detay olmuş...





Yapım Blizzard Entertainment
Dağıtım Blizzard Entertainment
Tür MMO, RPG
Platform PC, Mac
Web www.warlords.com
 Türkiye Dağıtıcısı Aral



World of Warcraft: Warlords of Draenor ★

Zırhlarınızı giyin, baltalarınızı bileyin!

Azeroth kıtasında başladığımız macera-
dan bugüne kadar 10 yıl, evet, tam 10
yıl geçti. Beta sürecinden bu yana içinde
bulunduğum WoW dünyasının ne zaman bu
kadar yol kat ettiğini inanın ben de bilmemi-
yorum. Geçen zaman içinde klasik WoW
senaryosu giderek epik bir hal aldı. Önce The
Burning Crusade ile Outland'e geçiş yaptıktı,
sonra bir anda kedimizi Northrend'de bulduk.
Son hatırladığım şeyse pofuduk pandalarla
adam dövdüğümüz ki işte benim serise olan
ilgim de tam bu noktada sıfırlandı. Bir dönem
rekor oyuncu sayısına ulaşmayı başarmış
olan WoW, son iki eklentisiyle o kadar çok
oyuncu kaybetti ki Warlords of Draenor hem

oyuncular, hem de Blizzard için büyük önem
arz ediyordu.

Dev değişim

Pek tabii ki Blizzard bu, her daim ne gereki-
yorsa yapmıştır. WoD ile öyle bir çıkış yaptı
ki oyunu deneyim edenlerinin bildiği üzere,
sunucular resmen yamuldu. Özellikle benim
loncamın olduğu "Twisting Nether" isimli sunu-
cu ve bir - iki sunucu daha tümden yok oldu.
Saatler süren sıralar, oyuna girince geri atma-
lar, oynayabilsen bile gerekli mob'u bulamama
gibi envaçesit sorunun ardından nihayet ayın
19'u gibi tek tuşla oyuna dalabilir hale geldik.
Peki, bu durum bir tesadüf müydü? Tabii ki

hayır! Bilizzard, WoD'u duyurduğundan bu
yana yapım hakkında o kadar çok bilgi açıkla-
dı ki herkesin ağızının sularını akitmayı başardı.
WoD'un en çok dikkat çeken yönlerinin ba-
şında şüphesiz ki senaryo yer alıyor. Bugüne
kadar üretilen Warcraft yapımlarının hemen
hepsinde ön planda olan Orc ırkının zaman
içinde yaşadıkları, muhteşem bir finale gözler
önüne seriliyor. Sadece senaryo bile eminim
ki milyonların tekrardan WoW'a başlamasına
sebep olmuştur. Hal böyle olunca ben de
WoD'un tüm oyunculara hediye ettiği 90. sevi-
ye karakter yaratma hakkımı Orc Warrior'dan
yana kullandım.

Kısaca şu 90. seviye karakterden bahsedeyim.
Oyuna girdiğimiz anda sağ üst tarafta
açılan bir seçenekle dilediğimiz karakteri 90.
seviyeye yükseltiyoruz ama bazlarının dü-
şündüğünün aksine, mesleklerimiz "çat" diye
en üst seviyeye yükselmiyor. İlkinci meslekler
ilk haritada görev yaparken düşmanlardan
düşüyor, ana meslekler içinse belirli görevleri





Collector's Edition

Oyun oynamanın her daim bir adım ilerisi vardır ve o adım da daha çok para harcamakla atılır. Tipki birçok oyunun olduğu gibi, WoW oyunlarının da Collector's Edition'ları dikkat çeker. Bu kez kutu içinde bir adet, harika şekilde çizilmiş ve 160 sayfalık konsept resim kitabı, tüm soundtrack'lerin bir arada toplandığı müzik CD'si, oyunun nasıl hazırlanmasına dair DVD, bol miktarda röportaj içeren

belgesel Blu-ray'i, üzerinde Blackhand'in görselinin yer aldığı mouse pad ve tabii ki oyunun kendisi yer alıyor. Ayrıca oyun içinde kullanılabilecek Dread Raven bineği ve pet'i, StarCraft II'de kullanılabilecek iki adet portre, Diablo III'te kullanılabilecek Warsong Pennat ve Heartstone için özel olarak tasarlanmış kart arkası da kutuya gelen diğer hediyeler arasında.

yapmamız lazımdır. Ha, dileyenler gidip "train" de olabilirler ama para vermeye gerek yok. Hem görevlerden bolca altın ve yetenek puanı gelir. Demem o ki ilk haritamız olan Frostfire Ridge kısmının tüm görevlerini ya da aslında iyisi mi siz ne kadar görev varsa bitirin çünkü gelen paranın haricinde, WoD'da düşen eşyaların rastgele otomatik gelişme ihtimaleri var. Yeşiller mavisi, maviler de mora dönüşebiliyor ki bu durum görevlerden gelen eşyalar için de çalışınca durum bambaşka bir hal alıyor. Zaten isteseniz de, istemeseniz de WoD'un dev dünyasını keşfetmek için bolca görev yapacaksınız. Burada şunu da hatırlatmak isterim: Klasik "grind" görevleri halen oyunda bulunuyor fakat genel geçer görev mantığı bir hayli süslünenmiş. Özellikle senaryo gereği bizimle hareket eden Azeroth kahramanlarıyla çıktıığımız görev silsilesi esnasında bir hayli farklı görev yapıyoruz ve bunların en başında WoW için kalabalık denebilecek savaşlar yer alıyor.

Yeni dünya

90. seviye olduk, evet ama içinde bulunduğu bu yeni dünyada hayatı kalmamız gerekiyor. İşte bu noktada imdadımız Blizzard'in bizler için hazırladığı Garrison kendini gösteriyor. "Kendin pişir, kendi ye" mantığı üzerine kurulmuş olan sistem sayesinde kendi şehrimizi yaratabiliyoruz; tabii ki bazı sınırlamalarla. 100. seviyeye gelinceye kadar en fazla bir adet büyük, iki adet orta ve iki adet küçük bina dikebiliyoruz. Akabinde Garrison seviyesini atlatarak daha fazla bina yapmamız mümkün hale geliyor ama unutmayın, üçüncü seviyede bile bina seçeneklerinin en fazla üçte birini yapabiliyoruz. O yüzden neye ihtiyacımız olduğunu iyi seçmek gerekiyor. Özellikle binaların ikinci ve üçüncü geliştirmelerinde ne gibi yararlar sağladığını iyi okumak şart. Yine de merak etmeyein, yapılan bina bize yapışık değil ve dilediğimiz takdirde yıkıp yerine başka bir tane yerlesirebiliyoruz. Bu durumda pek tabii ki olan harcadığımız kaynaklara oluyor. "Garrison Resource" adı verilen bu kaynak, haritanın farklı noktalarından toplanıldığı gibi, bazı görevlerden de elde edilebiliyor. Yine de bu kaynağa ulaşmanın en net yolu, takipçilerimizi (follower) yolladığımız görevler. Biz ilerledikçe farklı takipçilerle karşılaşıyoruz ve onlar da tipki eşyalar gibi, saflarımıza katıldıkları anda



eger şanslıysak gelişebiliyor. Tipki eşyalar gibi, takipçilerimiz de yeşil, mavi ve mor olarak resmediliyor. Düzenli olarak gelen görevlere en alaklı kişiyi yollayarak yolumuza devam ediyoruz. Kimi görevler 30 dakika gibi kısa bir sürede tamamlanıyorken, kimileri ancak 10 saatte bitiyor. Bu yüzden genelde takipçilerimizi düzenli olarak görevde yollamamız gerekmekte.

Yeniden World of Warcraft

WoD ile yaşanan değişiklerin bir diğeri de grafikler üzerine oldu. Eski oyunlarda ufak çapta yaşanan değişiklikler, bu sefer bir devrim niteliğinde kendini gösterdi. Düşünün, artık karakterlerin ağız yüzü oynuyor, o derece! Sadece ana karakterle de sınırlı kalmayan değişiklikler, tüm animasyonlara ve hatta tüm WoW dünyasına yansımış durumda. 2014 için halen zayıf, orası ayrı konu ama yaşanan değişim açısından muazzam.

Yeni gelen zindanlar bence oyunu derinden etkilemiş. Hem senaryo açısından, hem de paralel bir evrende, eski zindanlardan ve bölgelerden bazlarının içine dalabilmek harika bir deneyim. Boss savaşları şimdilik keyifli ama ilk yamaya kadar herhangi bir raid'e giremiyor olmak biraz sıkıcı ki Blizzard bu sefer her şeyi iyiden iyiye yavaşlatmış. 100. seviye olduktan sonra girilebilecek sadece dört adet zindan bulunuyorken, eşya seviyemizi 610'un üzerinde çıkardıktan sonra beşi aynı zindanların Heroic modu olmak üzere, toplamda sekiz adet yeni zindana giriş hakkımız doğuyor. Raid'ler geldiği

zaman ne gibi boss'larda karşılaşacağımızı görmeden ne yazık ki bir şey söylemek imkânsız ama genele baktığım zaman şunu gördüm: Wrath of the Lich King'den sonra hem senaryo fakirliği çeken, hem de oyunun epik havasını yok eden, daha da önemli, "eğlenceli" olmaktan giderek uzaklaşan WoW, WoD ile yeniden aramiza katılmayı başardı. Özlemiştik vallahi, ne iyi etti de böyle harika bir şekilde karşımıza çıktı! ■ **Ertuğrul Süngü**

Warlords of Draenor

- ⊕ Yenilenen grafikler
- ⊕ Yeni zindanlar
- ⊕ Garrison
- ⊕ Senaryo akışı
- ⊖ Devam eden grind sıkıntısı

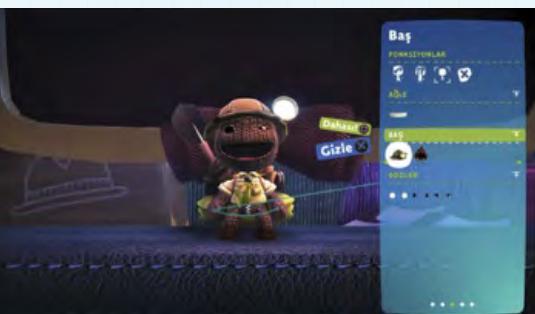
9,5

Alternatif **The Elder Scrolls Online**





Yapım Sumo Digital
Dağıtım Sony
Tür Platform
Platform PS3, PS4
Web tr.playstation.com
 Türkiye Dağıtıcı **Sony Türkiye**



^ Her şey bir yana, Sackboy bir yana...



LittleBigPlanet 3 *

Sackboy kardeşliği!

PS3'ümün ilk oyununun LittleBigPlanet (LBP) olduğunu hatırladım şimdi. Gerçi oyunun o zaman epey düşük fiyatı olması, bu durumda büyük pay sahibiydi ama yine de ilk göz agramdı diyebilirim. LBP2 çıktığında yine aynı hevesle gidip almıştım ama beni ilki kadar eğlendirmemişti nedense. Oyunun online tarafının aşırı yavaş olması -ki bu yavaşlığı online ortamlarda olmadığım zaman da beni sıkıştırması- epey rahatsız ediciyi şimdiden düşündürdü. Öyle böyle derken E3 2014'te

ya LBP3'ün dünyası. Hem az önce de dediğim gibi, bu sefer kontrolümüzde sadece Sackboy yok. O halde diğer üç karakteri kısaca tanıyalım hemen. OddSock, Sackboy'un dört ayaklı hali, bir nevi köpek. Sackboy'a nazaran oldukça hızlı, ayrıca düz duvarlara tırmanabiliyor ve tırmandığı duvarlardan sekip karşı platforma zıplayabiliyor. Swoop, uçabilen bir karakter. Yani marifetli uçmak iste, ne söylenebilir ki başka? Big Toggle da grubun şışmanı rolünde. Ağırlığının avantajlarını kullanabildiği gibi, küçü-

bile düşünülmüş. Ana görevlerin yanı sıra yan görevler ve mini oyunlar da eklenmiş buraya ki zaten ortalıkta bir oraya, bir buraya dolaşırken kendinizi bir kaptırıyzısunuz, bir daha çıkışmıyorsunuz; ta ki gözünüz yorulana kadar...

LBP3'ü ilk gördüğümde acaba oyuna eklenen üç yeni karakterden başka yenilik olmayacağı mı diye korkmadım değil açıkçası ama böyle bir şey söz konusu değil. Yepyeni mekanikler var oyunda. Mesela rüzgâr silahı ve işinlama topu gibi iki yeni silahlı karşılaşım şimdiden kadar ki dahası da vardır eminim. Ayrıca tek bir platformda ilerlemiyorsunuz artık, birbirine paralel platformlarda bir oraya, bir buraya fırlayıp duruyorsunuz. Tüm bunlara yeni karakterlerin yeteneklerini de eklerseniz, başınıza gelecekleri az çok hayal edebilirsiniz. Muhteşem bir oyun olmuş LBP3. Alın ve oynayın, başka söyle gerek yok bence. ■ **Ertekin Bayındır**

OddSock, Sackboy'un dört ayaklı hali, bir nevi köpek. Sackboy'a nazaran oldukça hızlı

LBP3 ile karşılaştım. Aynı heyecan yine sanrıverdi beni. Bunun en büyük sebebi de artık Sackboy'un yanında üç yeni karakterin de boy göstermesiydi. Derken LBP3 piyasaya çıktı ve çok şükür oyunu incelemek de bana düştü.

Oyunun genel ortalamasını piyasada şöyle bir kontrol ettiğimde beklenimin altında puanlar gördüm ama son kararı ben vereceğim için çok da alırdımadım açıkçası. Az önce kendisini istemeyerek bırakmış ve şu yazı bittiğinden sonra muhtemelen tekrar gömüleceğim o tuhaf dünyaya. Kim ne derse desin, gayet zengin, neşeli, dolu dolu ve eğlenceli bir dün-

lerek (Little Toggle) dar alanlardan geçebiliyor ve hatta su üzerinde yüreyyebiliyor. Serinin ilk iki oyununa nazaran daha iç içe bir oyun olmuş LBP3. Yani vay efendim birinci bölümü geçtim, arkasından ikinci bölüm geldi, şimdi de boss'la kışkırtıyorum gibi düz bir gidişat yok. "Zırva" denilen dünyanzıda (Bu arada Sony Türkiye oyunu yine Türkçe çeviriyle şenlendirilmiş.) bütün her şeyi iç içe bulacaksınız ki kaybolmamanız için minik bir görev listesi

LittleBigPlanet 3

- ⊕ Üç yeni karakter
- ⊕ Yeni mekanikler
- ⊕ Zengin ve rengarenk bir dünya

9,0

■ Alternatif **Rayman Legends**



Pro Evolution Soccer 2015 *

Sahalar bizim!

PES mi, FIFA mı? Bu soruyu yıllardır soruyoruz. Son yıllarda sonuç hep FIFA'nın lehine oldusaya da bence durum tercihlerden öteye gidemedi. Benim tercihimi sorarsanız, 2010 itibarıyle her zaman FIFA idi. Bu çekişmeye kendini kapıtan Konami de 2010'dan sonra her yıl daha düşük kaliteli bir PES ile çıktı karşıma. (Hele ki geçen senenin PES'i neydi öyle...) Yeni konsolların piyasaya sürülmesiyle her iki kulvardan müthiş ataklar bekliyorduk ve nihayetinde ilk darbeyi FIFA 15 vurdu. Aynı tarihlerde piyasaya sürüülür diye beklediğimiz PES 2015 ise meraklılarını Kasım ayı ortalarına kadar bekletti ve sonunda piyasaya çıktı. Peki, bu senenin çekişmesi ne älemde? Görelim bakalım...

Oyunun grafik kalitesiyle başlamam gerekirse nispeten iyi bir görsellikle karşılaşımı söyleyebilirim. Yeni konsolların tüm gücü kullanılmamış belli ki ama bu beklenenin henüz çok erken zaten. Oyuncuların tasarımları nispeten iyi ama gerçekçilik namına çok da yüksek bir kalite yok. Cristiano Ronaldo'nun ikinci form gibi duran yüz ifadesi ve Mesut Özil'in Frankeşteyn'dan hallice suratı, şu ana kadar gözükmü isiran detaylar. FIFA 15'le karşılaşabileceğim saha ve tribün detayları da kalite olarak geride. Hani önce FIFA 15 oynayıp sonra PES 2015'e geçince kendimi hali sahada maç yapar gibi hissettim ki tribünlerdeki klon sayısı da çok fazla göze batıyor. Ortada hissiyat açısından FIFA'ya nazaran donuk bir görüntü var yani ama oyundaki fiziksel detaylar -tuhaf gelecek belki ama- bence FIFA'dan daha iyi. En azından saçma sapan fizik hataları yok ortada. (Durdur yere çarpıp üstüne bir de sakatlanan oyunculardan gına gelmiş bana anlaşılan.)



Tüm bunlar bir yana, paslaşmanın önem kazandığı, bire bir mücadelelerin daha gerçekçi göründüğü, yapay zekânın sabit bir makine gibi değil, insan- dan halice hareket ettiği, serinin önceki oyunlarına nazaran daha oturaklı bir PES gördüm karşısında. Hele ki o şutlar, o falso kalitesi... Kalecilerin dokunamayacağı o falsolu şutlar vardır ya hanı, bilirsiniz, işte o şutları sonunda bir futbol oyununda gördüm çok şükür. Kalecilerden bahsetmişken, FIFA 15'teki o Bizans duvarından halice kalecilerden eser yok; gelene geç, gidene el salla modeli yanı... (Şaka şaka, abartıyorum.)

PES'in lisans sorunu yine yalnız bırakmadı bizi. Mesela Premier Lig'den sadece Manchester United'in lisansı var, gerisini siz düşünün ama Şampiyonlar Ligi ve o muhteşem giriş müziği yine bizimle neyse ki. Yerim kısıtlı olduğu için çok derin detaylara giremeyeceğim ama şunu da özellikle söylemem lazımlı; oyunun online sistemi şu anda rezalet durumda. Hani online maçlara girebilmek bir yanda dursun, menüdeki herhangi bir yere girip geri döndüğünüzde ayarların kaydedilmesi için bile uzun süre beklemek zorunda kalıyorsunuz. Düzelecek bir durum muhtemelen ama uyuz olmamak elde değil. Neyse, eğrisiyle doğrusuyla bu sene PES olmuş arkadaşlar. Yani şunu rahatlıkla söyleyebilirim: Şu anda piyasada birbirinden farklı tarzda, iki tane kaliteli futbol oyunu var ama tabii ki son karar her zaman olduğu gibi size ait... ■ Ertekin Bayındır



Pro Evolution Soccer 2015

- ⊕ Dengeli ve oturaklı oyun yapısı
- ⊕ Yapay zekâ kalitesi
- ⊕ Şampiyonlar Ligi lisansı
- ⊖ Donuk atmosfer
- ⊖ Online bağlantı sorunları
- ⊖ Lisans problemi

8,0

Alternatif **FIFA 15**



Yapım **Konami**
Dağıtım **Konami**
Türk Spor
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web pes.konami.com
Türkiye Dağıtıcı **Aral, Playstore**





Yapım TT Games
Dağıtım Warner Bros. Interactive
Tür Aksiyon, Platform
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PS Vita, 3DS
Web videogames.lego.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral, Playstore



LEGO Batman 3: Beyond Gotham

Batman yerine Justice League mi demeliydik?

Ne çok Marvel filmi geldi beyazperdeye, ne kadar az DC kahramanı gördük. 2017'de bir Justice League filminin geleceği söyleniyor da maşallah, nereden baksanız iki büyük yıl sonra! Biz de ne yapalım, DC çizgi romanları, LEGO'lar ile idare ediyoruz...

Birkaç yıl önce piyasaya sürülen LEGO Batman gerçekten başarılıydı ve hatta en iyi LEGO oyunlarından biriydi belki de. Tabii ki bu başarıdan para kazanmamak olmaz, hemen ikincisi piyasaya sürüldü ve Gotham'dan daha fazla hikâye çıkmayacağını bilen ama olayın içi suyunu çıkarmak isteyen Warner Bros., "Gotham'ın Ötesinde" takısıyla yeni bir LEGO Batman oyunu hazırladı.

Yeni oyunun senaryosunda Green Lantern'in arkadaşı olan yüzük sahiplerini ve Brainiac'ı görüyoruz. Brainiac, ünlü yüzük sahiplerini kontrolüne alıyor ve dünyayı tehdit ediyor; Batman, Superman, Green Lantern, Cyborg gibi isimler de onu durdurmak için yola

koyuluyor. Daha küresel bir tehdit söz konusu olduğundan ötürü de olaylar direkt olarak Gotham'ın ötesine taşıyor; hatta Gotham'ı mesken edinmiş Joker ve Grundy gibi isimler de uzaya kadar çıkıyor. Önceki LEGO oyunlarında ne ararsanız burada da aynısını buluyorsunuz. LEGO karakterler, espriler, bolca bulmaca, bolca gümüş, altın, mavi ve mor renkte, toplamaktan büyük zevk alındığınız parça ve yavan bir dövüş mekanizması. LEGO oyunlarını kimseňin dövüşmek ve dövüşürken yeteneklerini göstermek için oynadığını düşünmesem de şu konuya biraz geliştirselerı hic de fena olmazdı. Beş bininci LEGO oyunu hakkında da ne anlatılır ki... Size biraz olayın bulmaca kısmındaki rahatsızlıklarından bahsedeyim. Oyun, daha önceki oyunlar gibi yine "bölgelere" ayrılmış. Yani bir bölümde, bir bölgeye geliyor ve oradan çıkış yolunu bulup, arada birkaç düşmanla dövüşüp oyuna devam ediyorsunuz. Bu konu bir yere kadar güzel fakat bölgelerden çıkış yolu, parçalamayı unuttuğunuz bir cisimden düşecek LEGO parçalarına baktığında insanın canı sıkılıyor.

Biliyorsunuz, oradan düşecek LEGO parçalarıyla yeni bir eşya yapacak ve karakterlerinizin özelliklerini kullanarak o atletle çıkış yolunu açacaksınız. Oyunun daha başlarında birkaç yerde o kadar zorlandım ki sırı bu yüzden... Son zamanlarda piyasaya çıkan süper kahraman temali LEGO oyunlarından, LEGO Marvel Super Heroes'un aksine bir "açık alan" sunmuyor LEGO Batman 3. Art arda bölümlerde

ilerliyorsunuz ki bu bence iyi bir seçim olmuş. Oyunda enteresan bir şekilde bir sürükleyicilik var. (Bir de bu bahsettiğim bulmaca sorunuyla sekteye uğramasıymış!) Heyecanlı senaryo sayesinde oyunu kolayına bırakmak da pek mümkün olmuyor. Küçük yaştaki oyunculara hitap ettiğini düşündüğüm LEGO Batman 3'ü, bolca LEGO oyunu oynamış olanlara pek tavsiye etmiyorum. LEGO oyunlarını çok bilmeyenler ve DC hayranlarısa oyuna göz atabilir. ■ Tuna Şentuna

LEGO Batman 3: Beyond Gotham

- ⊕ Tonlarca DC kahramanı
- ⊕ Sürükleyici hikâye
- ⊖ Bulmaca mekanlarındaki sıkılık
- ⊖ Dövüşler

■ Alternatif **LEGO Marvel Super Heroes**

7,0



Oyunun zengin kadrosunda Superman ve Batman öne çıkıyor.





Yapım Platinum Games
Dağıtım Activision
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Web bit.ly/1zvuYjW
Türkçe Dağıtıcı Playstore



The Legend of Korra

Dört elementin peşinde

Avatar izleyen, okuyan kesimin yakından tanıdığı isimlerden biridir The Legend of Korra. 2012 yılında ABD'de yayın hayatına merhaba diyen seri, günümüzde dördüncü sezonuyla hız kesmeden yoluna devam ediyor. Özellikle Avatar: Son Havabükücü'nün devamı niteliğinde sayılan seri, çok büyük bir hayran kitlesine sahip. Her ne kadar Korra serisi birçok izleyicinin tepkisini çekmiş olsa da özellikle dördüncü ve son sezonu olması planlanan sezonuyla büyük ilgi odağı olmayı başardı. Eh, hal böyle olunca bir oyun uyarlaması olması da kaçınılmazdı, değil mi en sevdigim okur?

Hız, güç, dayanıklılık

Oyunu tipki olması gereki gibi Avatar Korra'yı kontrol ederek başlıyoruz. Kişinin Avatar olabilmesi için ateş, su, hava ve toprak elementlerinden birini bükebilmesi gerekiyor ve pek tabii ki oyunda bu güçlere sahip değiliz. Daha doğrusu tanıtım kısmında ufakta bir deneme sürüsü yapabiliyoruz ama senaryo akışı içinde güçlerini kaybeden bir karakteri kontrol ediyoruz. Anime serisini de izleyenlerin yakından tanıdığı birçok karakterin yer aldığı Korra, aynı zamanda ikinci ve üçüncü sezon arasında geçiyor. Kullandığımız Chi gücünü tamamen hapsetmeye çalışan bir düşmanın peşine düştüğümüz oyunda, tüm güçlerimize kismış kavuşuyoruz. Yani oyunun henüz başında odun gibi, düz vuruşlar yapıyorken, üçüncü bölümün sonunda ilk gücümüz olan su bükme, dördüncü bölümün sonunda da toprak bükme yeteneğimize kavuşuyoruz. Herhangi bir güç sahip değilken işler biraz zor tabii ki ama ilk güçe kavuştuktan sonra oyun resmen bir aksiyon şölenine dönüşüyor.

The Legend of Korra çok hızlı bir yapıp ve kimi zaman karakterimizi kontrol etmek bir hayli zorlaşabiliyor. Baktığı tarafta saldırın yapan ana karakterimiz, fazla sayıda düşman etrafta belirdiği zaman bir o yana, bir bu yana animasyon yapabiliyor ki dikkatli sürmek lazım. Oyun içinde etrafı kira döke ilerliyoruz zira her eşyanın içinde sonradan dükkânda kullanmak üzere harcadığımız Spirit Energy yer alıyor. Yine de esas

SP'yi düşmanlardan ve etrafa gizlice yerleştirilmiş sandıklardan ediniyoruz. Her sandıkta farklı bir ödül çıraklılığı gibi, bazı sandıklardan "Vanity" denilen özel eşyalar bulabiliyoruz. Bu eşyalar herhangi bir şekilde kullanıma açık değil ama bölüm sonrasında fazladan SP puanı olarak hanemize yazılıyor. Dükkan'a oyun içinden de girmek mümkün ve bu sayede zorlandığımız noktada bizi çözüme ulaştıracak eşyaya anında ulaşabiliyoruz. "Çözüm" dedim çünkü bazı düşmanlar gerçekten farklı çözümler isteyebiliyor. Özellikle uzak mesafelerden saldırırda bulunan düşman birimleri ziyadesiyle can sıkiyor. Bazen hem menzilli, hem de element bükebilen düşman birlikleriyle karşılaşıyoruz

Dükkan'a oyun içinden de girmek mümkün ve bu sayede zorlandığımız noktada bizi çözüme ulaştıracak eşyaya anında ulaşabiliyoruz

ki orada yaşanan dramı ne siz sorun, ne de ben anlatayım...

The Legend of Korra, seriyi takip edenlerin emim seveceği bir oyun ama o kadar eski bir oynanışa sahip ki sanıyorum oyunu alanlar da bir noktadan sonra oynamayacaklardır. Zaten her köşesini oynasanız bile en fazla altı saatiniz alacak bir yapımdan bahsediyoruz. Yapay zekâ yok gibi bir şey, düşmanları dünyadan haberi yok. Biz de işte pata küté her şeye girişiyoruz. Çok derin felsefesi olan bir serinin resmen harcandığını bu oyunla emin oldum. ■ **Ertuğrul Süngü**

The Legend of Korra

- ⊕ Kendine has dünyası
- ⊕ Göz kamaştıracı animasyonlar
- ⊖ Olmayan hikâyeye akışı
- ⊖ Eski oyun yapısı
- ⊖ Adam dövmekten ibaret

■ Alternatif **Bayonetta 2**

5,5





Yapım 343 Industries
Dağıtım Microsoft
Tür FPS
Platform Xbox One
Web www.halowaypoint.com
Türkiye Dağıtıcısı Microsoft Türkiye

Müzik Kutusu

Daha oyunu açar açmaz, hangi oyunu seçeğinize karar verme aşamasında sadece tek bir tuşla oyunlarda bulunan müzikleri bir müzik kutusundan çalar gibi dinleyebiliyorsunuz. Halo'nun müziklerine hayran olanlar için çok güzel düşünülmüş bir özellik.

Halo: The Master Chief Collection

Dört al, bir öde! ★

Size bir itirafımız var: Dergice Halo'nun fanatığı değiliz. Fanatığı olmadığımız gibi, sanıyoruz ki oyunu o şasılı günlerinde yakalayamadığımız için artık anlayacak kıvamda da değiliz. Lakin Halo'yı aslında sevebilirmiştiz zira aynı oyunun yapımcılarının eseri Destiny'yi sevdik, bağırmızı bastık. Her ne kadar dört oyunu içinde barındıran The Master Chief Collection bizi başına çekmeye uğraşsa da pek başarılı olamadı... Elbette ki bu, Halo'yı bir yerinden yakalamış ve sevmiş kitleleri ilgilendirecek bir beyanat değil zira objektif bakışımızda bu koleksiyon tam anlamıyla bir "fan service" görevi görüyor; yani oyunun hayranlarının aradığı her şey burada toplanmış durumda.

Halo, Halo 2: Anniversary, Halo 3: Combat Evolved ve Halo 4 oyunlarına ev sahipliği yapan koleksiyon, tüm bu oyunların hem tek kişilik kısımlarını, hem de multiplayer bölümlerini içeriğinde barındırıyor. Eğer Halo serisini takip ettiyseniz, büyük ihtimalle ilk yapacağınız iş Halo 2'ye göz atmak olacak zira Halo serisi Halo 2'de büyük bir başarı yakalamiştı zamanında. Halo 2'nin en çarpıcı özelliği ise tek bir tuşla 2004 grafiklerinden, Xbox One'a özel yapılmış 2014 grafiklerine geçmek. Buradaki değişim inanılmaz bir ölçüde ama bazı yerlerde ufak hatalar göreceğinizi de söyleyeyim. Koleksiyonda yer alan Halo: Combat Evolved, 2011'de piyasaya çıkan ve Halo: Combat Evolved Anniversary'nin koleksiyona uyarlanmış hali ve bu

oyunu oynarken Master Chief'in takoz hareketlerine tahammül etmek şu devirde biraz zorluyor. Halo 3'te ne grafiksel bir gelişme var, ne de başka bir güzellik ama Halo 3'ün hiç de fena olmayan bir senaryosu vardı; campaign modunu solusuz oynamamak için bir nedeniniz yok.

Halo 4 ise son zamanlarda çıkışları dolayısıyla Xbox One'a müthiş bir uyum sağlıyor ve zorlasanız bunun bir Xbox One oyunu olduğuna inandırılamazsınız insanları. Grafiksel açıdan en sağlam oyun Halo 4 olmuş. Bu dört oyunda standart olan bir özellik de oyunların 1080p çözünürlükte ve 60fps hızında oynanabiliyor olması. Yalnız bu 1080p çözünürlük olayından Halo 2 nedense yararlanamamış. Oyunların tümü genelde 60fps hızında ilerlese de birçok yerde bu hızda düşmeler görüyorsunuz. Oyunun multiplayer kısmında bomba gibi... diyeceğiimi sandınız fakat oyun piyasaya sürüldükten hemen sonra tamamıyla iptal olan online kısım, ilerleyen günlerde biraz daha iyi hale gelse de tam randımanla çalışmaya başaramadı. Oyuncu bulmak zor, bir oyunda kalabilmek zor... Oysaki Halo, multiplayer kısımıyla öne çıkmış bir oyunu; belki siz bu yazıyı okurken işler rayına oturmuştur. Fakat oyunu online oynamanın yanında ekranı ikiye bölgerek de multiplayer oyun zevki yaşayabiliyorsunuz. Burada 60fps hız beklemeyin, 30fps'ye sevinin.

Seslerin, seslendirmelerin ve müziklerin yine çok iyi duyulduğu Halo: The Master Chief Collection, Halo'yı yıllardır merak edip de oynamak isteyenlere ilaç gibi geleceği gibi, Halo hayranlarının da kaçırmaması gereken bir oyun olmuş. Oyuna verdığım puan da kendi hislerimi bir yana bırakıp tarafsız olarak verdığım bir puan; hem oyunu sevmiyor, hem de niye böyle bir puan vermiş demeyin... ■



Halo: The Master Chief Collection

- ⊕ Dört Halo oyunu bir arada
- ⊕ 1080p60fps grafikler
- ⊖ Grafiksel yavaşlamalar
- ⊖ Multiplayer oyunlarındaki hatalar

■ Alternatif Destiny

8,5



Yapım Sports Interactive

Dağıtım Sega

Türk Spor

Platform PC, Mac

Web footballmanager.com

Türkiye Dağıtıcıları Aral, Playstore

Football Manager 2015 *

Takım elbise mi, eşofman mı?

Eidos Interactive, Football Manager karşısında direnemeyip Championship Manager yapmayı bırakaklı beş yıl, EA Sports ise FIFA Manager yapmayalı bir yıl oldu. Bu sezon Football Manager 2015 ile ilk defa rakipsiz bir şekilde sahaya ayak basan Sports Interactive'ın oyuna getirdiği yeniliklere yakından bakalım.

Oyna başlar başlamaz bizi karşılayan Sosyal Ağlar ekranında Facebook, Twitter ve YouTube dışında yanı sıra bu sene Twitch'in de oyuna dâhil edildiğini görüyoruz. Bu sayede maceralarını canlı olarak paylaşmak isteyen oyuncuların önyü açılmış oluyor. Menajer oluşturma ekranına geldiğimizde oyunun bir diğer yeniliğiyle karşılaşıyoruz. Menajerimizin yabancı dillerini, favori takımlarını ve favori taktiklerini seçmemize izin veren ekranдан sonra ilk defa ne tarz bir menajer olmak istediğimiz soruluyor. Takımları çekip zamanımızın büyük bir bölümünü taktiklere, oyuncu yeteneklerine ve kadro uyumuna ayıran bir Taktisyen olabilmemiz gibi, eşofmanları giyip antrenman sahasına inerek futbolcularla bire bir iletişim kurmak ve gelişimlerini yakından takip eden bir Antrenman Uzmanı da olabiliyoruz. Dahası, bu iki menajer arasında kendi tarzımızı da oluşturabiliyoruz.

Menajerimizin geçtiğeki futbolculuk tecrübesi, önceki oyunların aksine sadece menajerimizin popülerliğini değil, taktiksel tarzının özelliklerinde dağıtılmış puanların sayısını da etkiliyor. Antrenman Uzmanı tarzının puanlarını da oyun başında seçeceğimiz antrenörlük diploması etkiliyor. Oyun boyunca yönetimden izin alıp antrenörlük kurslarına giderek diplomamızın derecesini artırabiliyoruz. Böylelikle dağıtılmış daha çok puana sahip olabiliyoruz. Oyun içinde kazandığımız başarılar da bizlere dağıtılmış puanlar olarak geri dönüyor. Her yıl olduğu gibi, bu yıl da bizleri farklı bir arayüzün karşısındığını görüyoruz. Diğer yıllardaki arayüzlere kıyasla her şeyin daha derli toplu ve birbirile bağınlı olduğu yeni arayüz, her ne kadar bir yenilik olarak tanıtılsa da iyileştirmeden öteye gidemiyor. Raporlar başta olmak üzere birçok yerde satırlarca açıklamanın yanında küçük resimlerin ve grafiklerin kullanılmaya başlanması olmasının oyuna farklı bir hava katmış. Lisanssız takım logolarının da artık tek tip olmadığını ve grafik paketi kullanmayı sevmeyen oyunculara yetecekini söyleyebiliriz.

Medya etkileşiminin bir üst seviyeye taşındığı oyunda artık maç öncesi ve maç sonrası tünelde basın elemanlarının sorularını cevapla-



yabiliyoruz. Bu arada yeni eklenen diyaloglar sayesinde basın toplantılarında eskiye nazaran bir çeşitlilik sağlanmış. Üç boyutlu maç motorundaki yeni top fiziği ve yeni animasyonlar (Yaklaşık 2.000 adet yeni animasyon olduğu söylendi.) görselliğe biraz daha doğallık katmış. Artık maç esnasında saha kenarından oyuncularla bireysel olarak etkileşime geçebiliyor, bağırabiliyor ve onları motive edebiliyoruz. Ayrıca orantısız şut sayıları ve anormal sakatlık problemleri bu yıl çözülmüş gibi duruyor. Belirgin futbolcu karakterleri ve Tercih Edilen Futbolcu Hareketleri ile futbolcularla etkileşiminde bir üst seviyeye taşındığını görüyoruz. Football Manager 2015, yeşil sahalarda rakipsiz kaldığı bu seneyi güzel değerlendirmiş olsa da rekabetsiz futbolun tadı olmaz diyerek seneye yeni rakipler edinmesini temenni ediyoruz! ■ **Ahmet Rıdvan Potur**

Football Manager 2015

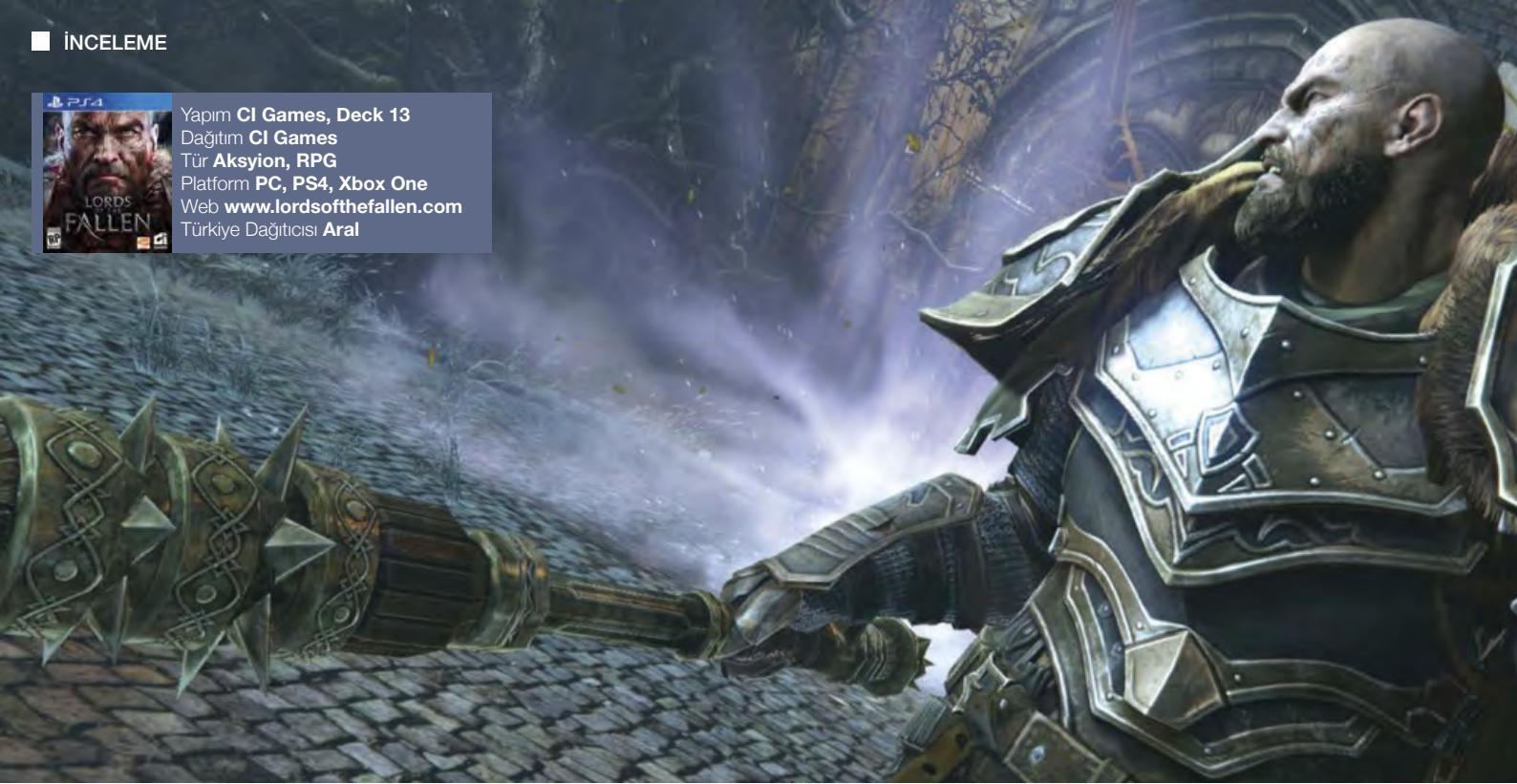
- ⊕ Menajer tarzı
- ⊕ Tünel röportajları
- ⊕ Gözlemeçlik sistemi
- ⊕ Grafikler
- ⊕ Tekrarlayan diyaloglar

Alternatif **FIFA 15**

8,5



Yapım CI Games, Deck 13
Dağıtım CI Games
Tür Aksyon, RPG
Platform PC, PS4, Xbox One
Web www.lordsofthefallen.com
 Türkiye Dağıtıcısı Aral



Lords of the Fallen

İnsanlığın kurtuluşu senin ellerinde!

Kadim zamanlarda evrenin hâkimiyeti acımasız ve korkunç bir tanrıların elindeydi, ta ki insanlar isyan edene kadar. Bu başkaldırıyla birlikte insanlar âlemi gücünü birleştirdi, tanrıyi devirmeyi başardı ve bundan sonra yeni bir düzen hâkim oldu, hiçbir günahın affedilmeyeceği bir düzen. Dark Souls ile karşılaşırılan ve adını sıkça duyduğumuz Lords of the Fallen, kimileri için Dark Souls çakması olarak görülebilir ama kendine özgü birçok özellik ve yenilik barındırıyor.

Aksiyon ve RPG türlerini bir araya getiren Lord of the Fallen'da insanlığın ve dünyanın kurtuluşu için savaşıyoruz. Şeytani Rhogar lejyonunun dönuşüyle insanlar yeniden umutsuzluğa kapılıyor ve çaresizlik içine düşüyorlar. Zamanında sürgün edilmiş, günahkâr karakterimiz Harkyn, insanların son umudu olarak kötülükle karşı savaşmak ve günahlarından arınmak için ortamı salınıyor. Bu macerasında yanında öğretmeni Kaslo ona eşlik ediyor.

Oyunu başlarken üç farklı sınıf olduğunu görüyoruz: Warrior, Rogue, Cleric. Bu aşamadan sonra büyümeye kategorilerini seçiyoruz. Her sınıf

birbirinden farklı şekilde dövüşüyor ve kendine ait silahlar kullanıyor. Oyun Kaslo ile başlıyor, bir anahtar bulmaya çalışıyor, bunun için de yaratıkları keserek ilerliyoruz. Anahtar bulduktan sonra da ilk boss'umuzla karşılaşıyoruz ve oyun tam anlayıla başlamış oluyor. Oyunda kesin bir görev mantığından söz etmek mümkün olmasa da bazen karşımıza ufak tefek seçenekler çıkabiliyor. Mesela karşımızda ağır bir şekilde yara almış bir adam görüp onunla konuşabiliyoruz. Burada alacağımız karar bize kalmış ve adama iksir verip onu bir nebze de olsa kurtarabilir ya da bu işkencesine onu hızlı bir şekilde öldürüp son verebiliriz. Her yaratığı öldürünce belli bir tecrübe kazanıyor, bazen de değerli eşyalar ve iksirler elde ediyoruz. Yolculuğumuz boyunca gizli yerlerde önlüğe sandıklar çıkabiliyor, bu şekilde de yeni silah ve zırhlar kazanıyoruz. Ölme konusuna gelirse bu biraz can sıkıcı çünkü öldüğümüz zaman bütün tecrübemizi kaybetmiş şekilde başladığımız yere geri geliyor, öldüğümüz yaratıkların da yine orada olduğunu görüyoruz. Ama çok da üzülmeyin; son gördüğümüz noktaya geri giderek ruhumuzu geri alabiliyoruz ve tecrübelерimiz bize birlikte geliyor. Yalnız elimizi biraz çabuk tutmak gerekiyor çünkü ruhumuz ömür boyu orada kalmıyor.

Oyunda belli kayıt noktaları da bulunuyor ve bu noktalarda oyunu kaydedip istersek tecrübeleri mi taşa aktarabiliyoruz ki bu şekilde iksirlerimiz doluyor, güvenli bir şekilde oyuna devam ediyoruz. Fakat her şey gözüktüğü kadar basit değil; ben güvenli bir şekilde oynamam diyeşir, kestığınız yaratıklar ve açığınız sandıklardan alacağınız eşyaların değeri daha düşük olacak-

tır. Oyunu kaydetmeden ne kadar uzun süre giderseniz, öldürdüğünüz yaratıklarla birlikte o kadar tecrübeңiz artıyor ve bulacağınız eşyalar çok daha iyi oluyor.

Lords of the Fallen'in dövüş mekanığı bir hayli gelişmiş. Dövüşte kullanacağımız birçok özel hareket mevcut ama oyun yakın dövüş üzerine kurulmuş; kılıç, kalkan yallah... Benim gibi uzaktan, güvenli bir şekilde çarpışmayı seven Ranger tutkunu biri için pek iç açıcı değil açıkçası bu durum. Ha kaldı ki oyunda üzerimizdeki zırhlar ne kadar iyi ve ağır olursa karakter o kadar hanțal oluyor, bildiğiniz ağır vasıt gibide gidiyor. Oyunun grafikleri ve görselliğine de özen gösterilmiş, atmosfer o kadar gerçekçi duruyor ki içinde olduğumuz katedrallerden gözlerimizi alamıyoruz. Bunun yanında oyunun müzikleri de bir o kadar güzel ve oyunun havasını hakkıyla yansıtıyor. Lords of the Fallen'in can sıkıcı yanına gelirse oyun ve mekânlar kendini çok tekrar ediyor, bazen amaçsız bir şekilde yürüyüş hissine kapılıyor. Oyunun hikâyесine de pek ağırlık verilmemiş açıkçası, sonlara doğru ucundan koklatıyor sanki. Her şeye rağmen oyuna gerçekten emek verilmiş. Dark Souls'un kopyası olup olmadığına en iyisi kendiniz karar verin.

■ Simay Ersözlü

Lords of the Fallen

- ⊕ Başarlı grafik ve atmosfer
- ⊕ Müzikler
- ⊖ Tekrar eden mekânlar
- ⊖ Sınıfların azlığı

7,0

■ Alternatif Dark Souls II



Styx: Master of Shadows *

Orada biri mi var?

“Of Orcs and Men” isimli bir oyun oynamış olabilir misiniz? Eğer oynadıysanız, bu oyun sizin için çok daha manalı olacaktır zira Styx: Master of Shadows ile iki yıl önce deneyim ettiğimiz yapımın çok daha öncesine uzanıyoruz. İlk oyunu oynamamış olanlar içinse seride farklı bir giriş yapmalarına ön ayak olacak bir senaryo ilerleyisi hâkim. Hani Star Wars: Episode I - The Phantom Menace filmiyle seriyi izlemeye başlamak gibi düşünün; önce geçmiş, sonra gelecek...

Karanlık en büyük dostumuz

Dediğim gibi, Styx: Master of Shadows ilk oyunun bir hayli öncesinde geçiyor ve yaratılmış ilk goblin olan Styx'in, "World-Tree" diye bilinen ağacın kalbini çalmak için harcadığı çabayı aratıyor. Devasa bir kule olan Tower of Akenash içinde konuşlanan ağacın en büyük önemi, ana karakterimiz olan Styx'in kendi köklerini ona gösterecek güce sahip olması. Oyundaki yegâne amacımız hırsızlık. Evet, esas amaç ağaçla ulaşmak ama o noktaya gelinceye kadar çalışacak envaşesit eşya bulunmakta. Tabii ki bu calma işlemlerini yaparken olabildiğince karanlıkta kalmaya çalışıyoruz. Zaten karakterimiz tam bir saklanma uzmanı ve gölgeler onun en büyük dostu. Oyunun geneline baktığımız zaman Thief ve Assassin's Creed karşıımı bir yapıyla karşılaşıyoruz ama aradaki en büyük fark, bu iki isme göre ana karakterimizin çok hızlı ölebilmesi. Dövüş mekaniklerine yeni fikirlerle gelen bu güzide oyun, düşman saldırıyla aynı anda saldırarak gelen darbeyi

savuşturutmamıza, bu işlemi bir - iki kere yaptığımız zaman da rakibi direkt öldürmememize olanak sunan bir sistem geliştirmiştir. Ayrıca AC'de olduğu gibi, etrafımızı düşmanlar sardığı zaman herkes tek tek saldırmak yerine kafa göz girişiyor; yani oyunda yakın dövüşü en iyi ihtimalle bire birde kazanmak mümkün, hepsi bu. Saklanmak, yapabileceğimiz en iyi hareket. Karakterimizin sağ omzunda bulunan dövme aracılığıyla ne kadar görülebilir olduğunu hesaplayabiliyoruz. Etrafta bulunan ateşleri söndürmek her daim büyük avantaj sağlıyor olsa da düşman birimleri genelde meşaleleri geri yakıyor. Karakterim goblin olduğu için alışıldan çok daha ufak bir boyda sahip ve oyun içinde birçok objenin altına girerek tamamen görünmez kalabiliyor. Etrafta saklanabilecek birçok farklı mekân da var; yer altı tüneleri, dolaplar, variller ve daha niceyi. Düşmanları etkisiz hale getirmenin iki yolu bulunuyor ve bunlardan birisi sessiz öldürme ki bu işlem biraz vakit alıyor, diğer öldürme şekli de ani öldürme ama bu hareket sonucunda çok fazla ses çıktıgı için yakın çevredeki düşmanlar anında dikkat kesiliyor. Her bölümün sonunda bir miktar SP alıyoruz. Bu puan, karakterimizin yeteneklerini geliştirmekte kullanılıyor. Yüksek SP almak için bölümleri hiç düşman öldürmeden, hiç görünmeden, belirli bir süre içinde ve haritada bulunan tüm paraları toplayarak bitirmemiz gerekiyor, her başlık daha çok SP anlamına geliyor. Styx kesinlikle güzel bir oyun olmuş ama keşke düşman birimleri biraz daha düzgün hareket edebilse ve keşke oyunu dilediğimiz zaman kaydedebilsek. ■ **Ertuğrul Süngü**



^ Hocam ben şuradan bir geçeyim...

Styx: Master of Shadows

- ⊕ Kaliteli bölüm tasarımları
- ⊕ Yeni fikirler ve özellikler
- ⊖ Saçmalayan düşmanlar
- ⊖ Bire birde hiç şans olmaması

Alternatif Thief

7,5



Yapım **Cyanide Studio**
Dağıtım **Focus Home Interactive**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web www.styx-thegame.com
Türkiye Dağıtıcı **Playstore**



Yapım Kunos Simulazioni
Dağıtım Kunos Simulazioni
Tür Yarış
Platform PC
Web www.assettocorsa.net



Assetto Corsa ★

Komşuda olmayan yarış oyunu...

EVEL'in 200. sayısının dosya konularından biriydi "Hiç kimseye oynatmadığımız oyunlar" ve orada andığımız Grand Prix Legends bunun en açık örneklerindendi. Papyrus'un değeri seneler sonra anlaşılabilen bu şaheseri, zamanı için aşırı detaylı sürüs fizikleri, modlanabilme potansiyeli ve maalesef direksiyon seti gereksinimi ile oyun tarihinin en fazla hakkı yenilen yapımlarından biri oldu. Nihayet onun yerini almasını beklediğimiz Assetto Corsa, bu açıdan oldukça sağlam temellere sahip. Adım adım gidersek, her yamayla yeni pistlere ve araçlara kavuşan oyun, daha şimdiden çok ciddi bir mod havuzuna sahip durumda lakin yamaların geriye uyumluluğu yok denecek kadar az ve her yamadan sonra o güne kadar çıkan pek çok eklenenin yeniden yamalanmasını beklemek can sıkıcı oluyor. Bir diğer problem de henüz gece yarışları ve hava şartlarının eklenmemiş olması; tipki netKar'da olduğu gibi, bu iş için biraz gönülsüz Kunos ve bu da neredeyse kusursuz bir işleyişe sahip olan, her bir kod satırı kusursuza yakın bir uyumla çalışan böyle bir yapım için ciddi bir eksİ puan.

Assetto Corsa; Fiat 500 Abarth'tan, Rush filminde izlediğimiz Niki Lauda'nın 1975 model Ferrari 312T'sine kadar çeşitli güç bantlarında 30'a yakın araca sahip. Bu araçların her biri hem grafiksel, hem de sürüs fizikleri açısından son derece özenli ve detaylı olarak modellenmiş. Özellikle Ferrari'le-

rin yarış ve yol modellerini ayrı ayrı denediginde sürüs zevki açısından aralarında ne kadar az fark olduğunu görüyor ve "Neden Ferrari?" sorusunu cevabını kısa sürede alıyorsunuz. Araçların pistin toz durumuna, sıcaklığına, yarış çizgisi dışındaki rubber miktarına, kerb'lerin türü ve yüksekliğine verdiği tepkiler inanılmaz, Force Feedback desteği de şimdide kadar gördüklerimizin en iyi. Logitech DFP direksiyonunda %100 FFB Overall ile attığım 30 turdan sonra kollarımı kullanmakta güçlük çektim desem durumu en net haliyle anlatabileceğimi sanıyorum. Bu açıdan diğer oynlarda yaptığınız FFB ayarlarını biraz yuvaştırmaz fena halde tavsiye edilir.

Assetto Corsa'da araçların her biri özenle tasarlanmış demistik, çevre grafiklerindeyse durum çok muhteşem sayılmasa da gayet yeterli. Pistler oldukça gösterişsiz duruyor ama bir yarış pistinde Instagram fotoğraflarına benzeyen görüntüler de olmaz zaten. Ayrıca akşamüstü gözüneğe güneşe girerken Le Mans pilotlarının neler çektiğini daha iyİ anlayacaksınız. Oyunun en önemli numarası olan online tarafındaysa her şey kusursuz işliyor, lag sorunu neredeyse hiç yok ve yarışın adilliği konusunda da akliniza şüphe bırakmayacak derecede kontrol öğeleri mevcut. Araçlarda her piste uygun birer "default setup" bulunuyor olsa da aracı kendi sürüs tarzinize uydurmanız ve maksimum verim alabilmeniz için basit setup mekaniklerinden biraz anlamanız, az veya çok bir simülasyon geçmişinizin olması da oldukça iyi olacaktır.

Assetto Corsa an itibariyle Steam'den 59 TL karşılığı satın alınabiliyor ve tipki geçen ay incelediğim Spintires gibi, bu paranın her kuruşunu da sonuna kadar hak eden bir yapılm. Eğer simülasyonları seviyorsanız, bir saniye bile düşünmenize gerek yok. Zamanla giderilecek birkaç eksİ olsa da çok uzun süre daha iyisinin geleceğini zannetmiyorum.

■ Kürsat Zaman

Assetto Corsa

- ⊕ Müthiş simülasyon yapısı
- ⊕ Modlanabilirlik kapasitesi
- ⊕ Sorunsuz ve keyifli online deneyimi
- ⊖ Direksiyon seti şart
- ⊖ Hava şartları ve gece yarışları yok

8,8

Alternatif rFactor 2





Yapım Avalanche Studios
Dağıtım Disney Interactive Studios
Türk Aksiyon
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Web infinity.disney.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes

Evhahlar olsun!

Disney Infinity'nin ilk sürümü geçtiğimiz yıl piyasaya çıktığında hiç de fena puanlar almamış, üzerinde "mikro ödeme" dediğimiz sisteme yeni bir boyut katarak firmaya ciddi bir gelir kazandırmıştı. 2.0, yani Marvel Super Heroes ise bu duruma yeni çılgınlıklar ekliyor ve her şeyden önce Disney ile Marvel, güçlerini yüce bir amaç için birleştirmiş gibi gözüküyor: Tüm dünyada koleksiyon ve bir şeyler biriktirme çılgınlığını en fazla yaşayan güruru, biz "hardcore" çizgi roman tutkunlarını oyun piyasasına çekmek. Göründüğü gibi bu ineğin süt verme potansiyeli oldukça yüksek, ticari anlamda başarılı olması neredeyse kaçınılmaz bir konsept var önumüzde ve gelin, ilk oyuna neler eklenmiş, bir göz atalım.

Disney Infinity 2.0, bize ulaşan "starter pack" sürümünde oyunun yanı sıra bir platform, üç adet etkileşimli figür (Iron Man, Black Widow, Thor) ve iki araç güç diskleri ile beraber oldukça büyük bir paket halinde satılıyor. Disney ve Marvel figürlerini ayrıca satın alabiliyorsunuz ve bu size platforma oturttuğunuz her bir figür için ayrı senaryolara erişim hakkı veriyor ki birden fazla figürü de birbirine uyumlu olduğu takdirde kullanabilirsiniz. Tipki Dünya Kupası albümüne çıkartma satın alımı gibi, güç disklerini ikili paketler halinde satın alabiliyorsunuz ve rastgele çıkan bu diskler size yeni üniformalara, silahlara ve bazı güçlere ulaşım hakkı veriyor. Bu şekilde 130'dan fazla disk var, koleksiyon değerlerini konusunu zaman gösterecek ancak tüm güç diskleri ve figürlerini satın alıp biriktirmenin bedeli 500\$'ın üzerinde bir para demek.

Disney Infinity 2.0, tipki ilk sürümü gibi iki ana oyuna moduna sahip. Bunların ilki Playset, alışlageldik platform türüne oldukça yakın ve burada ilerlerken açığınız parçaları, kıyafetleri, silahları oyunun diğer ana modu olan Toybox'ta kendi bölümlerini, hikâyeni ve eğlencenizi yaratılabilmeniz için envanterinize ekliyor. Toybox, ilk oyuna göre önemli ölçüde geliştirilmiş, Marvel karakterlerinin özel yeteneklerine uyum sağlamak için artık karakterlerimiz uçabiliyor, zıplayabiliyor veya duvarları tırmanabiliyor ve oyun alanları da buna uygun olarak

geliştirilmiş durumda.

Oyun üç ayrı Playset üzerine kurulmuş durumda; bunların ilki Guardians of the Galaxy'den alınırken, ikinci hikâyede The Amazing Spider-Man olarak Green Goblin'in ve Mysterio'nun klonlamaya çalıştığı Venom-giller'in istilasına karşı mücadele ediyoruz. Avengers hikâyesiye buz devlerinin yardımıyla Casket of Ancient Winters'i yeniden inşa etmeye çalışan Loki ve MODOK üzerinde kurulu. Disney'in Lucasfilm'i satın alması sebebiyle önumüzdeki aylarda Star Wars ve Indiana Jones serilerini bir diğer Disney Infinity sürümü olarak görmemiz çok olası. Oyundan tam anlımlı keyif almak için dökmeniz gereken para miktarı az

Tüm güç diskleri ve figürlerini satın alıp biriktirmenin bedeli 500\$'ın üzerinde bir para demek

sayılmaz, keza oynanış da bir yerden sonra sıkıcı olmaya başlıyor ve Marvel kahramanlarının gelişti oyunu "her yaşa" uygun yapmak için çok da yeterli olmamış. Ben oyunu PS3 sürümünde inceledim ancak yeni nesil konsollarda dahil olmak üzere grafikler oldukça vasat, diğer taraftan anime tarzındaki figürler gözlerimizi dağlamıyor, gayet güzel canlandırılmış.

Eğer çizgi roman fanıysanız ve serinin size verdikleri oyunla alaklı materyalleri biriktirmeye sizi ikna ettiyse oldukça keyifli vakit geçireceğinizi söyleyebilirim. Eğer çocuğunuz veya küçük kardeşiniz oyunu sevdiyse ve sürekli yeni figür & güç diskleri diye başınızın etini iyiyorsa şimdiden geçmiş olsun.

■ Kürşat Zaman

Disney Infinity 2.0

- ⊕ Özenle hazırlanmış figürler
- ⊕ Marvel karakterleri
- ⊖ Playset modları bağlayıcı değil
- ⊖ Grafikler zayıf

7,2

Alternatif Skylanders: Trap Team



Yapım Demon Wagon Studios
Dağıtım Demon Wagon Studios
Tür Korku, Macera
Platform PC
Web www.kravenmanor.com

Kraven Manor

Tadımlık korku

Hayatta kalma / korku oyunları almış başını gitmiş durumda. Pek çok yayıncı da korku oyunları için haftanın en az bir gününü ayırıyor. Oyuncular bu oyunları yalnızca oynamayı değil, izlemeyi de seviyorlar. Özellikle pek çok bağımsız yapımcı, revaçta olan bu türe yeni oyunlar hazırlayarak firma isimlerini duyurmaya ve kendilerini ispatlamaya çalışıyorlar. Bu ay oynadığım Kraven Manor da bağımsız bir yapımcı olan Demon Wagon Studios tarafından hazırlanmış. Peki, oyun beni tatmin etti mi? Gözlerimizi açtığımız ilk anda öksüre tiksira, büyükçe bir kapıdan, büyükçe bir malikâneye giriyor ve girer girmez de oyundaki Amnesia atmosferini cigerlerimize soluyoruz. Malikânenin girişinde gördüğümüz birkaç nesne hemen dikkat çekiyor. Girişin ortasında oyun boyunca kullanacağımız, üzeri camla kaplı platformu merdiven sonunda yer alan heykel görüyoruz. Cam platform hemen oyunun başında kiriliyor ve kısa süre içinde bu platformun ne işe yaradığını öğreniyoruz. Oyunun en orijinal fikrinin bu platformun işlevi olduğunu söyleyebilirim; hatta bu platform, oyuna daha fazla etki edebilir ve oynanışa daha fazla katkı sağlayabildi. Merdivenin sonundaki heykel ise oyun boyunca bizi rahatsız edecek. Bu heykele karşı elbette ki bir savunma stratejimiz var ancak bunu kendiniz

keşfedin isterim.

Kraven Manor'daki malikânedede bariz olarak fark edilemeyecek gariplikler mevcut ve biz de bu garipliklerin nedenini araştırıyoruz, en niyabetinde de malikânededen çıkmaya çalışıyoruz. Oyunda ilerlerken etrafta pek çok not, kitap ve fotoğraf buluyoruz. Bu eşyalar oyuncuya, oyunun arka plan hikâyesine dair birtakım ipuçları veriyor ve böylece yavaş yavaş malikânedeki gizemi aydınlatmaya başlıyoruz. Gelelim sadece: Kraven Manor, Steam'de 18 TL verip almayı desecek bir oyun mu? Kesinlikle hayır. Bir kere oyunu benzer korku / gerilim oyunlarıyla kıyasladığımız zaman farklı hiçbir şey olmadığını görüyoruz. Zaten benzer atmosferi, havayı başta Amnesia olmak üzere daha önce pek çok korku oyundan tattık. Etraftaki etkileşime girdiğimiz nesnelerin azlığı, etkileşim içinde olduklarımızın neredeyse hiçbirinin bir işe yaramaması, tamamen süs olarak oyuna yerleştirilmesi oynanışı kısır bir hale sokuyor. Grafik motorundaki birtakım sorunlar ve yaşanan hatalar bazen sizi en son

kayıt noktasından yeniden başlamaya itiyor ve haliyle tüm atmosfer dağınıyor. Son olarak oyunun çok kısa olduğunu söylemem gerekiyor. Bulmacaları çözmek zaten oldukça kolay, oldu ki her bulmacada belli bir süre takıldınız, bu durumda bile oyunu en fazla 1,5 saatte bitireceksiniz. (Eğer bundan fazla sürerse bu oyun türü size göre değil arkadaşlar.) Aslında yapımcı firma bu oyunu bir deneme olarak ücretsiz olarak yayınlamasıydı, bence adını çok daha fazla duyurabilir ve daha yapıçı eleştirilerle yoluna devam edebilirdi. Neyse ki piyasada tonla korku oyunu var. Gidin, onlara yönelin. ■ **Enes Özdemir**

Kraven Manor

- ⊕ Karanlık atmosfer
- ⊖ Grafik hataları
- ⊖ Başarısız fizik motoru
- ⊖ Nesne etkileşimi az

■ Alternatif Eleusis

5,5

- I found another room piece with white and glass walls within. Interestingly, this piece floated onto the table on its own, and sealed itself tight onto the table surface. I fear whatever is leading me there, but I am desperate and out of options.
- I must somehow get to this white room. I can manipulate the other rooms on the table to create a path, but the pieces only seem to fit in a very specific order.





Randal's Monday

Pazartesi sendromu...

Küçük bir ekip olan Nexus Game Studios tarafından dört yılda geliştirilen Randal's Monday, point & click türünde bir macera oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Karikatürize grafikleriyle haretli bir çizgi romanı andıran oyun, tipki günümüz çizgi romanları gibi sırtını popüler kültüre dayıyor. 1980'lerden başlayarak günümüze kadar birçok sinema filmine, televizyon dizisine ve video oyununa gönderme yapıldığını görüyoruz.

Oyunun hemen başında Randal, Matt ve Sally üçlüsünü bir pazar akşamı, barda Matt'in ve Sally'nin nişanlanmalarını kutlarken görüyoruz. Matt'in Sally için aldığı yüzüğü gizlice Randal'a göstermesiyle bu pazar gününün diğer bütün pazarlardan neden farklı olacağı ortaya çıkıyor. Matt'in Sally için bir Meksika böreği karşılığında satın aldığı ve lanetli olduğu söylenen bu yüzük, pürüzsüz yüzeyi ve dolgun yapısı ile Matt'in aklını o kadar kurcalamaya başlar ki Matt, cüzdanına koyduğu yüzüğünü kendi için saklamayı düşünür. "Efsanevi" bir gecenin ardından Matt'in kaybolan cüzdanı büyük bir şanssızlıkla Randal tarafından bulunur. Randal her ne kadar Matt'in ve Sally'nin en yakın arkadaşı olsa da kleptomanının ve yüzüğün etkisiyle bulduğu cüzdanı Matt'e geri vermemeye karar verir ve laneti kendi üzerine alır. Cüzdanının, dolayısıyla yüzüğünün yokluğu Matt'i o kadar üzər ki o sabah her şeyin sorumlusunun Randal olduğunu not düşerek intihar eder. Matt'in intihar ettiği sırada işten kovulan Randal da yüzüğü rehincide kira borcu için nakit paraya çevirmektedir. Kira borcunu ödedikten sonra Matt'in intihar haberini alan Randal, olay yerine gittiğinde Matt'in kendini firipladığını ve olayla ilgili tek şüphelinin kendisi olduğunu görür. Dahaşı, Randal'in yüzüğü sahiplenerek üzerine aldığı lanet onu bu pazartesi günü tekrardan ve tekrardan yaşamaya mahküm eder. Her defasında ev sahibinin para istemek için geldiği, işe geç kaldığı için kovulduğu yakın

arkadaşı Matt'in kendisini suçlayarak her defasında farklı bir şekilde intihar ettiği pazartesi gününde sıkışık kalmıştır. Bu lanet, yaptığı hataları düzeltmesi için Randal'a verilen bir şans gibi gelse de kulağa, başarısız olmaya devam ettikçe uzay - zaman sürekliliğinde bozulmalara yol açarak bütün evreni tehlike altına sokmaktadır. Randal's Monday'in eski tarz point & click bir macera oyunu olduğunu söyleyen yapımcılar, oyuna eski ve yeni tarzda olmak üzere iki farklı kontrol şeması eklemeyi ihmal etmemiştir. Yine de oyunun yapımcıları gibi düşünmeden çözülemeyen "mantıksız" bulmacaların ve bu bulmacaları çözebilmek için envanterdeki her şeyi denemeye dayanan oynanışın bir oyunu eski tarzda yapmayıcağını firmaya iletmek gerekiyor. Dahaşı, oyunda bulunan ipucu sistemi tam olarak ne yapmamız gerektiğini söyleyerek oyun zevkimizi mahvetmeyi bir başarı sanıyor. Oyunun hemen başında metroya binebilmek için bizi görmezden gelen göreviyle yaşadığımız sorunu, görevlinin telefonunu çöpten bulduğumuz tutkalla yapıştırarak çözmemiz, mantıksız bulmacaların en basit örneğini oluşturuyor. Her bulmacanın tek bir şekilde çözülebildiği ve seçtiğimiz diyalogların hikâyeyin gidişatını etkilemediği bir oyun olmasına rağmen ilginç mizah anlayışı ve göndermeleri ile Randal's Monday de-nemeyi hak eden bir yapılmış olmuş.

■ Ahmet Ridvan Potur

Randal's Monday

- ⊕ Göndermeler
- ⊕ Mizah anlayışı
- ⊕ Karikatürize grafikler
- ⊖ Mantıksız bulmacalar
- ⊖ Hikâyeyin gidişatına etki edememek

7,0

Alternatif Deponia: The Complete Journey

Yapım **Nexus Game Studios**
Dağıtım **Daedalic Entertainment**
Tür **Macera**
Platform **PC, Mac**
Web www.randsmonday.com





Yapım Shift, Dimp, Sony
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS Vita
[Web tr.playstation.com](http://tr.playstation.com)
Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye

Dünya Sıralaması

Oyuna başlarken hangi şehri temsilen bir Panopticon'da bulunacağınız soruyor. Oyun boyunca da kazandığınız ekstra eşyaları bu şehir için hibe ederek şehrini dünya sıralamasını yükseltebiliyorsunuz. Ben baktığında Hong Kong bir numaradaydı ve benim seçtiğim Tokyo dördüncü sırayı almıştı.



Freedom Wars

Mahpushanede bir milyon yıl...

Derhal buraya koşun, PS Vita'da yeni, büyük bir oyun var! Uzak Doğu'nun çoktan oynayıp aradan çıkardığı Freedom Wars nihayet Avrupa kıyılarına da ulaştı ve biz de derhal nasiplendik. Özünde bir çeşit Monster Hunter oyunu olan Freedom Wars, "Panopticon" adındaki şehirlerde yaşamak zorunda kalan insanları ve bu şehirler arasındaki savaşı konu ediyor. Senaryoya göre yine dünyadayız fakat yıl 102014 olduğu için (Oha!) dünyada kaynak namına bir şey kalmamış ve her doğan yeni insan otomatik olarak bir milyon yıl cezaya çarptırılıyor. İnsan ömrü elbette ki bu kadar uzun değil ve bir milyon yılı hapiste geçirmeye gibi bir lüksünüz de yok, o yüzden bu cezayı azaltmak için Panopticon'lar arasındaki savaşlara katılıyorsunuz. Bir savaşı kazanmak yeri geliyor 100 yıl düşüyor, yeri geliyor 1.000 yılı hesabınızdan siliyor.

Oyunun kurgusu tamamıyla bu cezayı azaltmaya yönelik görevler üzerine kurulmuş. Bir görevi alıyor, o görevde birbirinden zorlu düşmanları yeniyor ve hücrene geri dönüp başarınız sonucu kazandığınız ganimetlere göz gezdiriyorsunuz; olay bundan ibaret.

Oyuna daha ilk başladığınız anlarda birçok farklı seçenekle karakterinizi oluşturuyorsunuz. Yetmiyor, bir de android yardımcınızın neye benzeyeceğine karar veriyorsunuz. Karakteriniz üzerinde uğraşmanız öneririm zira oyun boyunca bu karakterleri üçüncü şahıs kamera açısından, bolca görüyorsunuz.

Her ne kadar görevler yıllarınızı silsile de özellikle oyunun başlarında yürümeye, yatmaya bile izniniz olmadığı için ekstradan ceza alıyorsunuz. Panopticon şehirleri inanılmaz bir diktatörlükle yönetiliyor ve izin almadan hiçbir şey yapmaya hakkınız yok. Görevleri yaptıkça, oyunda ilerledikçe daha çok hareket yapmaya izniniz oluyor. Misal, beş

saniyeden fazla koşabilmek için ödeme yapmanız gerekiyor, yoksa yine cezayı yiyorsunuz. Görevler arasında hapishane sakınlarıyla sosyalleşmek, yeni eşyalarınıza göz atmak, hapishanede gezinmek gibi olanaklarınız da var ama bunlar olmasa da olurmuş zira hiçbirinin herhangi bir derinliği yok.

Gelelim görevlere... Shadow of the Colossus misali, oyundaki her görev kocaman bir yaratığı öldürmeye yönelik tasarlanmıştır. Arada rakip Panopticon askerlerine karşı savaştığımız görevler de var ve bunlar bir hayli can sıkıcı zira oyun mekânlığı, küçük düşmanlara karşı savaşmaya yönelik hazırlanmamış. Bahsi geçen devasa yaratıklar, devasa da sağlık puanına sahip. Dolayısıyla bir yaratığı öldürmek için yarı saatinizi harcayabiliyor ve başarısız olup bu yarı saatçı çöpe atabiliyorsunuz. Karşınızda düşmanın savaşımda yakın dövüş silahınız, uzun menzilli silahınız ve düşmana kendinizi çekebileceğiniz halatınız büyük rol oynuyor. Özellikle bu halatla yapacağınız saldırılar -her ne kadar hamleleriniz zaman isteyip sizi saldırıya açık konumda bırakıda- düşmanın saldırıyla açık hale gelmesini sağlıyor. Bu sırada takım arkadaşlarınız da düşmana ateş yağdırıp sağlığını sıfır düşürmeye çalışıyor.

Maalesef oyun genel anlamda çok tutuk. Yani bu savaşlarda bir Devil May Cry, God of War esnekliği olsa oyun klasik olabilirdi fakat şu haliyle Uzak Doğu'nun bir türlü kurtulmadığı hantallıkta boğuluyor. Üzgünüm... ■ Tuna SENTUNA

Freedom Wars

- ⊕ Farklı yaratlıklar
- ⊕ Bolca eşya
- ⊕ Grafikler sağlam
- ⊖ Hantal ve tutuk oynanış
- ⊖ Savaş bölgelerindeki çeşitlilik azlığı

6,3

Alternatif **Soul Sacrifice Delta**



Yapım 11 bit Studios
Dağıtım 11 bit Studios
Tür Strateji
Platform PC, Mac
Web www.thiswarofmine.com



This War of Mine *

Savaşın gerçek yüzü

Bugüne kadar izlediğimiz filmlerde ve oynadığımız oyuncularda hep savaştık; kimi zaman Nazi askerleri, kimi zaman zombiler, kimi zaman da kertenkele adamları ile... Her seferinde savaşın sıcak atmosferini soluduk, sürekli içindeydiğimiz ve savaşın birinci elden deneyim ettiğimiz gibi. Ettik ama bizim genelde gördüğümüz, elinde silahla ateş eden adam modelinden başka bir şey değildi. Çoğu zaman etrafımızda bulunan "diğer" insanları es geçtiğimiz, onlara dönüp bakmadık bile zira onlar sadece NPC idi. Peki, cephede verilen savaşın haricinde, savaşın meydana getirdiği yıkımdan dolayı hayatı kalmaya çalışan birini ya da birilerini kontrol etmeye düşündünüz mü hiç?

Arka planda yaşam

Farklı bir savaş dönemini anlatıyor This War of Mine. Yaşanan bir iç savaş, düşünülenden çok daha uzun sürüyor ve hükümet yetkilileri en sonunda isyancı ekibi başkentin içinde kışırarak, bu kanlı dönemi sona erdirmeyi planlıyorlar. Fakat durum o kadar ciddi ve kayıplar o kadar çok ki savaşın bir şekilde sona ermesi için abluka altına alınmış bölgedeki insanlara yapılan yardım kesiliyor. Tüm bunlara rağmen şiddetli bir türlü azalmayan savaşın içinde hayatı kalmaya çalışan üç kişiyi kontrol ediyoruz. Oyunu her başladığımızda farklı üç kişinin kontrolünü ele alıyoruz zira bu oyunda ölmek çok kolay. İki boyutlu platform oyunlarındaki gibi bir kamera açısına sahip olan yapımda, sizindirimiz evde olabildiğince uzun süre hayatı kalmaya çalışıyoruz. Açılda tüm karakterlerimiz sapasağlamken, kısa sürede sorunlar baş gösteriyor, en büyük sorunsa açlık. Karakterlerimizin hiçbir şekilde aç kalmaması gerekiyor. Tabii ki ikinci büyük dert de sağlık ve kısa süre içinde sağlık sorunları yaşayan karakterlerimizi yakından takip etmek zorunda kalıyoruz. Öte yandan çok fazla isteği olan insanlardan bahsediyoruz; kimisi alkol diyor, kimisi tütün, biri yerde yatmaktan sıkışketçi, diğeri yorguluktan... Her karakterin durumunu karakter resminin üzerinde bulunan bildirimlerden anlayabiliyoruz.

Ayrıca zaten isteklerini sesli bir şekilde de belirtiyorlar ki bir noktadan sonra insan kafayı yiyor. Hayatta kalmak yegâne ama bunu yapmak bir hayli zor... İlk yapılması gereken şey evimizde bulunan her yeri kurcalamak; bulacağımız hammaddeler, birçok farklı şey üretmememize olanak sunuyor. Crafting, yani üretim sistemi bu oyuncunun merkezinde yer alıyor. Özellikle ocak yapmak ilk hareket olmalı çünkü aç ayı ne yazık ki oynamıyor. İkinci üretilecek

esyaya soba. Malum, soğuktan kimseyi kaybetmeye gerek yok. Tabii ki kesici alet yapmak da mümkün ve özellikle ilk eşyalardan biri olan levyeyle açılamayan kapıları zorlayabiliyor, kürekle araştırması çok uzun süren eşya yiğinlarını hızla bir şekilde minçikleyebiliyoruz. Buradaki kritik nokta, karakterimizi az çalıştırarak çok iş yaptmak ki hem daha az acıksın, hem de daha az yorulsunlar. Evden geceleri çıkışabiliyoruz, gidebileceğimiz yerler harita gösteriliyor ve kabaca ne çeşit objelere ulaşacağımız da yazıyor. Pek tabii ki birçok yerde diğer insanlar bulunuyor ki bir noktadan sonra eli otomatik silah tutan çetelerle de karşılaşabiliyoruz. Girdiğimiz her mekânda çok dikkatli hareket etmek gerekiyor. Zaten çıkan ses ve düşmanı gösteren kırmızı nokta bizi yeterince uyarıyor. Bu arada biz yağmaya gidiyoruz ama unutmayın ki evimiz de geceleri yağmalanabiliyor, bu yüzden birçok önlem almak gerekiyor. Son dönemde oynadığım şüphesiz en iyi bağımsız yapımlardan biri This War of Mine; oyun dünyasında farklı bir tat arayanların kesinlikle deneyim etmesi gereken bir eser. ■ **Ertuğrul Süngü**

This War of Mine

- ⊕ Farklı bakış açısı
- ⊕ Oynanış tarzı
- ⊕ Zor kararlar alırması
- ⊖ Genel itibarıyle zor

Alternatif Zafehouse: Diaries

7,6

↙ Bu oyunda herkesin bir derdi var.



ANARSİST

Anarchy in LEVEL!



Yapım Ubisoft Montreal

Dağıtım Ubisoft

Tür Aksiyon

Web assassinscreed.ubi.com

Ooo yeni bir Assassin's Creed! Ooo Fransa! Ooo Arno! Allah'ım ne farklı, ne kadar değişik! Ubisoft, kaç oyun oldu, hala aynı şeyi yapmaktan bıkmadın mı be abi? Hayır, bir de şu oyunu "yeni" diye bize itelemeye çalışmıyor musun? Yine binanın tepesine çıkıp samanlığa atlıyoruz, yine bir - iki askerden gizlenip onları gafıl avlıyoruz. Yetmedi adamlara para, yetmedi! Bu kadarını yapsan gene iyi Ubisoft, oynayıp geçeriz ama sen bu defa saçma sapan hatalarla doldurmuşsun oyunu? Duvardan girmeye çalışan NPC'ler mi istersin, ağız yüzü gözükmemen, Mars Attacks filminin fırlılaşmış uzaylı Fransızlar mı? Ayrıca merdivenle ulaşışlamayan katları yaparken demedin mi, "Bu kata bu NPC'ler nasıl çıktı?" Mimar olmana gerek de yok, aklın bir karış havada olmasın yeter. E mi Ubisoft?



Call of Duty: Advanced Warfare

Yapım Sledgehammer Games

Dağıtım Activision

Tür FPS

Web www.callofduty.com/advancedwarfare

Ya bi' git Allah'ını seversen! Git abi, git, bana ne yapacağımı söyleme. Kaç oyundur bebe muamelesi... Ben de biliyorum nereye bombayı koyacağımı, nereye gitmem gerektiğini, bir konvoy asker geçerken onlara saldırımadam gerektiğini. Ha kaldı ki canım saldırmak istedi, kendime güveniyorum; sana ne arkadaşım ya? Sana ne! Ayrıca o Exo-skeleton enerjisini nereden alıyor, bir söyleşene bana sen. Benim görünmezlik şarjım bittiğinde, nasıl kendi kendine doluyor o gecenin ortasında? Güneş enerjisini falan diye atacaksan diye gece olduğunu belirttim. Ayrıca exo'lar, gelişmiş ortamlar derken bana yedinci kez itelemeye çalıştığın aynı oynanışı görmemiştim sanma. Bir de yanı Kevin Spacey' nin o hali nedir? Adam olmuş, derisini yüzüp bir robota mı giydirdiniz, ne yaptınız? Teknolojiniz mi yetmedi? Ne oldu cevap ver!





Freedom Wars

Yapım **Shift, Dimples, Sony**

Dağıtım **Sony**

Tür **Aksiyon**

Web tr.playstation.com

Yuh, 1 milyon yıl ceza nedir arkadaş? Neyse, senaryoyu eleştirmek bana düşmez, öyle bir karar verdiliyorsun ne ala. Peki, cezamızdan düşmek için çıktığımız görevlerdeki devasa yaratıklara karşı neden kaldığımızı bir söyleyebilecek misin acaba sevgili Sony? Bana mı savaştığımızı bir devese yarattı? Yok kalmıştı o devasa yaratığı ufacık kılıçıyla öldürmeye çalışmak? Yok mu kocaman silahların, topların, devasa robotların? Soru sordurup duruyorsun bana! Hadi bunların hepsini yapın, bari bana Attack on the Titan'daki gibi esnek bir oynanış bağırlasaydım da en azından şu ölmeyi bilmeyen yaratıkları keserken biraz eğlenseydim? Ama illa olmaz, illa eski Japon oyunları gibi iğinarak hallededeceğiz işleri. Pekâlâ anlamsız diyaloglara girip 5.000 çeşit eşya toplayacağız. Pekâlâ Sony, pekâlâ... 

LEGO Batman 3: Beyond Gotham

Yapım **TT Games**

Dağıtım **Warner Bros. Interactive**

Tür **Aksiyon, Platform**

Web videogames.lego.com

Hadi bakalım, yeni bir LEGO oyunu daha. Ne ekmek yediniz bu seriden; İsviçre bankaları gizli hesaplarınızla doldu, taştı. (O denli bir para...) Şimdi bana şunu söyle sen TT Games, bu oyunun LEGO'yla ne ilgisi var? Yani bütün karakterler LEGO olmasa, ortam LEGO'dan olursa, daha organik ama yine aynı sevimlilikte karakterler olsa ne değişecek? Hiçbir şey, değil mi? Eh, o zaman senin hile yaptığını söyleyebilir miyiz? Söyleriz, kaçma! Ayrıca Gotham'dan daha fazla hikaye çıkmayacağını anlayıp sırıf Batman ismiyle satmak için DC kahramanlarını Batman'ın yanına iteleyip galaktik ölçekte bir kaos yaratmak oyuncuların hoşuna gitti mi dersin? Sence bu senaryoyu yediler mi? Aaa, yemişler. Eh, aferin o zaman. 



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.**

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

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Aralık 2014 tarihine kadar geçerlidir.



DONANIM



Asus

Asus'un yeni "baykuşu"nu R9 285 OC

Sayfa 99



Kingston

DDR4 dönemi başladı, ilk konuğumuz Kingston

Sayfa 101



TP-Link

Wi-Fi ağını genişletmek isteyenlere prizden çözüm

Sayfa 101



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 102



Twitter'ın yenilikleri

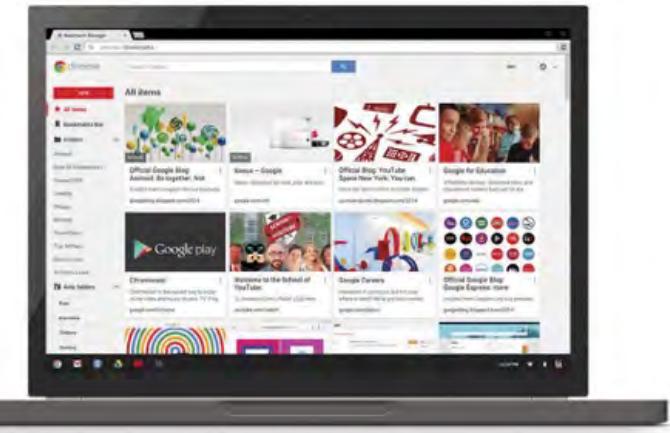
Siteye 2015'te yeni özellikler eklenecek

Twitter, 2015'in ilk yılında dâhil video özellikleri sunarak Vine'in altı saniye hizmetini tamamlama yoluna gidecek gibi gözükmektedir. Twitter'ın ürün VP'si Kevin Weil, "Kısa döngülü Vine videolarının yanı sıra daha uzun videolarla dünyada neler olduğunu daha iyi paylaşırken eğleneceğinizi düşünüyoruz." yazısıyla bir blog açıklamasında bulundu. Ancak Twitter, bu yeni video stratejisinde kullanılacak videoların zaman sınırı olup olmayacağı ve reklamların durumu gibi detayları açıklamadı. Twitter'ın açıkladığı ve geliştirilmekte olan diğer özelliklerse kullanıcılar hizmete bağlı değilken gelen ilgili tweeter'leri vurgulayan bir çeşit "siz yokken" özelliği ve direkt mesajlarla kamuya açık bir Twitter konuşması yapabilmek. ■



Mekân arayanlara müjde FourSquare'in WP 8.1 sürümü çıktı

Etrafinizdaki güzellikleri keşfetmeniz için mükemmel bir yol olan yeni Foursquare, Windows Phone'un 8.1 sürümü için kullanımda. Geçtiğimiz Ağustos ayında WP için piyasaya sürülen Swarm uygulamasının ardından, yenilenen Foursquare uygulaması da artık WP 8.1'de kullanıma hazır. Yepyeni Foursquare, nelerden hoşlandığınızı öğreniyor ve siz sevebileceğiniz yerlere yönlendiriyor. Foursquare ile zevkinize hitap eden şeyleri, gitmekten hoşlandığınız yerleri, arkadaşlarınızı ve güvendiğiniz kişilerin tavsiyelerini kolaylıkla bulabilirsiniz. ■

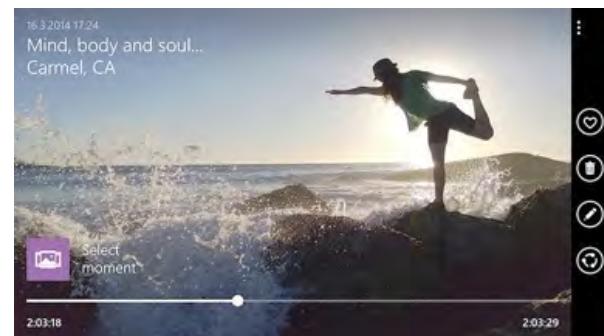


Chrome'a ince ayar

Yer imi yöneticisine yeni özellikler

Google'in popüler internet tarayıcısı Chrome'u kullanıp yer imleriini organize etme konusunda sıkıntılı yaşıyanlara iyi haber geldi. Chrome'un blog'unda yapılan açıklamaya göre, yer imi yöneticisi yenileniyor ve artık favori sayfalar kaydedildikten yanına not ve resim eklenebilecek. Chrome, yer imini saklayabileceğiniz klasör konusunda da

size öneride bulunacak, böylece yer imleriniz arasında yolunuzu bulmanız daha kolay olacak. Chrome'un geliştirilen arama işlevleri de sadece yer imlerinin başlıklarını değil, onların sayfa içeriklerini de aramanıza olanak tanıyacak, sıralamayı konulara göre yapabilecek ve sosyal yer imi paylaşımı işlevi sunacak. ■



Lumia'nın yeni güncellemesi Denim'im ilk adresleri belli oldu

Lumia'lı ceplerin Cyan güncellemesinin ardından almayı beklediği Denim güncellemesi sonunda kullanıcılarla buluşuyor. Güncelleme ilk olarak ülkemizde de satışta olan Lumia 930 ile Lumia 1520'ye gelecek. Ayrıca kısa bir süre önce tanıtılan Lumia 830, Denim güncellemesi yüklü olarak kullanıcılarla sunulacak. Denim güncelleme, yaklaşık iki ay içinde diğer tüm Lumia ceplere ulaşacak. Denim güncellemesiyle birlikte Nokia Camera uygulaması isim

değiştiriyor ve "Lumia Camera" adını alıyor. Kamera eskitmeye nazaran daha hızlı çalışacak, kamera butonuna uzun süre basıldığında 4K kalitesinde video kaydı açılacak ve 24 fps'de kayıt yapacak. Video modunda kaydedilen her çerçeve 8.3 megapiksel boyutunda olacak, böylece video içinden istediğiniz sahneyi yüksek kalitede fotoğraf olarak alabileceksiniz. Kameraya gelen yenilikler arasında oto HDR ve dinamik flaş da bulunuyor. ■



Asus Strix R9 285 OC *

Asus'un yeni "baykuşu"nu inceledik

Strix R9 285 OC, Tonga silikon mimarisini kullanan bir ekran kartı ve dış görünümüyle oldukça etkileyici görünüyor. Arka plaka alüminyum malzemeden oluşuyor. Kartın uzunluğuysa 269 mm civarında. İki adet 10 mm'lik fanı üzerinde taşıyan kart, bu fanlarıyla 0dB teknolojisini bizzlere sunuyor. Kartın üzerinde güç kablolarının takıldığı yerde durum LED'leri dikkat çekiyor. Kutu içeriğinde de 6-pin dönüştürücü kablosunun bulunduğu söylüyor. Kart üzerinde dikkat çeken bir diğer detaysa CrossFire bağlantı noktasının olmaması. Ekran kartının arka bağlantıları arasındaysa HDMI, Display Port ve DVI bulunuyor.

Strix R9 285 OC, referans tasarıma göre frekans artışı gösteriyor. Referans tasarım 918 MHz'de çalışırken, Strix R9 285 OC 954 MHz'de çalışıyor. 2 GB bellek kapasitesinin sahibi olan kart, 5500 MHz bellek hızına sahip, ayrıca bant genişliği de 256b. Bu değerlerle Radeon R9 280'i ele alacak olursak kartın bir miktar törpüldüğünü söylemek mümkün. 3 GB'tan 2 GB bellek kapasitesine inen kart, yine 384-bit bant genişliği yerine 256-bit kullanıyor ama mevzubahis güç tüketimi olunca bu noktada bir avantaj söz konusu. R9 280 ve R9 280X'e göre

çok daha düşük güç tüketen kartın ihtiyaç duyduğu güç 190 watt.

Strix R9 285 OC, 0dB fan teknolojisiyle performanstan ödün vermeden sessiz çalışma temposu gözetiyor. Ekran kartı 65 dereceye kadar fanları çalıştırıyor, böylece kartın son derece sessiz çalışmasını sağlıyor. Sıcaklık 65 derece üstüne çıkarsa o zaman fanlar devreye giriyor fakat çalışırken de sessiz olduğunu söyleyelim.

Öte yandan Strix R9 285 OC, Asus'un DirectCU II soğutma teknolojisini üzerine taşıyor. Böylece isının %40'i grafik işlemcisinden uzaklaştırılıyor. 10 mm'lik ısı borusunun yanı sıra kartın tasarımı %220 daha fazla ısı dağılımı sağlayacak şekilde işlenmiş.

Strix R9 285 OC; tasarım, ısı dağılımı ve sessiz çalışması gibi özelliklerinin yanında performans anlamında da oyun severleri memnun edecek türde bir kart ki kullandığımız süre boyunca oldukça memnun kaldığımız söyleyebiliriz.

Strix R9 285 OC'yi incelediğimiz süre boyunca popüler oyunlarda deneme şansı bulduk. Bunlar arasında ilk sırada Assassin's Creed IV: Black Flag bulunuyor. Strix R9 285 OC'nin Assassin's Creed IV'te ortalama 50 fps civarında performans sergilediğini

söleyebiliriz. Metro: Last Light'ta da durum pek değişmedi ve kart genel olarak 55 - 60 fps arasında bir çizgide ilerledi. Aksiyon içindeyken yer yer 76fps'yi gördüğümüzü söyleyelim. Metro'da Benchmark'ı çalıştırıldığımızda aldığımız sonuç ortalama 45fps çıktı, maksimum alınan fps değeri ise 145'yi buldu. Bunun yanında son dönemin popüler oyunu Alien: Isolation'da da uzayın derinliklerinde geçirdiğimiz süre boyunca karttan oldukça memnun kaldık. Oyunun büyük çoğunluğunda 60'a sabitlenen fps, yer yer 45'e düştü ve bunun için de ortalama 55 fps diyebiliriz. Elbette ki her senaryoda grafik detaylarının tamamen açık olduğunu belirtmemizde fayda var. ■ Ercan Uğurlu

Asus Strix R9 285 OC

İthalat: Asus

Web: www.asus.com/tr

Artı: Sessiz çalışması, soğutma sistemi, gelişmiş watt başına performans, düşük güç tüketimi, köprüsüz CrossFire özelliği

Eksi: R9 280'den daha düşük bellek bant genişliği, R9 280'den daha dar bellek kapasitesi

9,2

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



X99 platformuyla birlikte
DDR4'ler serbest.

LGA2011.v3 soket yapısı gereklidir.

Asus X99-A *

Intel'in X99 yongasına özel

Intel'in X99 yongalı ilk atağını yapan Asus, X99-A ve X99-Deluxe anakartlarını geçtiğimiz haftalarda tanıtmıştı. Haswell-E platformunun kullanıldığı X99 yonga setli anakart, bizlere pek çok yenilik sunuyor. Intel'in Haswell-E platformuyla yalnızca işlemci tarafında değil, aynı zamanda Asus'un bu platforma uygun anakartıyla da dikkat çekici detayların olduğunu söyleyelim. X99'la birlikte artık bilgisayarından yüksek performans elde etmek isteyenlerin yanı sıra bilgisayarlarından uç performans almak isteyen üst düzey kullanıcılar da bekledikleri desteği görebilecek. Peki, elimizdeki Asus X99-A bizlere neler sunuyor? Getirdiği yenilikler neler? Şimdi daha yakından bakalım... Asus'un yeni tanıttığı X99 anakartlarından X99 Deluxe, Asus'un bu platformdaki amiral gemisi konumundaki kartı. İnceleyeceğimiz X99-A ise amiral gemisini takipçisi bir kart. Z97'den sonra Intel'in yeni yonga seti X99'u destekleyen kart, yeni soket yapısında. Yeni Haswell-E'ler için kullanılabilen anakart, LGA2011-3'ü destekliyor. Böylece sekiz çekirdekli Haswell-E işlemcilerin kullanılabileceği kart, Intel'in bu platformda Hyper-Threading teknolojisi

desteklemesiyle sekiz de sanal çekirdek kullanabiliyor. Öte yandan artık DDR4 RAM'ler de serbest. X99-A üzerinde toplamda sekiz adet DIMM DDR4 slot bulunuyor. Standart 2133 MHz hızında çalışan RAM'ler, 3200 MHz gibi uç sınırları zorlayabiliyor. Öte yandan kart üzerinde toplamda 64 GB'a kadar RAM kapasitesi üretebiliyorsunuz.

Anakart üzerine baktığımızda LGA2011-3 soketinin her iki yanında yer alan güçlü DDR4 RAM slotlarından başka kuzey köprüsü de dikkat çekiyor. Kartın Deluxe sürümünde bu alan biraz daha geniş ve ek bir ısı borusuyla güçlendirilmiş. Burada yer alan "Dual Intelligent Processors 5" ibaresi bize Asus'un bu kartta beş yönlü optimizasyon imkânı sunduğunu gösteriyor. İşlemci performansı, enerji sarfı, kararlı dijital güç, sessiz ve serin fanlar ve ağ trafiği optimizasyonu ile her anlamda yüksek performans bekleyenlerin ihtiyacını karşılayabilen kart, geniş hız aşırıtma seçenekleri sunuyor. Kartın bağlantıları yönü de bir hayli geniş. Öncelikle kart üzerinde geniş bir alana USB bağlantılarının dağıldığını söyleyelim. Arkada altı adet USB 3.0 bizleri karşılıyor ve yine burada dört adet USB 2.0 noktası görüyoruz.

Intel Gigabit Ethernet ise yine burada ancak arka bağlantılar arasında dikkat çeken de-taysa herhangi bir görüntü aktarım noktasının bulunmaması. HDMI, VGA veya DisplayPort gibi bağlantılar X99-A'da bulunmuyor. Bunun sebebiye kartın üst düzey olması, yani bu kartı alan kullanıcılarla tam performans alabilecekleri için harici bir ekran kartıyla kullanmaları tavsiye ediliyor.

Yine ünlü UEFI BIOS'un bulunduğu anakartta ses desteğiye Crystal Sound 2 ile çözülmüş. Oyun, film ve müzik gibi tüm multimedya uygulamaları için ek ses kartına ihtiyaç duyacağınız bir çözüm sunan Asus, bu noktada da bizim kadar kullanıcıların da beğenisini kazanacaktır diye düşünüyoruz.

Ercan Uğurlu

Asus X99-A

Ithalat: Asus

Web: www.asus.com/tr

Artı: Kaliteli bileşenler, hız aşırıtma seçenekleri, güçlü performans

Eksi: Yüksek fiyat

9,3

Kingston HyperX Predator DDR4 *

DDR4'lerin dönemi başladı

HyperX Predator DDR4, yeni nesil Intel X99 çipseti ve Haswell-E işlemci için tasarlanmıştır. Yüksek frekans, düşük voltaj ve düşük gecikme değerlerinin uyumlu bir kombinasyonu olarak dikkat çeken Predator DDR4 bellek kiti, şu an en hızlı PC'ye sahip olmak isteyen kullanıcılar tarafından oldukça çekici bulunabilecek cihazlar arasında.

X99 platformunda standart 2133 MHz hızında çalışan RAM'ler hız aşırıtmalarla birlikte 3200 MHz gibi uç hızları zorlayabilecek kapasitede. Anakartlar üzerinde daha fazla RAM slot'u, daha yüksek RAM kapasitesi ve daha fazla hız derken özellikle oyun severler bu yeni dönemde altın çağını yaşayacaklar gibi görünüyor. Elimizdeki HyperX Predator DDR4 kit de bunun için ideal. 3000 MHz hızında çalışan HyperX Predator DDR4 kit, CL 15-16-16 gecikme süresine ve 1.35V güç tüketimine sahip. Yeni nesil sistem toplama niyetinde olan kullanıcıların ilgi duyabilecekleri kuşkusuz ancak bu yeni nesil cihazların fiyatının el yaktığını da şimdiden söyleyelim. Bu noktada HyperX Predator DDR4 kit'in Kingston'ın ömür boyu garanti desteğiyle geldiğini de söyleyelim. HyperX Predator DDR4, tasarımıyla da ilgi çekici bir kit. RAM'in üzerinde yer alan siyah renkli Predator imzası boyunca ısı alıcılar dikkati çekiyor, böylece ısı dağıtımını maksimum düzeye ulaşıyor. DDR3'lere göre daha serin ve sessiz bir PC hedefleyen DDR4'ler, güç tüketimiyle de DDR3'lerin yanında avantaj sahibiler. Elbette boyutları da biraz geniş; HyperX Predator DDR4'ün yüksekliği tam 55 mm ve geniş bir kasa hacmine ihtiyacınız olacağı açık. ■ Ercan Uğurlu

Kingston HyperX Predator DDR4

İthalat: Kingston
Web: www.kingston.com/tr
Artı: 3000 MHz, güçlü hız
aşırıma potansiyeli,
malzeme kalitesi
Eksi: Yüksek fiyat

9,4



TP-Link RE200 *

Wi-Fi ağını genişletmek isteyenlere

Tasarımıyla oldukça sık duran RE200, işlemeli tasarımlı bir gövdeye sahip. Üzerinde herhangi bir anten görünümeyecek cihazın antenleri dâhil olarak yer almıyor. Ön yüzünde bildirim LED'lerini gördüğümüz cihazın hemen bu ışıkları altındaysa küçük bir WPS butonu bulunuyor. Kullandığınız router üzerinde yer alan WPS butonuna bastıktan sonra bu butonu kullanarak iki cihaz arasındaki iletişimini başlatabiliyorsunuz. Alt kısmında bir reset butonuyla ayrıca kablolu bağlantı yapılandırmak için bir Ethernet bağlantısı da görüyoruz ama cihazda herhangi bir USB portu bulunmuyor.

RE200, yeni nesil Wi-Fi standardını destekliyor ve 802.11 AC bağlantısını destekleyen cihaz, böylece çift frekansta hızlı veri transferi gerçekleştirilebiliyor. Bu sayede evde 2.4 GHz frekansı kullanan cihazlarınızın yanında 5 GHz bandını kullanan cihazlarınızı da kapsama alanına alabiliyor. 2.4 GHz'de 300 Mbps'e kadar, 5 GHz ban-

dında 433 Mbps'e kadar transfer hızı desteği gösteren RE200, toplamda kabaca 750 Mbps hızı erişebiliyor. Biz cihazı kullandığımız süre boyunca her iki bant trafiğinden de memnun kaldık ancak burada küçük bir hatırlatma yapalım; RE200'ü kablosuz ağ menzili genişletmemi hedeflediğiniz uzak noktadaki odaya değil de örneğin koridorda, orta noktaya takmanız daha yararlı olacaktır. Böylece kaynak noktadan çıkan kablosuz bağlantı orta noktada tekrar güç kazanarak hedeflediğiniz bölgeye doğru yolunu sürdürerek olacak.

TP-Link RE200

İthalat: TP-Link
Web: www.tp-link.com.tr
Artı: Şık tasarım, kolay kullanım, performans,
çift bant
Eksi: USB portu yok

9,1



TEKNİKSERVİS

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

S: Yakın tarihte kendi bilgisayarıyı topladım. Fiyatın yüksek olmasını istemediğimden AMD işlemci tercih ettim. Bilgisayarın özellikleri söyle: AMD FX 6300 işlemci, Asus M5A99 anakart, 8 GB tek modül RAM (Tek modülün tavaşıye edilmediğini biliyorum ama tek modül almamın sebebi, bir modül daha alacak olmam.), Silencio 650 Pure kasa. İlk sisteme koyduğum ekran kartı GTX 760 idi fakat gittiğim mağazada 50 TL fark verirsek ekran kartını Asus R9 270X'in 4 GB modeli yapabileceklerini söylediler, ben de kabul ettim. Siz ne düşünüyorunuz, bu sistem beni ne kadar idare eder? Genel bir eleştiri yaparsanız sevinirim. Murat Kanyar

C: GTX 760 daha hızlıken 4 GB diye R9 270X satmışlar size. Kötü olmuş. Arada devasa fark yok ama ekran kartında, çözünürlük 1920 x 1080 üstüne çıkılmadığı sürece belleğin bir önemi olmadığını belirtelim. Sistem fena değil ama 990 yonga seti, SLI veya CF yapılmayacaksa gereksiz.

970 yonga seti de alınabilirdi. Rahatlıkla üç yıl oyunları iyi derece oynatır. Üç sene sonra upgrade gerekir.

S: Üç yıl önce aldığım dizüstü bilgisayarı Dell Inspiron N5010. Özellikleri Intel Core i3 370M işlemci, 8GB (4x2) RAM (3 GB vardı, bu yıl 8 GB'a yükselttim.), Radeon HD 5470. Bu bilgisayarda iki yıl önce Crysis 2'yi yüksek ayarda, en ufak donna ve isnma olmadan oynamıştım ama şimdi Crysis 2'yi en düşük ayarda bile oynayamıyorum. Oyun aynı oyun değil mi, bunun sebebi nedir? Bırakın Crysis 2'yi oynatmayı, internette dolaşamıyorum. Bir de bilgisayarda

hiçbir şey açık olmasa bile soğutucu kullanmazsam beş dakika içerisinde kapanıyor. İçini açıp temizledim ama hiçbir fark olmadı. Soğutucu kullandım bile sadece süre uzadı, yani bir film izlerken ortasında kapanıyor ve feci şekilde isnıyor, elini değiştiremiyorsun. Şarj aletini de çıkarırsam eğer, şarj maksimum 10 dakika gidiyor. Bu yüzden sürekli şarjda kullanıyorum. İnternette domandan dolaşamıyorum bile. Buna bir çare var mı, yoksa yeni bir bilgisayar şart mı? Orçun Turan

C: Isnma sorununu çözmek için sadece cihazın içini temizlemek yeterli değil. Termal macunun da değişmesi gerek. Kuruyan termal macun, işlevini yitirir ve fanlar ne kadar üflerse üflesin, CPU ve GPU'da oluşan ısı def edilemez. Isnan cihazda da hem CPU, hem de GPU kendini limitler ve oyun oynamanız da imkânsız hale gelir. Üç yıllık bir cihazın pilinin olması gayet normal; yeni bir pil alacaksınız.

S: Asus marka bir dizüstü bilgisayarı var ve özellikleri söyle: Intel Core i7-4700HQ CPU @ 2.40 GHz, NVIDIA GeForce GT 750M, 16 GB RAM, 750 GB HDD. Bir gün oyun oynarken fps 60'lardan, 25 - 30 seviyesine düştü. Bu problemi daha önce de yaşadığım için Aygit Yöneticisi'ne baktım. NVidia ekran kartı çalışmıyordu ve kod 43 hatası veriyordu. Sürücüler kaldırıp tekrar yükledim, güncel sürücü yükledim, eski sürücüyü yükledim (326.xx & 331.xx) ama düzelmeye. Sürücüyü en az 10 kere güncellememiştim ama hala güncel bir sürüm bulunduğu söylüyor, o da benim yüklediğim sürücü. Ne yapmalıyım? Berkay Uzel

C: Kod 43 hatası, ekran kartı genelde donanımsal bir arza geçirmişse karşınıza çıkar. Aşırı ısınmadan dolayı bozulabilir ya da bir bellek modülü zarar görebilir kartın. Bu durumda kod 43 hatası çıkar. Tavsiyem cihazı garantiye göndermeniz.

S: Ben bir sistem toplamayı düşünüyorum: i7 4790K, Cooler Master Haf 912 Advance 750W, Samsung 120 GB SSD, 1 TB HDD, EVGA GTX 780 Ti, Asus ROG Z97 Maximus VII Ranger, Ripjaws 2x4 1600 MHz RAM. Bu sistem beni ne kadar idare eder? Uyumsuzluk sorunu olur mu? Neleri değiştirmemi önerirsiniz? Mehmet Mutlu

C: Ekran kartını Maxwell mimarılı GTX 970 ile değiştirdiğimde bu sistem sizin rahatlığıyla beş yıl idare edecektir. Sistemde bir uyum sorunu yok fakat GTX 970 için 750W gereksiz olacak. 500W yeterli.

S: Ben profesyonel çapta bir müzik stüdyosu kuruyorum da bir harici ses kartı aldım. Bilgisayara bağlamak için FireWire 1394 4-pin port kablosu var. Ancak benim dizüstü bilgisayarda FireWire 1394 4-pin ve kart girişi yok. Bu konuda ne yapabiliyim? Simdiden teşekkürler. Hasan Arda Güllüoğlu

C: FireWire portunu USB'ye dönüştüren bir kablo ınızı görebilecektir ya da dizüstü bilgisayardan ExpressCard yuvası varsa bu yuvaya uyumlu FireWire adaptörleri bulmak da mümkün.

S: Bilgisayarı son İki - üç haftadır mavi ekran sorunu yaşamaktadır. PC'min özellikleri söyle: i7 2600K işlemci, Corsair 16 GB RAM DDR3

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

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

bellek, AMD 6950 ekran kartı, Asus P8P67 anakart ve Windows 8.1 işletimi sistemi. RAM'leri Memtest86+ ile kontrol ettim, hiçbir sorun bulmadım. PC'de isınma sorunu da yok, daha yeni temizledim. Sabit diski HD Tune ile kontrol ettim, yine bir sorun yok. Sorun şöyle oluyor: Herhangi bir oyunda oynarken kasma, donma gibi şeyler olmadan direkt mavi ekran hatası veriyor. Bazen sorunu yazarken yazılar çizgi çizgi oluyor, bu da ekran kartını işaret ediyor ama bazen de sorun olmuyor. MiniDump dosyasını sana gönderiyorum. Onur Şahin

C: Gönderdiğiniz dosya hata hakkında çok bilgi vermedi. Mavi ekran hatalarında bütün DMP dosyalarını gönderirsen daha iyi bilgi edinebiliriz. Öte yandan HD 6950 sorun yaratıyor olabilir, eğer ki hata sürekli oyundarda geliyorsa. Kartı garantiye göndermende fayda var.

S: Daha çok oyun için kullanacağım bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. Büttencemde göre iki seçenek arasında kaldım. Birinde NVIDIA GeForce GTX 850M, diğerinde NVIDIA GeForce GT 755M SLI var. 850M yeni mimari olduğundan daha az isındığını söylüyorlar ama performans açısından SLI biraz daha güçlü. Sizce SLI teknolojisine güvenmeli miyim, (Bazı oyunların SLI desteklemediginden söz ediyorlar.) yoksa yeni nesil tek bir ekran kartı mı tercih etmeliyim? SLI hakkındaki görüşleriniz neler? Levent Girgin

C: Normal şartlarda masaüstü bilgisayar için SLI öneremiyorum. Sorunsuz çalışıyor ve artık oyuncuların çoğu da SLI destekliyor ama söz konusu dizüstü olduğunda önermem. Öncelikle GT 755M, eski bir mimari kullanı-

yor ve GTX 850M'e göre daha fazla isınıyor. Aynı zamanda daha fazla güç tüketiyor. Bu durumda GT 755M SLI ekran kartlı bir dizüstü daha çok isınacak, daha çabuk pil bittikçecek ve -DirectX 12 gibi- yeni teknolojiler geldiğinde bundan daha az yararlanacak.

S: Bana Call of Duty, World of Warcraft gibi oyuları normal kalitede oynayabileceğim bir bilgisayar marka ve modeli önerebilir misiniz? Oğuzhan Yıldız

C: Pentium G3258 İşlemci ve H81 yonga setli bir anakart alıp overclock ettikten sonra bu sisteme bir de R9 270X ekran kartı takarsanız, söz konusu oyunları uygun fiyatla oynatabilen bir sistemiz olur.

“Isınma sorununu çözmek için sadece cihazın içini temizlemek yeterli değil. Termal macunun da değişmesi gereklidir.”

S: Far Cry 4'ün ve The Division'un sistem gereksinimlerini gördükten sonra sisteminde ufak değişiklikler yapmaya karar verdim. Şu anki sistemim: i5 3330 işlemci, GTX 660, Gibabyte H77 anakart. 600W güç kaynağı var, kasayla birlikte geldi. (Thermaltake V3) İlk olarak ekran kartımı GTX 760 ile değiştirmek istiyorum. 2015 Şubat'ında da işlemcimi ve anakartımı i5 4660 ve ASUS H87M ile değiştirmek istiyorum.

PSU yetmezliği ya da kasanın büyük ya da küçük gelme olasılığı var mı? Saruhan Gürbüz

C: Ekran kartını GTX 760 ile değiştirdikten sonra diğer bileşenleri değiştirmeye çok da gerek

olmadığını fark edeceksiniz zira bu sistemdeki en zayıf halka GTX 660. 600 Watt, GTX 760 için yeterli.

S: Yeni bir sistem topladım: Intel i7 4790, GTX 770, 8 GB RAM, MSI Z97 anakart. Her ne kadar potansiyeli olduğunu bilsen de nedense bütün oyundarda bir 60fps sınırlaması ortaya çıkıyor. Bunu çözmenin bir yolu var mı? Teoman Taner

C: İlk olarak V-Sync'i kapattığınızdan emin olun. V-Sync, oyundarda fps'yi monitörün Hertz (Hz) değerine sabitler. Monitörünüz 60 Hz ise fps de 60 olur. Bunun avantajı, “tearing” dediğimiz, görüntüdeki yırtılma ortadan kaldırmasıdır. Fakat fps sabitliğinden tercih edilemeyebilir. Ek olarak grafik ayarlarını NVIDIA Control Panel üzerinden değil, oyun içinden yaptığınızda emin

olun. Bir de monitörünüzde G-Sync desteği varsa bunu devre dışı bırakmayı deneyebilirsiniz.

S: Boot Camp yardımıyla Mac'ime Windows kurmayı denedim, maalesef beceremedim. Harici bir sabit disk üstüne kurdum, aldığım hata mesajı: No bootable device - insert boot disc and press any key. Mac'ım Late 2013, DVD girişi yok. Sorum şu: USB'ye veya sabit diskime Windows veya Linux kurup Mac'te nasıl boot edebilirim? Emre Çakmak

C: Mac'ın harici cihazlardan boot edebileceğini pek sanmıyorum. Cihazın içerisinde yer alan diskte bir bölüm ayırip oraya kurmanız daha doğru olacaktır.



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



YENİ

AC: Unity

Yillardır tek başına suis-kast yapmaktan sıkılan Assassin's Creed oyuncuları, Unity'deki co-op multiplayer desteği sayesinde aradıklarıını buldular.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Battlefield 4

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

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

İki oyun boyunca oyuncuları sultlı şehirlerinde ağırlayan BioShock, gökyüzüne çıktıığında da aynı başarıyı sürdürmeleceğini kanıtladı ve oyuncuları büyüledi.

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Advanced Warfare

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



StarCraft II

Üçleme olarak piyasaya 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



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

KASIM 2014

Alien: Isolation	79
Borderlands: The Pre-Sequel!	64
Civilization: Beyond Earth	85
DG2: Defense Grid 2	81
DriveClub	60
F1 2014	70
Forza Horizon 2	90
Gabriel Knight 20th Anniversary Edition	75
Jagged Alliance: Flashback	65
Legend of Grimrock II	85

Middle-earth: Shadow of Mordor	80
Natural Doctrine	77
NBA 2K15	90
Ryse: Son of Rome	70
Shadow Warrior	80
Sleeping Dogs - Definitive Edition	80
Spintires	85
Starpoint Gemini 2	69
Sunset Overdrive	80
The Evil Within	68
The Vanishing of Ethan Carter	83

TransOcean - The Shipping Company	70
TRI: Of Friendship and Madness	85
EKİM 2014	
Dead Rising 3: Apocalypse Edition	65
Destiny	83
Endless Legend	90
Fable Anniversary	62
Fenix Rage	85
FIFA 15	85
Flockers	74



Destiny

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

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 4

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Forza Horizon 2

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

Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2014



Titanfall

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

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014



Warlords of Draenor

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Wasteland 2

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

Yapım inXile Entertainment
Dağıtım inXile Entertainment
Çıkış Tarihi 2014



Watch_Dogs

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

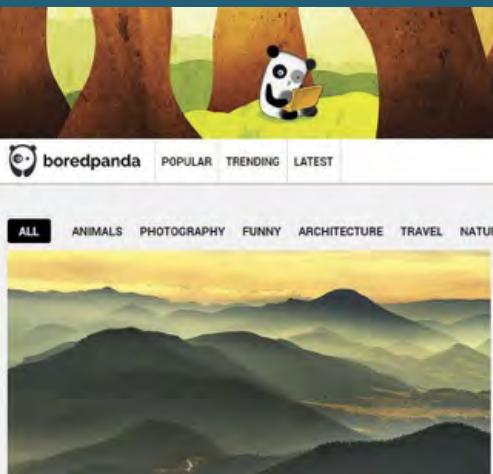
Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Gauntlet	90	Titanfall: Frontier's Edge	80	Hohokum	70
inFamous: First Light	70	Train Fever	65	McDROID	70
Lichdom: Battlemage	80	Train Simulator 2015	65	Metrico	72
Metro Redux	84	Velocity 2X	74	MouseCraft	89
Minimum	70	Wasteland 2	85	Oddworld: New 'n' Tasty!	88
Murasaki Baby	80	EYLÜL 2014		Pixel Piracy	70
Naruto Shippuden: UNSR	80	Crimsonland	83	Plants vs. Zombies: Garden Warfare (PC)	80
Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	84	Diablo III - Ultimate Evil Edition	93	Risen 3: Titan Lords	84
Stronghold Crusader II	80	Gods Will Be Watching	60	Road Not Taken	75
The Sims 4	75	Hearthstone: Curse of Naxxramas	92	The Last of Us Remastered	92
The Walking Dead S02E05	90			The Walking Dead S02E04	90

Gauntlet	90	Titanfall: Frontier's Edge	80	Hohokum	70
inFamous: First Light	70	Train Fever	65	McDROID	70
Lichdom: Battlemage	80	Train Simulator 2015	65	Metrico	72
Metro Redux	84	Velocity 2X	74	MouseCraft	89
Minimum	70	Wasteland 2	85	Oddworld: New 'n' Tasty!	88
Murasaki Baby	80	EYLÜL 2014		Pixel Piracy	70
Naruto Shippuden: UNSR	80	Crimsonland	83	Plants vs. Zombies: Garden Warfare (PC)	80
Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	84	Diablo III - Ultimate Evil Edition	93	Risen 3: Titan Lords	84
Stronghold Crusader II	80	Gods Will Be Watching	60	Road Not Taken	75
The Sims 4	75	Hearthstone: Curse of Naxxramas	92	The Last of Us Remastered	92
The Walking Dead S02E05	90			The Walking Dead S02E04	90

KÜLTÜR & SANAT

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



www.boredpanda.com

Bizdeki Onedio ve türevi siteleri biliyor- sunuz. "En iyi 20 bilmem ne" temali bu sitelerin yabancı uyrukuları arasında BuzzFeed ve Cracked gibi siteler bulunuyor ve bunlara BoredPanda'yı da ekleyebiliriz. Çok sade ve iyi bulduğum bir tasarıma sahip olan site, sayılı konuların dışında, fotoğrafları olan hikâyelere de sahip. (Mesela ayakları tutmayan ve bir plajda bulunan bir köpeğin hikâyesi...) Site; hayvanlar, fotoğraflar, komik paylaşımlar, seyahat, doğa, mimari gibi bölgümlere ayrılmış durumda ve siteye üye olanlar kendi paylaşımlarını da yapabiliyorlar. Sitedeki fotoğrafların kalitesi de çok iyi ve özellikle fotoğrafçılıkla ilgileniyorsanız, sitedeki konulara bakmalısınız. BoredPanda elbette ki özellikle saatlerini uzun süre bilgisayar başında geçirenlere hitap ediyor, işten sıkıldıkça birkaç dakika sitede gezinmek keyfinizi yerine getiriyor. Tavsiye ederim... ■



Justice League - Cilt 1

Geoff Johns, Jim Lee,
Scott Williams

Yapı Kredi Yayıncıları'ndan çıkan bu çizgi romanı okumaya başladığtan birkaç dakika sonra, "Ben bu filmi gördüm." dedim. Batman'in Green Lantern'la tanışıması, işte Superman'ın karışması falan derken her şey inanılmaz tanıklık geldi. Meğer bu yılın başlarında izlediğim "Justice League: War" adlı çizgi filmi okuyormuşum! Bu iki ürün arasındaki söyle öneMLİ bir fark var: Kitapta Aquaman, çizgi filmde ise Shazam bulunuyor. Çizgi romanın çizer koltuğunda Hush'ta da (Türkiye'de Arkabahçe Yayıncıları'ndan "Şşşş!" adıyla çıkmıştı.) mükemmel bir iş çikan Jim Lee oturuyor ve bu vesileyle de çizgi romanın görsel kalitesi için İNANILMAZ diyebiliriz. Gerçekten çizimler o kadar iyi ki her sayfayı postere dönüştürmek istiyorsunuz. Bunun üzerine son derece heyecanlı, Dark Seid'li bir hikâye de ekleniyor ve çizgi romana direkt aşık oluyorsunuz. Hemen devamı gelmeli! ■



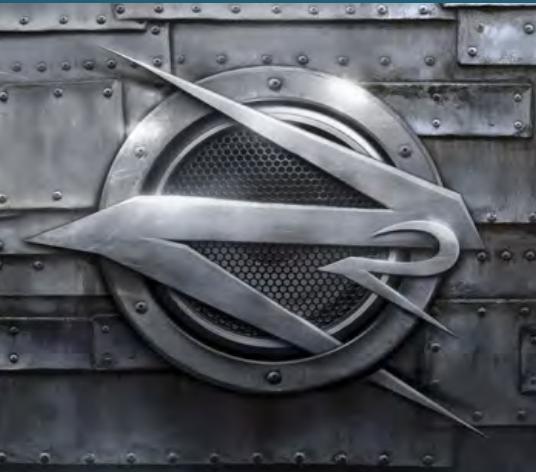
Kissin' Dynamite Megalomania

İnanır mısınız, bilmem ama heavy metal, glam metal yabancı kaldığım metal türleri; death, black, gothic dinlemekten beynim çürüdü. Coğu heavy metal grubuna da direkt burun kıvırırım zira pek zevk alamıyorum dinlerken ama yeni keşiflerimden biri olan Kissin' Dynamite beni duvardan duvara vurdu. Grub kesinlikle inanılmaz bir iş başarıyor zira heavy metal'in düz tonlarını, ritimlerini mükemmel melodilerle buluşturmuş. Solist Johannes Brown'in sesi de gayet iyi ve bir şekilde samimi geliyor kulağa. (Ne acayıp tanımladım.) 12 parçalık albümde kesinlikle boş yok; albüm gaz bir biçimde başlıyor ve kolayına da yavaşlamıyor. Her parçadan farklı bir keyif almak ve sözlerine eşlik etme isteği duymak da yaşayacağınız birkaç durum. Megalomania'yı dinledikten sonra grubun diğer üç albümünü de merak ettim, hepsini edineceğim! Siz de sakin bu zevkten mahrum kalmayın, bu albümü bulup mutlaka dinleyin. ■

9

10

10



Devin Townsend Z²

Bu çok acayip bir adam arkadaşlar. Devasa bir yetenek bana soracak olursanız. Birin bir tane farklı sesi bir araya getirip uyumlu hale getirebilen kaç kişi bulabilirsiniz şu dünyada, bilmiyorum. Yillardır müzik piyasasında olan ve tek başına inanılmaz eserler ortaya koyan Devin Townsend, son albümü olan Ziltoid 2'de de yine yeteneğini konuşturmuş. Biri 12, diğeri 11 parçalık iki CD'den oluşan albümde resmen bir maceraya çıkıyor ve albüm bitmeden de rahata eremiyorsunuz. Albümün türü içince "atmosferik metal" adında uydurmasyon bir terim kullanacağım zira ortada bir heavy metal var fakat alışındık metal ritimlerine uyum sağlayan birçok da "ses" var ki zaten albümü, Devin Townsend'i özel yapan da bu sesler. Size albümü nasıl anlatabileceğimi söylemiyorum; Amazon'dan falan parçaların başlarını dinleseniz bile ne demek istedigimi anlayacaksınız... ■



Interstellar

Christopher Nolan, sen ne yapmışsun öyle ya? Aferin! Bir bilim kurgu fanatığı olarak beni en derinden sarstın, sana teşekkür ediyorum. Hayır, kötü anlamda değil; filmi o kadar beğendim ki filmin olmasını takip eden birkaç gün boyunca kara delikleri okudum, evren hakkında daha da fazla bilgi sahibi oldum, bilgisayarın duvar kâğıtlarını galaksi görüşleriyle değiştirdim. Interstellar kesinlikle mükemmel bir film olmuş, üç saatlik müthiş bir macera... Dünyanın yaşanamaz hale geldiği, çeşitli önemli besinlerin birer birer silindiği yıllarda insanlığın tek kurtuluşunun başka gezegenler olduğu konu ediliyor ve kahramanımız da eski bir astronot olarak olsası gezegenleri keşfetmemi kabul ediyor, olaylar gelişiyor. Olaylar yalnız bu defa gerçekten çok acayip bir biçimde gelişiyor, çoğu yerde ağızınız açık bakıyorsunuz. Filme direkt olarak "şaheser" de derdim, şayet ki aklıma takılan bazı noktalar beni rahatsız etmeseydi fakat bu haliyle de olağanüstü bir film olmuş. ■



The Hunger Games: Mockingjay - Part 1

Filmi sinemalara gelmeden kitabı alıp okuduğum Açlık Oyunları'nın devamını film olarak takip edip çok beğenmiştim; bence ilk film pek bir halta benzemesede ikinci film cidden çok iyidi. Hikâye gelişip Battle Royale'dan öte bir yere ulaşmıştı ve bu serüven üclemenin son aşamasının ilk kısmında da devam etmiş durumda. Normalde bir üclemenin son kısmının ikiye bölünmesine tepkiyle yaklaşardım lakin bu şekilde atmosferi çok daha iyi yakaladığımı inanıyorum. Mockingjay'in ilk bölümünden Katniss'in bir başkadırı sembolü olmasını ve Peeta ile olan ilişkileri göz önüne getiriyor, filmde Gale'e çok daha fazla yer veriliyor ve her şey, Capitol ile gerçekleşecek olan savaşın hazırlığına işaret ediyor. Filmde aksiyon kısımları az olsa da geriliimi anlar o kadar çok ki iki saatlik filmi soluk-suz izliyorsunuz. Eğer Açlık Oyunları'ni başından beri takip ediyorsanız eserin devamının da çok iyi olduğunu belirtiyim. ■



10



9



8

SHADOW OF MORDOR

LEVEL ~~FIFA~~ LİĞİ

Ofisin resmi oyuncuğu FIFA gider, Shadow of Mordor gelir!

Ay 3 Oyun **Middle-earth: Shadow of Mordor** Platform PS4



Tuna vs Captain'lar >

Mücadeleyi en yüksek puanla ve 15 Captain, 5 tane de Warchief öldürerek tamamlamak gerekiyordu; hatta bonus puan kazanmak için kimseyi Brand'lememek, Dominate etmemek lazımdı. Daha da zorlu, Captain'ları ve Warchief'leri bulmaktı fakat Stronghold'ların bu arkadaşlarıyla kaynadığını hatırlayan Tuna, derhal bir Stronghold'un yolunu tuttu. Tuna Stronghold'a vardığında Wraith görüşüyle bir tane Captain'ı gözüne kestirdi, ona saldırdı ve zehirli oklarının kurbanı olarak yine öldü. Öldüğünde zaman 3:55'i gösteriyor, puanıysa 200'ü geçmiyordu. Tuna ezikti...

< Tuna vs Tuna

Shadow of Mordor geçen ayın kapak konusuydu ve belki de eski bile diyebiliriz fakat Monolith bedava bir DLC yayımılayarak bize Test of Defiance mücadeleşini ve bu mücadelede kullanmak üzere, Shadow of Mordor'dan tanıdığımız sanı saçılı hanımfendi Lithariel'i sundu. Ofiste kimse bu DLC'yi sallamadığı için de oyun Tuna'ya kaldı. Tuna dediğiniz de ofise gelmez, oturdu oyunu evinde oynamaya başladı. Tuna ilk denemesinde kendile mücadele etti. Oyunu unutmuştu, ne yapacağını bilmiyordu ve daha ilk dakikadan, tam 01:52'de öldü. Evet, oyunu becerememişti...



< Tuna vs Warchiefler

Artık ne yapması gerektiğini biliyordu Tuna; Lithariel'in Talion'a göre daha ağır hasar verdigini ama dayanıksız olduğunu anlamıştı. Yine bir Stronghold'un yolunu tuttu fakat bu defa, Captain'lara varmadan önce etrafi temizlemeyi unutmadı. Bir Stronghold'dan üç tane, diğer Stronghold'dan da iki tane Captain'ı öldürdükten sonra bir Warchief'le karşılaşmayı seçti, seçmez olaydı. Dakika 30:47'yi gösterir ve puan da 4.600'lerde seyredenken Tuna yine öldü. Test of Defiance zordu, zor kalacaktı...

KUPA DURUMU

İSİM	Kupa
• Tuna	1
Tuna	1
Tuna	1
Tuna	1
Tuna	1

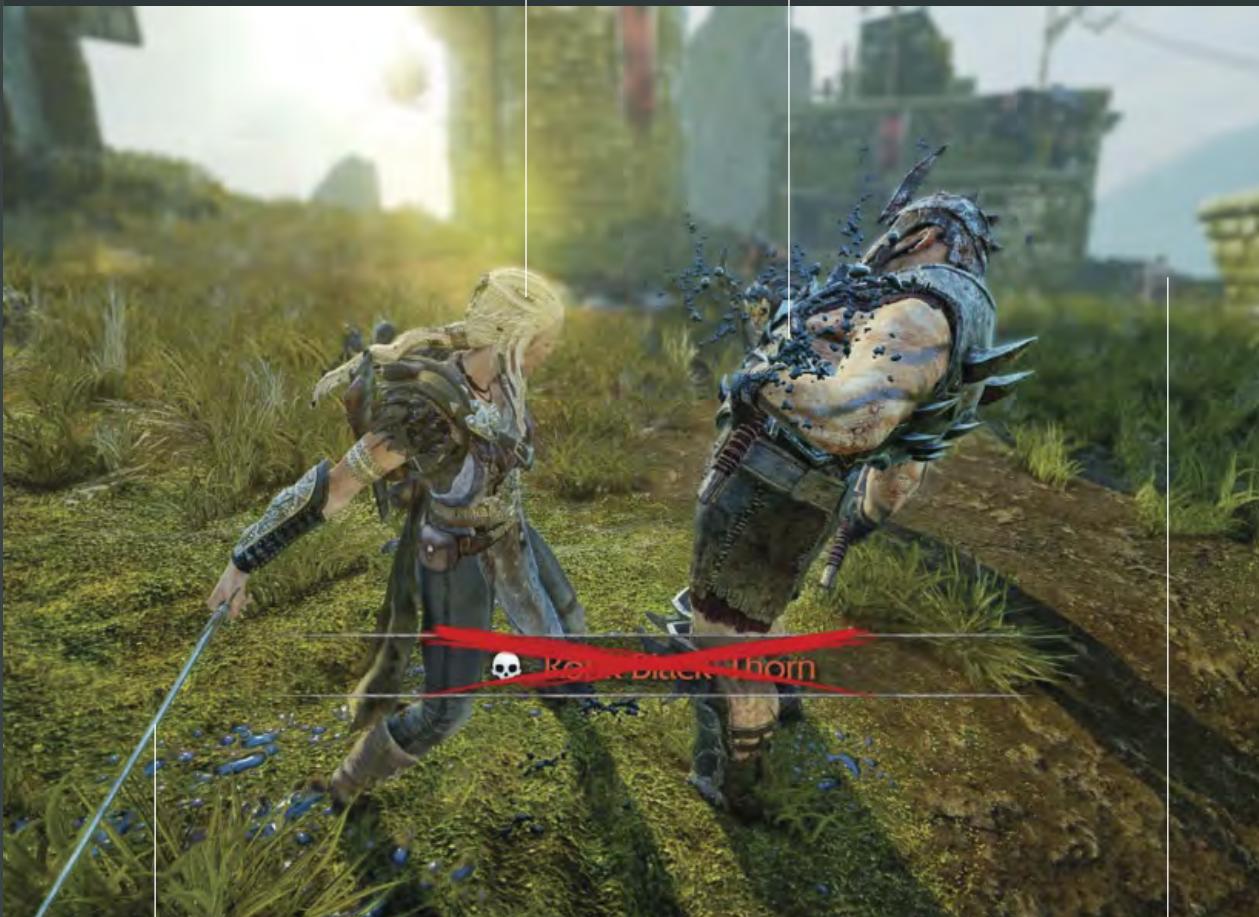
● Ayın galibi

KATLİAMI

AYIN ~~MƏŞRİ~~

Bu sarışın kızımızın adı Rapunzel. Hahah! Nasıl- Ah! Şefik kafama sandalye fırlatarak çözemezsin sorunları! Kızın adı Lithariel diyecektim sadece...

Rohk Black Thorn mu? Daha çok Rhok You Are Dead! Hahah! Nasıl İngilizce esprি? Kötü mü? Lanet olsun dostum!



Kılıç, kılıctır. Belki Lithariel Talion'a göre daha kolay dayakıyor (Kız başına oralarda...) fakat kılıçını Talion'dan daha iyi konuşuyor. Way to go girl! (Babam İngilizdi.)

Daha çok Captain lazım. Nereye bakmalı? Arka plandaki Stronghold iyi bir çözüm olabilir mi? Soru sormayı kesecék miyim? Yo dostum, yoo...

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

GTA yapımcılarına kafa ayarı

Oyun dünyasını sallayan yeni haberi duymuş olmalısınız. Ünlü "suç kariyeri yapma" oyunu GTA serisinin beşinci oyunu henüz PC'ler için çıkmadı ve pek çok PC oyuncusu GTA V'yi bekliyor, biliyorsunuz.

Oyunun yapımcıları, GTA V'in PC için 27 Ocak 2015'te piyasaya çıkacağını duyurdular ama bununla da yetinmediler ve oyunun aynı zamanda "oyuncunun gözünden" bakış açısıyla oynanabileceğini de açıkladılar ki işte bu haber benim gibi, çok sayıda "farklı kafalar yaşayan" oyuncuları sevindirdi. Zira üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanan oyunlar, oyunculara sanki bir film izliyormuş hissi yaşatса da ben film seyretmek değil, oyun oynamak, o dünyyanın içine girmek istiyorum Merve. Gerci Merve bu oyunsal meselelere çok Fransız bir ablamız, o yüzden derdimizi ona anlatabileceğimizi sanmıyorum ama aranızda benim gibi hisseden çok sayıda oyun sever olduğunu tahmin ediyorum. Yani üçüncü şahıs bakış açısı nedir abi? Neden trilyonlarca insan bu üçüncü şahıs bakış açılı oyullara köyde çocukken beraber büyüğü buzağıya bağlanan temiz kalpli Berkecan gibi yoğun hislerle bağlanıyor? Misal, Assassin's Creed... Şimdi Assassin's Creed hakkında ufacık bir eleştiri getirme-

ye kalkanı, bugünün konsol kumandasına yapışık şekilde büyüyen gençleri sokakta linç ediyorlar. Oysaki oyuncu gözünden bakış açısıyla tasarlanmış bir oyun olsa tadından yenmeyecek bu oyunu, sifir üçüncü şahıs bakış açısı nedeniyle ciddiye alamıyorum. Elbette ki şunu anlıyorum: Gidip saman dolu bir arabanın içine saklanıp siz arayan askerlerin yanınızdan geçip gittiğini ve o askerlerin sizin olduğunuz tarafa bakmadıklarını anlayabilmeniz için kahramanı ve oyun alanını üçüncü şahıs bakış açısından görmek zorundasınız. Tamam. Ama o kahraman siz olsanız, onun yaşadığı macerayı siz yaşıyor olsanız, saman dolu arabanın içinde saklanırken, yanınızdan geçip giden düşman askerlerinin nereye baktığını nasıl göreceksiniz? Nasıl bileceksiniz? Gerçek dünyada, üçüncü şahıs bakış açısı mı var arkadaşım? Haliyle bu tür oyulları oynarken, öykünün içine girmekte, o dünyaya dâhil olmakta zorlanan bir kısım oyuncu var. Bu arkadaşları da LEVEL'da ben temsil ediyor olayım zira bizim tayfa üçüncü şahıs bakış açılı bir konsol oyunu gördükleri anda çikolata görmüş üç yaşında masum yavruluklar gibi seviniyor, birbirlerine sarılıp mutluluktan dans ediyorlar.

Sanırsın ki isimsiz bir yardımsever bunların hesaplarına bir milyon dolar yatırılmış. O kadar uğraş verilmiş, emek verilmiş bir oyunun üçüncü şahıs bakış açısıyla yayınlanmasının nesine böyle seviniyorlar, anlayamıyorum. Bir çuval incir berbat olmuş. Nesine seviniyorsun? 20 yıl önce Tomb Raider denilen ucubik oyunla çok moda olan bu acayıp bakış açılı oyular yüzünden neredeyse video oyun dünyasından soğudum.

Neyse ki GTA V'in yapımcıları bu ince ayarı görmüş olacaklar ki çekirdek oyuncu kitlesi dediğimiz, oyulları içine girerek, o evrene ve öyküye dâhil olarak oynamayı veya yaşamayı seven oyuncuları düşünerek, oyunun yeni nesil sürümlerini FPS kıvamında yapmışlar. İşte GTA efsanesinin başlayacağı nokta budur. Arkadaş, hanginiz babanızdan anahtarını aldıınız otomobile atlayıp şehrin en havalı caddelerinde kankitolarınızla tur atarken kendinizi otomobilin arka tamponu üzerinden görüyorsunuz? O zaman oyullarda niye sürekli o acayıp bakış açılarına kilitlenip kalyorsunuz? Umarım GTA V'in yeni nesil sürümüyle oyun dünyası büyük hatasını artık anlayacak. Darisi Assassin's Creed ve diğer üçüncü şahıs bakış açılı kadersiz oyulların başına... ■ twitter.com/cem_sanci





Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Geleceğe dönüş

Geçtiğimiz ay dostane bir konuşma yaptım sizlerle ve bu ay, size içimde kileri dökmeye devam edeceğim; gelecek ay da Far Cry 4'ün nasıl "Far Cry 3.5" olduğunu anlatacağım. (Şu anda da kafam bu konuya takılmış durumda.) Size bir yol haritası çizme niyetim yok, buna elbette ki siz karar vereceksiniz lakin Türkiye sınırları içerisinde yaşamayıodefleyenlere bazı samimi, abi tavsiyelerim olacak. Şimdi Türkiye'yi nasıl görünsünüz, Türkiye'nin nasıl bir doğrultuda ilerlediğini düşünüyorsunuz, bunları ben bilemem ama Türkiye'de çok korkunç bir "kabalığın" yayılmakta olduğunu görüyorum. Okulda

Diyeceğim şu arkadaşlar: Türkiye'nin halini sevin, sevmeyin, siz "iyi" insan olmaya bakın. Kolay yoldan para kazanmak, çakallık, uyanıklık adı altında yapılan işlerin hiçbirisini doğru bulmuyorum, hepsini birer kaçamak, kuralsızlık olarak görüyorum. Kuralsız ve düzensiz toplumların gelişmesi kesinlikle mümkün değilken siz de bunun bir parçası olmayın. Size bir itirafım olsun; ben aynen bu yolu seçmiş, doğruluğun peşinde yürüyen bir insan olarak ne hak ettiğim paraları kazanabiliyorum, ne hak ettiğim saygıyı görüyorum, ne zengin olabileceğim, ne de öňüme kırmızı halılar serilecek. Varsın bunların hiçbirisi olmasın; ben şu güne kadar ne hakkım ol-

Kolay yoldan para kazanmak, çakallık, uyanıklık adı altında yapılan işlerin hiçbirisini doğru bulmuyorum, hepsini birer kaçamak, kuralsızlık olarak görüyorum

sizden iri, daha popüler gibi olan tipler vardır hanı; bunlar giderler, kendi halinde takılan öğrencileri tartaklarlar, rahatsız ederler ve hatta gâvur halk da bu kişilere "bully" ismini takmıştır. İşte buradaki "üstün görme", "üstünlük" düşüncesi Türkiye'de bir meziyet olarak görülmeye başlandı. Yani işinizi halletmek istiyorsanız, kabadayılık yapmanız, "tanıdıklar" araya sokmanız, ses yükseltmeniz, "Sen benim kim olduğumu biliyor musun?" demeniz artık ülkemizde para ediyor. İncelik, kibarlık, bir şeyleri düzgün, kurallarıyla halletmeye çalışmaksa enayılık, salaklık olarak görülmeye başlandı iyiden iyiye. Her ne kadar Türkiye'deki ekonomi ve diğer alanlarda gelişmeler olduğu söylese de, öyle lanse edilmeye çalışılıyor olsa da bence Türkiye hala bir "Üçüncü dünya ülkesi" ve bahsettiğim "kabalığın para etmesi" durumu da Türkiye'nin böyle bir konumda olmasıyla kol kola ilerliyor.

mayan bir paraya kondum, ne de bir işi hile hurda ile hallettim. Vicdanım o kadar rahat ki... Bir kişi de karşıma çıkip, "Yıllar önce şurada yaptığın uyanıklığı herkese söyleyeceğim." diyemez, mümkün değil. İyi insan olmak kolay değil; Türkiye'deyse hiç değil. Bilginiz, birikiminiz, doğruluk peşinde oluşunuz sizi hak ettiğiniz yerlere yönlendirmeyecek burada belki ama siz de biliyorsunuz ki doğru olan, olması gereken bu. Geçen günlerde çok güzel bir söz duydum... Siz çoksunuz ama biz haklıyız. Bunu siz de biliyorsunuz...

■ twitter.com/apeiron



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

New IP isteriz!

New IP'nin ne anlamına geldiğini bilen var mı? Size kendi yöntemimle anlatayım... Yillardan 2019, aylardan Eylül, Ekim, Kasım ve her yıl olduğu gibi, yine oyun yağmurunu başlamış. Piyasaya önce Frostbite 5.0 motoruyla geliştirilmiş Battlefield: War on the Moon, ardından ikinci Dünya Savaşını konu alan Call of Duty: Back to the Roots, bir sonraki hafta Erdel Prensliği'ndeki bir karakteri kontrol edip bu kez 400 metreden samana dalış yaptığımız Assassin's Creed: Transylvania ve son olarak da PlayStation 5'e özel inFamous Online çıkar. Herkes bu oyunları satın alır, sırasıyla Day One, Day Two, Day Three, Week One yamalarını indirir ve oynamaya başlar, bir grup oyuncu da sepete Season Pass eklemeyi ihmal etmez. Kalan oyuncuların adını uydurmak için yaratıcılığının yetersiz kaldığı ama sonunda hiçbir takısı olmayan, "ypeyeni" bir oyunu satın alırlar ki işte o oyuncular, "New IP" diye tabir edilen şeyi, yani bir "ilk" oyunu satın almışlardır. Anlaşıldı mı? Çok

kastım, biliyorum ama bence oldu. Verdiğim örneklerle konuyu nereye getireceğimi tahmin ettiniz mi peki? Edenler okumaya devam etsinler, etmeyenleri de sonraki sayfalara alalım ama sayfa da kalmadı pek, derginin sonuna geldik. Neyse, işte bu "yeni oyun" olayına takmak üzereyim neredeyse çünkü seri oyunlarının her yeni üyesi daha kötü, daha az yaratıcı ve daha tekrar olmaya başladı. Fantezi yaptığımda düşünenler olabilir ama örneklerimden en az bir tanesinin gerçekleşme ihtimali varsa ki bence var, durum vahim demektir. Artık büyük firmaların yeni oyun çıkarmaktan bu kadar çekinmesi ve sürekli olarak mevcut serilerin yeni oyunlarıyla karşı karşıya kalmak beni endişelendiriyor. Oyunlarda yaratıcılık olmasın, yenilik olmasın, tamam, kabul ama yeni bir seri, yeni bir içerik olsun istiyorum. Bu noktada Watch_Dogs çok iyi bir örnekti bence. Ubisoft, piyasaya sürülen ilk sürümünde bazı sorunlar barındırsa da

yeni bir oyun yapmayı denedi ve farklı bir içerik sundu oyunculara. Belki formül aynıydı, yine bir açık dünya oyunu oynuyorduk, Grand Theft Auto'nun bir benzeriyle karşı karşıyaydık ama karakter yeniydi, dünya yeniydi, daha önce tanımadığımız ve bilmediğimiz bir maceraya adım atmıştık.

2019'da çıkacak "o" oyunları oynarken yine eğleneceğiz belki ama heyecan duymayacağım bence, sadece yine bildiğimiz ve alıştığımız şeyi oynadığımız için mutlu olacağız en fazla. Bense yeni bir şey, yeni bir oyun, yeni dünyalar istiyorum. Bunları bana verdikleri için de her zaman bağımsız oyun yapımcısını, büyük firmaların önünde tutuyorum. Bu noktada bu firmalarda çalışan yapımcıları da suçlayamıyorum ama çark bu şekilde döndüğü sürece şikayetime devam edeceğim. 2019'da yeni bir Assassin's Creed, yeni bir Battlefield veya yeni bir Call of Duty çıkmaması dileğiyle. Seneye görüşürüz!

■ www.gamerrocko.com





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Bakin, görün; daha neler var!

Oyun sektörü uzun yillardır belirlediği keskin bir çizgi üzerinde yoluna devam ediyor. Eskiden beridir gelen türler, ana akım yapımcılar tarafından kelimenin tam anlamıyla sömürülürken, son birkaç yıldır patlama yaşayan bağımsız oyun dünyası yepen fiplerle karşımıza çıkmıyor.

Kendimce bağımsız yapımlarla yakından ilgileniyorum, hatta artık yüksek bütçeli bağımsız oyunları da gözden kaçırılmamaya çalışıyorum. Yani illa az parayla çok iş yapan değil de kafa olarak "farklı" yapımcıların eserlerine odaklanmaya çalışıyorum. En son Zafehouse: Diaries ile ne derece farklı, kaliteli ve bağımlılık yapabilecek boyutta bağımsız yapımlar üretilebileceğine emin olmuştum. Bahsettiğim farklılık sadece oyun yapısıyla ilgili değil, ben aynı zamanda senaryo delisi bir oyuncu olarak yapımcıların eserlerine kattıkları farklı bakış açısını da yakinen takip etmekteyim. Her ne kadar az sayıda sıra dışı bakış açısına sahip oyunla karşılaşmış olsam da bu ay deneyim ettiğim This War of Mine

sektöre olan inancımı bir kez daha alevlendirmeyi başardı.

Bugüne kadar üretilen hemen her oyunun merkezinde bulunan savaş temasını daha önce görülmemiş şekilde ele alan yapımda, savaşan askerler yerine savaşın yaratıldığı kaosta kışılıp kalmış halktan insanları canlandırdı. Yani askerin görevi zaten belli, savaşmak ama bir sivilin görevi tam olarak nedir? Tabii ki hayatı kalmak... Peki, hayatı kalmak ne demek, gerçekten hiç düşündünüz mü? Misal, hayatınızda en çok ne kadar aç kaldınız? Ya da duş yapmadan kaç hafta, hatta ay geçirdiniz? Ya içinde bulunduğuuz durumdan kurtulmak için arkadaşınızı ele vermek dorunda kaldınız mı hiç? This War of Mine oyun dünyasına öyle bir açıyla yaklaşmış ki neden bunca zamandır benzer yaklaşımalar oyun yapılmadığını gerçekten sorguladım. Nitekim sorun gayet net ve açık zira bu türde bir yaklaşım birçok oyuna uygulanabilecekken, bilerek ve isteyerek kale alınmıyor, bu tarzdaki üretilen oyunlar insanoğlunun egosunun

yanından bile geçemiyor. FPS türünde, birinci şahıs kamera açısından verilen hedefleri bizzat ortadan kaldırın, RTS türünde emrimizde olan birimleri en doğru olduğundan şüphemiz olmayan kararlarımızla ölüme yollayabilmek ve simülasyon türünde "bizim" olanı kendi ellerimizle üretmek her daim daha cazip gelmiştir ve bu durum yaratılmış gereği bu şekilde devam edecek. Durumun farkında olan yapımcılar da olabildiğince insan egosuna çalışan yapımlarla, bilincaltılarında dolasmaya devam edecekler ve This War of Mine gibi özel yapımlarsa hiçbir zaman hak ettikleri yere gelemeyecek. Gerçekten kaç kişi böyle bir yapının çıktıığının farkında, merak ediyyorum. Hele hele Kasım ayında patlayan oyun sillesi içinde gerçekten kaçınız ondan haberdar? Bu yazıyı okuduktan ve ana akım bağımlılık yaratan oyunlardan kafanızı kaldırdıktan sonra bir bakın derim; bakın ve oyun dünyasında neler olduğunu daha yakından takip edin, aksi halde 20 yıl daha GTA, 30 yıl daha FIFA ve sonsuza kadar WoW oyunlarından başka bir şeyle oyun deneyimi yaşayamayacağız. ■ twitter.com/ErtugrulSungu





#216

The Crew
Sokak yarışlarına yeni soluk

1 Ocak'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

PCNET'İN ARALIK SAYISI BAYİLERDE!

6 AY BOYUNCA TAM GÜVENLİK BEDAVA!

ESET Multi-Device Security ile bilgisayarınızı, akıllı telefonunuzu ve tabletinizi tüm tehditlerden koruyun.



PC net

Teknolojiyi seviyoruz Aralik 2014 Yıl 17 Sayı 207 Fiyat 790 TL

20 MUHTEŞEM BULUT SERVİSİ
Yazılım yükleme devri bitiyor! Bu harika uygulamaların hepsi internette çalışıyor.

WINDOWS 10

Microsoft, Windows 9'u atlıyor ve yeni bir başlangıç yapıyor! 2015'te çıkacak yeni işletim sisteminin tüm yeniliklerini keşfedin.

AYRICA

WINDOWS 10'U HEMEN DENEYİN!
Windows 10 Teknik Önizleme sürümünü bedava yükleyerek test etmeye başlayın.

Flickr'da bedava...
1 TERABAYT FOTOĞRAF VE VİDEO ALANI
Flickr'daki 1 TB kapasiteli deponda tüm fotoğraf ve videolarınızı saklayın.

ANALİZ GOOGLE INBOX
+ Google e-postayı baştan yaratmayı deniyor

DONANIM GEREKSİZ TERFİLER
+ Yeni bir monitör, telefon veya yazılıma gerek var mı?

İPUCU MOZILLA FIREFOX
+ Özgür tarayıcının bilinmeyen özellikleri

NASIL YAPILIR?
Online fotoğraf düzenleyin + Programları kurmadan deneyin

ISSN 1301-4773
9 7860 1477005

ESET'TEN 6 AYLIK GÜVENLİK PAKETİ HEDİYE!

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

POPULAR SCIENCE ARALIK SAYISINDA

GELECEĞİ ŞEKİLLENDİRİRECEK 100 BULUŞ.

- ▶ Solucandeliğinin ötesinde.
- ▶ Akıllı evlerin yükselişi.
- ▶ Uzayda Kuyruklu yıldız avı.
- ▶ Gezegenler için yaşama uygunluk formülü.
- ▶ Hipersonik uçak.
- ▶ Bileğinize takabileceğiniz klima.

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



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarında video
izleyebilirsiniz

Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Aralık 2014 Sayı: 66

ONLINE OYUN

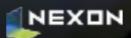


Legend II online

Diablo III'e ücretsiz alternatif...



OASIS GAMES





LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VIDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

Online Oyun #66

Aralık 2014

Yayinci

Doğan Burda Dergi
Yayincılık ve Pazarlama A.Ş.



İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhan 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 Süngü ertugrul@level.com.tr
Gökçe Devecioğlu
Tolga Yüksel

© 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 yapılmaz.

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.

F.E.A.R.

Selamlar.

Warlords of Dreanor çıktı, WoW yeniden 10 milyon oyuncuya ulaştı.

F.E.A.R. Online geçtiğimiz ay yayına girdi, Enes korkmadan oyunu oynadı, düşüncelerini bizimle paylaştı.

Oasis Games iki önemli oyunu, Legend Online ve League of Elites'i Türkiye'ye sundu, oyuncular bu oyunlardaki yerini aldı.

Bu ay da yine oyun dolu geçti, AC Unity, GTA V, CoD: Advanced Warfare oynamaktan online oyunlara resmen yüz veremedim.

Hearthstone'un yeri ayrı ama; ona her zaman vaktim var.

Gelecek ay görüşmek üzere, herkese bol oyunlu günler!

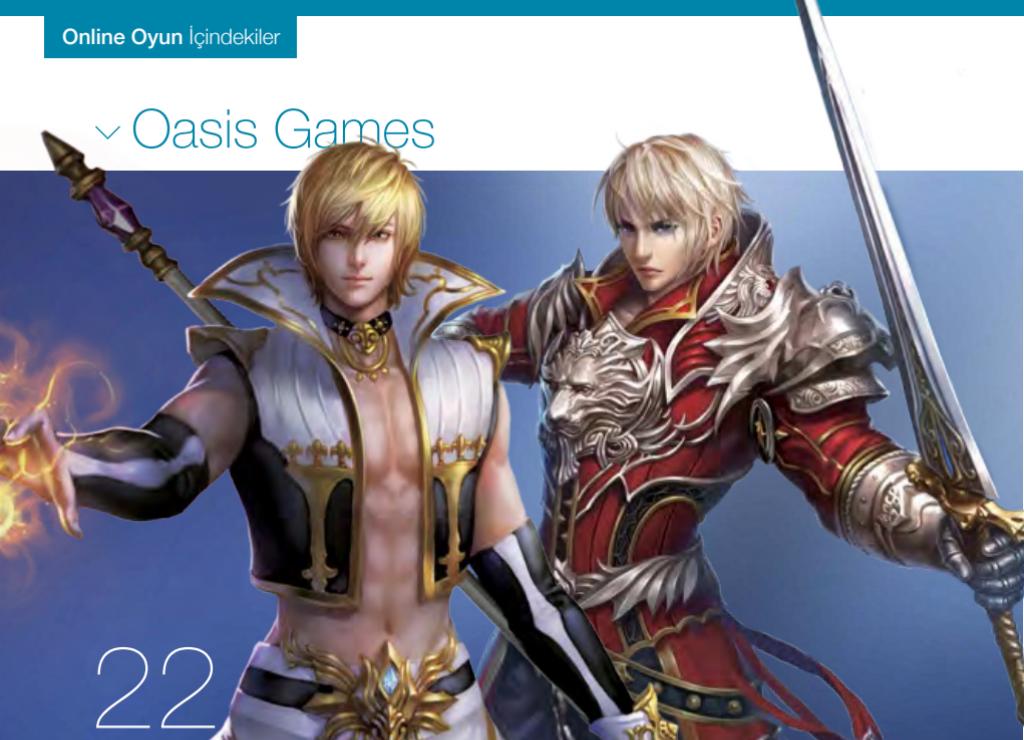
Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Legend Online Promo Kodu

Detalilar www.level.com.tr/legendonline adresinde...

✓ Oasis Games



22

- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 12 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 14 Trove
- 16 Shards of War
- 18 Heroes Chaos Online
- 20 Robocraft

DOSYA KONUSU

- 22 Oasis Games

İNCELEME

- 26 F.E.A.R. Online
- 30 Sevencore

REHBER

- 32 F.E.A.R. Online

- 34 Liste



^ Trove

▼ Shards of War



^ Heroes Chaos Online



^ Sevencore



^ F.E.A.R. Online



Battleline: Steel Warfare

Bandai Namco'nun yeni oyunu

Bandai Namco America yeni online PC oyunu Battleline: Steel Warfare'i duyurdu. Kore asıllı Creant firmasının geliştirdiği tank savaşı aksiyon oyunu, 3. şahıs bakış açısı ile oynanıyor ve RTS elementlerine sahip. Oyuncular, Birinci Dünya Savaşı'ndaki klasiklerden günümüzdeki modellere kadar türlü türlü tanklar

kullanarak savaşacak ve çarpışmaları alarak dünya haritasından stratejik bölgeleri ele geçirmeye çalışacak; kazandıkça yeni tanklar, donanımlar, silahlar ve araçlar açabilecekler. World of Tanks ve War Thunder ile başlayan tank hareketinin son ayağı Battleline: Steel Warfare'in yıl sonunda açık betaya girmesi bekleniyor...

Marvel Heroes

Yeni oyun modu: Industry City Patrol

Cok oyunculu online rol yapma oyunlarını sevip, orta çağ benzeri öğelerden fena sıkılanları süper kahramanlarıyla süper mutlu eden Marvel Heroes, sürekli yenilenmeye devam ediyor. Oyuna son olarak eklenen "Industry City Patrol" modundan yeni eşyalar, madalyonlar ve düşmanlar bizi bekliyor! Industry City Patrol aynı zamanda

tamamen bu oyuna özgü özellikler de vaat ediyor. Bunların başında oyuncuların çoklu seviyelere sahip olan etkinliklerde rol almaları var. Böylece beraber oyun oynamayı deneyimi daha da önemli bir hal alıyor. Güncelleme ile birlikte teknik düzeltmeler de yapılan Marvel Heroes'a eklenecek yeni kahramanları ve modları takibe devam!





Lineage Eternal

Yeni oynanış görüntüleri sızdı!

Koreli oyun şirketi NCsoft'un yeni oyunlarından Lineage Eternal'in yeni oynanış görüntüleri internete sızdı. Kısa sürede tüm platformlardan kaldırılan videoda görüldüğü kadariyla, ilk görüntüler 2011 yılında G-Star etkinliğinde yayınlanan oyun iştah kabartıcı bir ilerleme

kaydetmiş durumda. Diğer Lineage MMO'larından 200 yıl sonrası konu alan Lineage Eternal'in ilk göze çarpan farkının Diablovari izometrik bakiş açısı ve NCSoft'un övüne övüne bitiremediği "Drag Action" sistemi olduğunu hatırlatalım...

Overwatch

Blizzard'in yeni oyunu geliyor!

Blizzard tarafından geliştirilen ve Blizzcon'a damgasını vuran Overwatch, yakın gelecekte geçen ve özel güçlere sahip karakterler arasındaki aksiyon üzerine kurulu, takım bazlı bir FPS oyunu. Oyunun hikayesinde evren teknoloji olarak oldukça ilerlemiş durumda ve Overwatch da aslında bu evreni olası sorunlardan koruma işini sahiplenmiş olan; emekli askerlerden, bilim adamlarından, gezginlerden ve yaratıklardan oluşan topluluğun adı. Ancak zamanla bu grup dağılmaya noktasına geliyor ve yeni kahramanlara ihtiyacımız oluyor. Overwatch, oyuncuları takım arkadaşlarıyla birliktelarındaki ekibe karşı savaşırken aksiyona ve eğlenceye boğmayı vaat ediyor. Oyunun geçtiği mekanlar arasında Londra'nın arka sokakları da var, Mısır piramitleri de. Overwatch'un ilk beta sürecinin 2015 yılı içerisinde başlaması planlanıyor.



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>



Tüm marketlerde



Lost Ark Online

En iyi Diablo 3 klonu...

Smile Games tarafından geliştirilen MMORPG türündeki Lost Ark Online, alıştığımız RPG türüne farklı bir soluk getirecek gibi duruyor. Unreal Engine 3 grafik motoruyla geliştirilen oyunda özgün skill efektleri ilk dikkat çeken şey. Oynanabilir 18 farklı sınıfı bulunacağı belirtilen Lost Ark'ta, şimdilik 4 sınıf seçeneği tanıtılmış durumda: Warrior, Fighter, Magician ve Gunner. Önümüzdeki yıl içinde beta sürecine girmesi beklenen oyunun Lineage Eternal ile pişti olması oldukça muhtemel. Lost Ark Online'in oynanış görüntülerine göz atıp grafiklerini neşiden aşık olabilirsiniz...





**SEN DE
KATIL!**

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



United Eleven

Yeni Kulüp Oluşturma Sistemi

Nexon Europe'un popüler futbol menajerlik simülasyonu United Eleven için yayınladığı içerik güncellemesi ile birlikte Kulüp Oluşturma özelliği tamamen yenilendi. Oyuna giriş ve sıfırdan kadro oluşturma süreçlerini kolaylaştıran bu güncelleme özellikle oyuna yeni başlayanlara büyük avantaj sağlayacak. Oyuncular seçtikleri kulübün favori oyuncularından 3 adete kadar seçebilecek; seçilen oyuncular,

maksimum seviye ve özellikler de dahil olmak üzere normal oyuncularla aynı özelliklere sahip olacak ve seçtikleri kulüpten 1 adet Altın Oyuncu alabilecekler. Deneyimli menajerlerin diğer menajerler karşısında karşılaştırmalı durumlarını görebilecek olması ve tüm süreç üzerinde daha fazla kontrole sahip olmalarını sağlayacak güncellemler ise oyundaki rekabeti artıracak bir diğer yenilik.

Cronous

“The classic MMORPG”

Ücretsiz PC oyunları dağıtımci JC Planet, yeni MMORPG oyunu Cronous hakkında “1990’lı yıllarda piyasaya



ya sürülen Diablo’ya benzıyor” diyerek dikkatimizi çekmeyi başarmıştı. Lizard Interactive tarafından geliştirilen Cronous, yetenek sistemi ile kombin edilmiş seviye sistemi üzerinden oynanan bir aksiyon oyunu. Basit bir “tıkla ve saldır” saldırısına sahip olan oyunda, oyuncular 4 sınıftan birini seçerek maceraya başlıyor ve deneyim puanları sayesinde seviye atlayıp karakterleri farklı yetenekler ve eşyalar ile özelleştirme imkanı yakalıyor. Basit grafikleri ve arayüzü, dinamik savaş sahneleri ve büyük efektleri ile Cronous kesinlikle göz atmaya değer...

Otherland

Yapım Drago Entertainment

Dağıtım Drago Entertainment

Çıkış Tarihi Belli değil

Web drago-entertainment.com/otherland

Bir bilim-kurgu MMORPG'si olarak özetlenebilecek Otherland'de karakterimiz incecik bir varlık da olabilir, üstünde bir dolu ekipman olan bir asker de, bir uzaylı yaratık da. Oyun modifikasyon konusunda sınır tanımadığını vurguluyor.





Bilim-kurgu teması sizi yaniltmasın, hemen akılınız geleceğe gitmiş olmalı... Evet, oyunda geleceğin kentleri ve yapıları da yer alacak fakat geçmişe dönüş fantastik dünyayı da ziyaret edebileceğiz.

PvP'ye de ev sahipliği yapacak olan oyunda bir hedefleme sistemi olmayacağı ve bu sayede aksiyon çok daha gerçekçi bir biçimde yaşanacak. Oyunun tamamıyla bedava olacağını da belirtelim...



Yapım Trion Worlds **Dağıtım** Trion Worlds
Web trovelive.trionworlds.com **Cıktı Tarihi** 2015

Trove

En yaratıcı benim!

Ne kadar zor bir aydı değil mi sevgili okur? GTA V, LittleBigPlanet 3, Assassin's Creed: Unity derken bir de Trove'un betası çıktı. Evden dışarıya çıkmadım, bol bol oyun oynadım. Açık konuşmak gerekirse geçen ay da bir ön incelemesini yazdığım Trove beklentilerimin üstünde çıktı. Saatler boyunca mimari harikalar (?) yarattım. Sonra hepsini bozdum, sonra başka şaheserler yarattım. Yapılarım birbirinden çok uzak oldu, atladım Unicorn'uma, oradan oraya koşuşturdum. Yolda sıkıldım, birkaç düşman kesttim. Sonra tüm bunları tekrar ve tekrar yaptım... Kendimi LEGO'ları ile oynayan küçük bir çocuk gibi hissediyordum. Sonra bir an duraksadım, ben tüm bunları Minecraft'ta da yapmamış mıydım?

Aslına bakarsanız bunların hemen

hepsini, hepimiz yaptık. Bkmdan tekrar ve tekrar yaptık. Peki bu sefer daha ilgi çekici olan neydi? Minecraft'tan bırakın fazlasını; daha azını sunan bir dünya vardı. Daha küçüktü ve detaylardan yoksundu. Mekanik ürünler yapamıyor, denizlere açılmamıydı. Yine materyalleri craft'layıp başka eşyalar üretiyorduk. Bu oyunu oynamanın ne anlamı kaldı diyorsun değil mi sevgili okur. Umarım sen de benim gibi





bir RPG hayranısındır. Seviye atlamayı, yeni yetenekler kazanmayı güçlenmeye ve bunu bıkmadan, usanmadan yapmayı seviyorsundur. Eğer benim gibi düşünüyorsan, kesinlikle pişman olmayacaksın! Gece yatmak için eve mi ihtiyacımız var? Hemen bir tane yapalım. Bahçe-sinde yetişen materyalleri toplayalım

da kötü arkadaş olup arkadaşımızın yaptıklarını bozabilir, ayağının altındaki her şeyi kirip aşağı düşmelerini izleyebiliriz tabii ki.. Kulağa hoş geliyor biliyorum. Bir de tüm bunları, işil işil parlayan, harika bir renk paletine sahip, kaliteli grafiklerle yaptığımızı hayal edelim. Bunların hayali bile sizi heyecanlandırmaya yettiyse ke-

Bineğimize atlayıp keşfe çıkma vakti. Denize karşı güzel bir köşe bulduk sanırım; burayı da, iskeletler mi basmış? Hemen hepsini öldürüp kendi arsamızı kendimiz kazanalım

(Evet materyaller bahçede yetişiyor.) ve evimizi daha güzel bir hale getirelim. Bu ev burada olmadı mı? Hemen buradan taşınalım o halde. Bineğimize atlayıp keşfe çıkma vakti. Denize karşı güzel bir köşe bulduk sanırım; burayı da, iskeletler mi basmış? Hemen hepsini öldürüp kendi arsamızı kendimiz kazanalım. Bunları sıklımdan bıkmadan tekrar ve tekrar yapalım. Biraz da yalnız kaldığımızı düşünüyorsanız arkadaşlarımızı da yanımıza alalım. Tüm işleri onlarla birlikte yapalım. Onlara yarattığımız güzel eşya-ları hediye edelim -İkinci bir tercih olarak

sinlikle Trove'u kaçırmanın derim. Ancak RPG öğeleri ilginizi çekmediyse Minecraft ile devam etmek sizin adınıza daha uygun. Aslına bakarsanız Trove'a bulaşmadığınız için kendinizi şanslı bile sayabilirsiniz. Emin olun, günlük üç saat uykuya hiç ama hiç yeterli değil... ■ **Tolga**

Bir Bakışta

- RPG öğeleri
- Sınırsız yaratıcılık
- Multiplayer oynanış

🏷 PvP, Online, RPG



Yapım Bigpoint Games **Dağıtım** Bigpoint Games

Web www.shardsofwar.com **Çıkış Tarihi** 2014

Shards of War

Bize de mi MOBA?

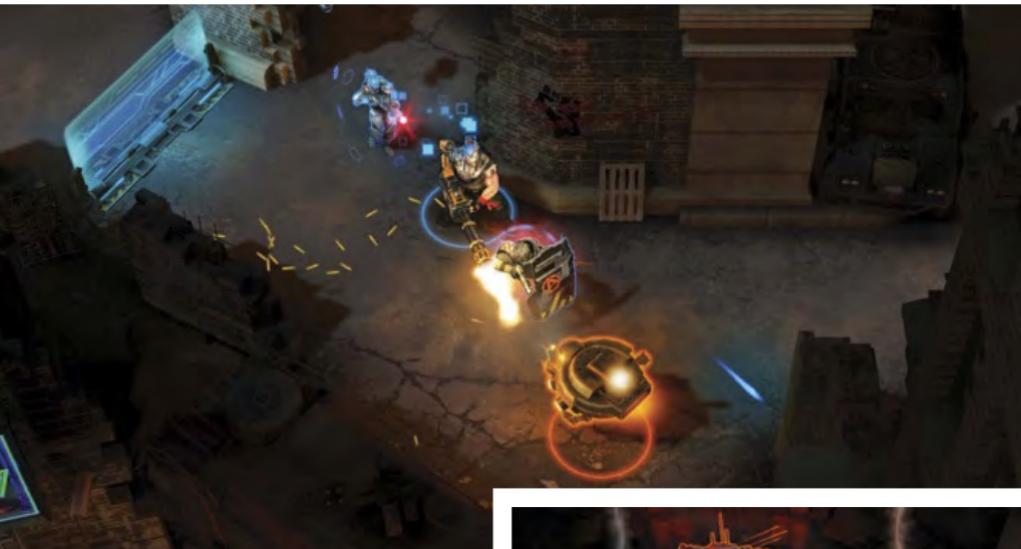
Gün geçmiyor ki yeni bir MOBA daha piyasaya sürülmüşin. Açık konuşmak gerekirse artık kabak tadı vermeye başladı. Evet, League of Legends ve D.O.T.A 2 başarılı olmuş olabilir ama biraz yaratıcılıktan zarar gelmez değil mi? Gerçi bu noktada Bigpoint Games benim gibi düşünen pek çok oyuncuya susayı vermek istemiş olacak ki MOBA ile shoot'em up'ı tek potada eritmek istemiş,

sentinel olarak adlandırılmış) WASD ile 8 yöne hareket ettirirken faremiz ile nişan alıyor, sol tık ile normal saldırımızı, sağ tık ile bir yeteneğimizi kullanıyoruz. Ayrıca "E", "R" ve "Space" ile kullanabileceğimiz üç yeteneğimiz daha bulunuyor. Oyununda tüm yeteneklerimizi yetenek atışı (skill shot) olarak kullanıyoruz, bu durumun deneyimli ve deneyimsiz oyuncular arasında fazlaıyla farkmasına neden

Oyunda yaptığımız pozitif hamleler bize altın olarak dönmüyor, durum böyle olunca eşya satın alamıyoruz. Bunun yerine seviye atladıkça eşyalar kazanıyoruz

WASD kontrollere sahip, diğer MOBA'lara kıyasla çok hızlı ilerleyen bir oyun ortaya çıkmış. Biliyorum ki kafanızda soru işaretleri oluştu, nasıl bir MOBA'da WASD kullanacağız? Şöyle ki sentinel'imize (Oyunda yönettiğimiz karakterler

olduğu da bir gerçek. Hedeflenen bu farkı kapatmak mı bilinmez, Shards of War alıştığımız seviye ve eşya sistemini kullanmıyor; oyunda yaptığımız pozitif hamleler bize altın olarak dönmüyor, durum böyle olunca eşya satın alamıyoruz.



Bunun yerine seviye atladıkça eşyalar kazanıyoruz. Oyun ilk başladığımızda her seviye için yalnızca bir eşyaya sahip oluyoruz, zamanla maçlar yaptıkça bazı materyaller kazanıyoruz ve bu materyaller ile yeni eşyalar üretiyoruz. Seviye atlama noktasında ise şöyle bir yenilik bulunuyor; takımdaki beş oyuncunun da başarısına göre kazandığı yetenek puanları tek bir havuzda toplanıyor ve tüm takım aynı anda seviye atlıyor, aynı anda güçleniyor. Bu durum deneyimli oyuncularla aynı takımdaki, acemi bir oyuncunun daha az sırtmasını sağlasa da, kartopu (snowball) etkisinin artmasına sebep oluyor ve oyunlar alıştığımızdan çok daha hızlı ilerliyor. Bir de oyunda her bir koridorda yalnızca 2 kulanın bulunmasını hesaba katınca 20 dakikadan uzun süren karşılaşmalarla çok nadir karşılaşıyoruz.

Shards of War maalesef grafikler ve seslendirmeler konusunda sınıfta kalıyor. MOBA'lar için grafik konusunda birakın referans olmayı, rakiplerine yaklaşamıyor bile. Sesler ilk etapta çok sıyrılmıyor gibi



dursa da, devamlı kendini tekrar ediyor olması sebebiyle fazlaıyla kafa şırtırıyor. Özettersek, MOBA ve Shoot'em up türlerini seviyorsanız ya da uzun süren, monoton mücadelelerden sıkıldıysanız Shards of War tam size göre. Tabii kullanıcı sayısının düşük olmasına bağlı bekleme süreleri ve sunucuların ülkemize olan uzaklığuna bağlı oluşan gecikmelerle başa çıkabileceğinize inanıyorsanız.

■ Tolga

Bir Bakışta

- WASD kontroller
- Shoot'em up tadında MOBA
- Hızlı oyun yapısı

MOBA, Shoot'em up, Online



Yapım Aeria Games **Dağıtım** Aeria Games

Web chaosheroesonline.aeriagames.com **Çıkış Tarihi** Belli değil

Chaos Heroes Online

Bu defa split push taktığını uyguluyoruz...

Online oyun dünyası, MMORPG'lerden sonra MOBA türüyle de kendine yeni bir soluk getirmeyi başarmıştı. Özellikle 2009 senesinde piyasaya çıkan ödüllü MOBA, League of Legends ile bu tür tamamen farklı bir boyut kazanmış oldu. Gerek amatör, gerekse profesyonel anlamda birçok oyuncu tarafından benimsenmiş oldu. 2013 senesinde karşımıza çıkan Dota 2 ise bu türün bir diğer güçlü silahı oldu. Bunların üzerine piyasaya sürülen birkaç MOBA oldu fakat maalesef tutunmayı başaramadılar. Çünkü sizden önceki rakibinizi alt etmek istiyorsanız, ondan farklı, yenilikçi ve eğlenceli bir şeyler ortaya çıkarmanz gerekiyor. Zira bunu başarabilen de çıkmadı.

Şu an bahsetmek istediğim yapım, aslında

yeni bir yapıp değil. Uzak Doğu'da neredeyse on senedir oyuncular ile tanışık vaziyette. Dolayısıyla yapımcıların tecrübe olduğu söylenebilir. Yapında strength, agility ve intelligence türlerinde olmak üzere toplam 94 adet şampiyon mevcut. Oyunun mekaniklerine dair küçük farklar mevcut tabii ki. Bunu biraz daha açmak gerekirse eğer, kulelerin kendini yenilemesi oldukça hızlı seviyede. Yapımcıların dediğine göre split push, yani parça parça saldırının önüne geçmek istemişler ve tank faktörünün öneminin üstünde durmuşlardır. Bu sebeple takım halinde ve bir tank yardımıyla kuleleri tek seferde almanız gerekiyor. Zira oyunda bulunan creep'ler biraz kolay ölüyor maalesef.



Yani takım savaşı oyun içerisinde aynı bir önem taşıyor. Kulelerin yenilenme hızının yüksek olmasının sebebi bu. Kulelerin ardından Sentinels denilen büyük yaratıkları çıkıyor karşımıza. Bu yaratıklar ciddi seviyede güçlü ve yok etmesi biraz zorlayıcı olabiliyor. Ayrıca Sentinel birimlerinin yenilenme hızı da yüksek durumda ve burada tank karakterinin önemini bir kez daha vurgulamış olalım. Zaten yapımcıların belirtmek istedikleri de bu. Son savunma birimi olan gardiyanlara gelecek olursak, kendisi doğduğumuz bölgeyi koruyan uçan, güçlü bir yaratık. Ayrıca, Citadel dediğimiz, yıkıldığında oyunun bittiği, yani her iki takımında amacının onu yıkmak olduğu bir yapıyı koruyor. Fakat gardiyana saldırmak için rakip takımın üç sentinel birimini de yok etmeniz gerekiyor. Bu arada haritada üst ve alt koridorlarda birer teleport kapısı bulunuyor ve iki koridor arasında geçiş sağılıyor. Tabii bu durum 30 saniye aralıklar ile gerçekleşebiliyor. Oyunlar

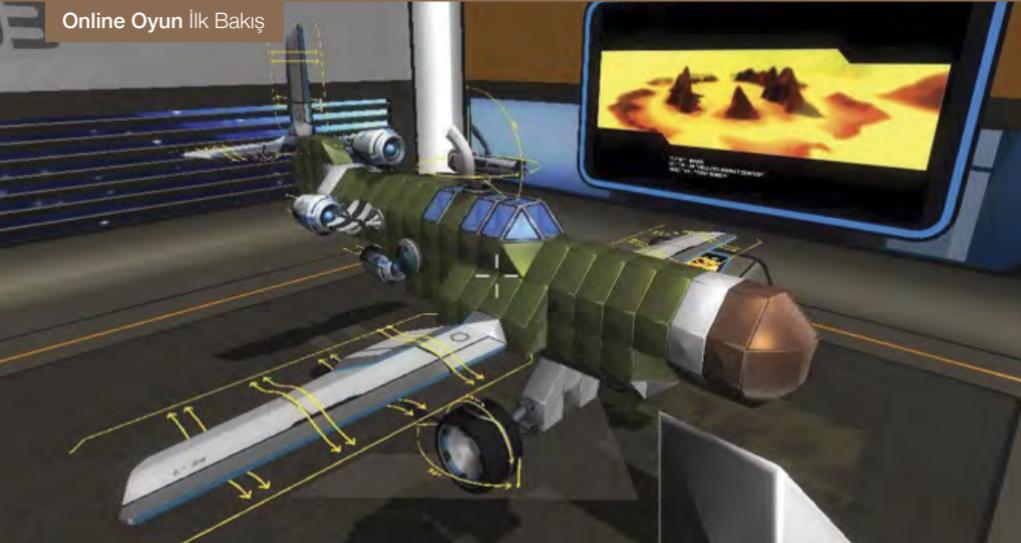
genelde biraz uzun sürebiliyor. Zira split push olayının etkisi kalmadığı için, oyunun hemen bitmesi diye bir durum yok. Eğer oyun 50. dakikaya kadar sürerse sona eriyor ve puana bakılıyor. Açıkçası 50. dakikaya kadar uzaması bile ilginç bir olay. Sonuç olarak söylemem gerekiyor ki, kesinlikle başarılı bir yapım. Sadece alışık olduğumuzdan biraz daha farklı bir mekanik barındırıyor. Uzak Doğu'da on seneyi aşkın süredir oynanması, yapının zaten başarılı olduğunu tekrar gösterir nitelikte. Gerek görsel, gerekse oyun dinamikleri açısından gayet yeterli bir seviyede olduğu ortada. MOBA türünde farklı deneyimler arıyorsanız, mutlaka tecrübe etmeniz gereken bir yapım Chaos Heroes Online.

■ Abdullah

Bir Bakışta

- Takım dövüşü esaslı olması
- Oyunların uzun sürebilmesi

➔ **MOBA, Split Push, Aksiyon**



Yapım Freejam Dağıtım Freejam

Web robocraftgame.com **Çıkış Tarihi** Belli değil

Robocraft

Bir gezegen inşa etmek...

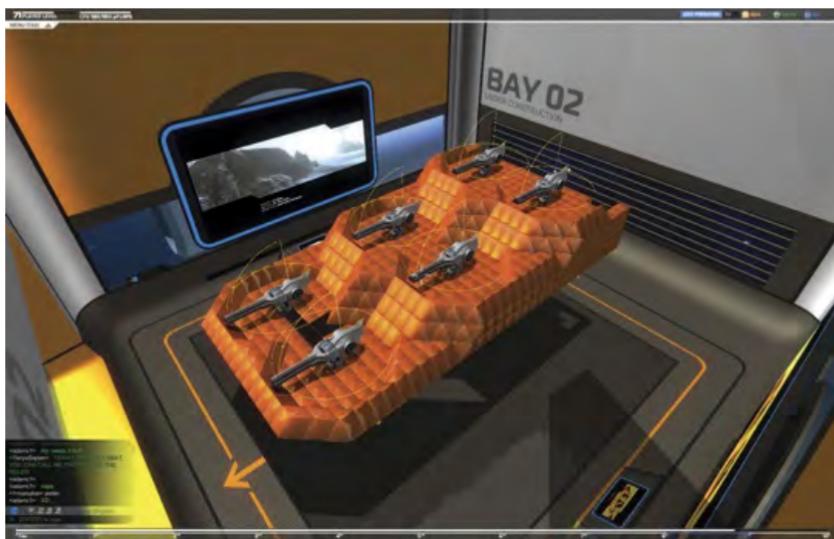
Son zamanların trend yapımı olan Minecraft'tan sanırım hepinizin haberin var. 2009 senesinde bir forum sitesinde yayınlanan yapım daha sonra birden ilgi görmeye ve gelişmeye başladı. Hala da gelişmeye devam ettiğini söyleyebiliriz. Daha önce oynamamış olanlar bile mutlaka bu ismi duymuş olmaları. Çeşitlilikte sınır tanımayan Minecraft evreninde, kabaca tarif etmek gerekirse küp şeklinde malzemeler ile kafamiza göre yapılar yapı-

yorduk ve bir doğa inşa edip, bu doğayı hayatı geçirdiyorduk.

Bu hatırlatmalardan sonra Robocraft'ı ele alacak olursak, neredeyse tamamen aynı mantık ve sistemi kullanarak, uzay araçları inşa ediyoruz. Ayrıca epey çeşitli düzeyde araçlardan bahsediyorum. Tabii kesinlikle Minecraft kadar detaylı ve köklü değil. Daha sonrasında ise bu ortaya çıkardığımız araçlar ile online bir haritada diğer oyuncular ile savaşma fırsatımız oluyor. Zira oyun henüz Alpha geliştirmeye aşamasında. Fakat ilk izlenimlerim ilgi çekici olduğu yönünde. (Oyunu internet sitesi üzerinden ücretsiz olarak indirebiliyorsunuz bu arada.)

Robocraft'a ilk baktığınızda direkt olarak garaj, yani uzay araçlarınızın veya robotlarınızı inşa ettiğiniz bölüm karşınıza çıkıyor. Fakat oyuncuya rehberlik edecek veya alıştırma yapmasına yarayacak bir tutorial kısmı bulunmuyor.





Bunun yerine garaj bölümünden hali-hazırda yapılmış bir araç sizi karşıyor. Bu aracın üzerinde eklemeler yaparak kendinize özgü aracınızı da ortaya çıkarabilirsiniz. Tabii menülere ulaşım gayet kolay bir biçimde tasarlanmıştır. Aslında Robocraft, tamamen hayal gücünüzle bağlı bir yapılmış olduğu söylenebilir. Tabii market kısmında daha önceden yapılmış araçlar da mevcut. Bunlara bakıp ilham alabilir ve kendi aracınızı oluşturabilirsiniz. Önceden belirttiğim gibi Minecraft sistemi ile benzer olan küp malzemeleri kullanarak yapıyorsunuz tüm bunları. Ayrıca sadece küp değil, üçgen piramit veya yıldız piramit benzeri malzemeleri de kullanabilirsiniz. Tabii bu malzemeler sabit ham madde olarak bulunmuyor. Tech tree, yani teknoloji ağaçları denen bir bölümünden geliştirme yapabiliyorsunuz. Aslında her şey buraya bağlı denebilir. Oyun sırasında kazandığınız yıldızlara göre bu bölümünden geliştirmeler yapmanız mümkün. Ham maddelerin kalitesinden bahsediyorum. Her bir ham maddenin kendine ait zırh gücü ve ağırlı-

ğı var. Aracın gövdesini oluşturan madde, özel elektriksel zırh kaplamaları, silahlar, tekerlekler, hareket mekanizmasına sahip örümcek bacağı, uçuş için kanatlar, havada sabit kalabilmek için hoverblade cihazları ve sinyal kesen jammer'lar, bu bahsettiğim teknoloji ağacında yer alan nesneler ve hepsi ayrı ayrı gelişir vaziyette. Yani demek istediğim, Robocraft'in çok büyük bir teknoloji ağacına sahip olması. Oyunun zaten teorik olarak bu ağaç üzerinde kurulu olduğunu söylemek yanlış olmaz. Tabii bu geliştirmeleri gerçekleştirebilmek için epey zaman ve zahmet gerekiyor. Fikir olarak çok ilginç olduğu ortada. Fakat henüz alpha aşamasında olması sebebiyle kesinlikle eksikler taşıyor. Fakat eminim ki, bu eksikler tamamlandıktan sonra ortaya iddialı bir yapım çıkacaktır.

■ Abdullah

Bir Bakışta

- Hayal gücüne bağlı ilginç bir fikir
- Henüz alpha eksikleri mevcut

♦ Minecraft, Robot, Yaratıcılık

Yapım 7th Road
Dağıtım Oasis Games
Web letr.oasgames.com



Tarayıcıda soluksuz bir macera!

Tarayıcı tabanlı bir başka oyun olan League of Elites bu tür oyunların ne seviyeye geldiğini gözler önüne seriyor. Oasis Games'in bir diğer oyunu olan League of Elites, görselliğiyle ve oyun içeriğinde dikkatleri üzerine çekiyor. Unity 3D teknolojisi ile üretilen oyunu ister Facebook üzerinden, istersek de oyunun internet sitesi üzerinden oynayabiliyoruz. Tamamen Türkçe olarak sunulan oyunun biraz detaylarına inme vakti geldi artık.

League of Elites, dört farklı sınıfı içerisinde barındırıyor. Silahşor, Avcı, Büyücü ve Şövalye'den oluşan sınıfları biraz tanıyalım isterseniz. Silahşor ve Şövalye oyundaki yakın dövüş sınıfları olarak karşımıza çıkıyor. Silahşor kullandığı çift elli ağır silahları ile oldukça güclü saldırılarda yapabiliyor ve genellikle belli bir alandaki düşmanların

tümü bu saldırılardan etkilenebiliyor. Son derece dayanıklı olan Silahşor, oyuna başlangıç için en ideal sınıf diyebilirim. Şövalye sınıfına baktığımız zaman Silahşor'e göre daha dengeli istatistikleri olan bir sınıf ile karşılaşıyoruz. Silahşor'un dayanıklılıkta üstünlüğü bulunurken, Şövalye'nin ise çeviklikte üstünlüğü bulunuyor. Uzak mesafeden etkili olan sınıflar ise Büyücü ve Avcı'dan oluşuyor. Avcı, yay ve okuya beraber menzilli saldırılarda usta ve oldukça çevik bir sınıf. Büyücü ise tahmin edebileceğiniz üzere asasıyla büyüler yaparak düşmanları üzerinde hasara sebep oluyor. Karakterimizi pek çok farklı şekilde geliştirebiliyoruz. En önemli gelişim araçları görevler, eşya geliştirme sistemi ve galaksi sitemi. Görevler zaten oyunda hızla seviye atlamanızı sağlamakla kalmıyor, aldi-



ğınız ödüllerle pek çok güçlü eşyaya sahip oluyorsunuz. Otomatik yön bulma sistemi sayesinde ise oyuncular görev alanlarını bulmakla zaman harcamadan hızlıca gelişiyor. Bunun dışında eşya geliştirme ile ekipman güçlendirmesi yoluyla özelliklerimizi artırabiliyoruz. Galaksi sisteminde ise topladığımız enerji puanlarıyla karakterimizin özelliklerini geliştiriyor ve zamanla sınıfımızın üst kademelerini açıyoruz. Bu alanda pek çok kademeye mevcut ve en güçlü kademeyi açmak için bir hayli çaba sarf etmeniz gerekiyor.

Bineklerden de kısaca bahsetmek lazım. Seviye 20'den itibaren sahip olabildiğimiz binekler, oyuna oldukça etki ediyor. Bineklerimiz savaşlarda bize yardım ettiği gibi bir noktadan diğer noktaya hızlı bir şekilde ulaşmamızı sağlıyorlar. Zamanla geliştirebilen binekler çok daha güçlü halleriyle sahiplerine destek olmak için çaba sarf ediyorlar.

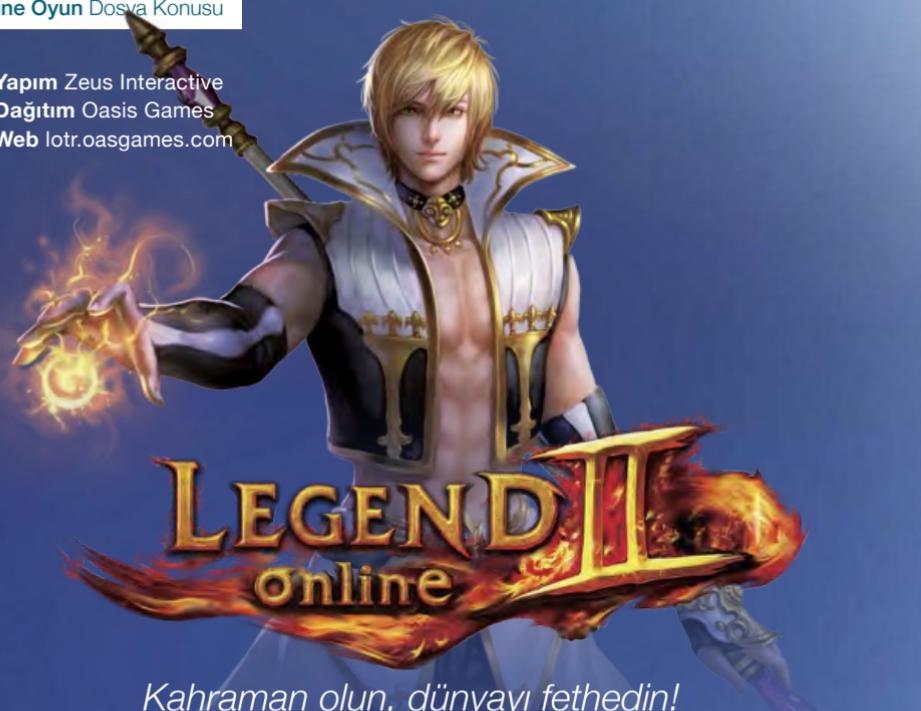
Oyunda yer alan PvP modları da oldukça eğlenceli. PvE savaşlarına yakın oyuncuların bile bu PvP modlarında son derece eğleneceklerini düşünüyorum. Özellikle arenalarda yapılan 3v3 savaşlar, PvP se-

ven oyuncuları tatmin edecektr. Oyunu tek başınıza oynamak elbette zamanla sıkıcı hale gelebilir. Bu durumda devreye klan sistemi giriyor. Oyunu yavaş yavaş hakim olmaya başladığınızda bir klana girebilir ve klan etkinlikleriyle maceranızı daha eğlenceli hale getirebilirsiniz. Klandaki arkadaş ortamınız ve onlarla birlikte oynamanız gelişim hızınızı da artıracaktır.

League of Elites'in bir tarayıcı oyunu olduğu düşünülünce görselliği ve oyun mekanikleri oldukça etkileyici gözüküyor. Zengin oyun içeriği, her seviyede artan etkinlikler, yapımı ekibin düzenli güncellemelerle sürekli olarak oyunu güncel tutması League of Elites'in kalitesini gözler önüne seriyor. ■



Yapım Zeus Interactive
Dağıtım Oasis Games
Web lotr.oasgames.com



Kahraman olun, dünyayı fethedin!

Alında Legend Online birkaç sene önceville birbirlerle buluştu. O günden bu güne geniş bir oyuncu kitlesi yaratmayı başaran Legend Online tüm hızıyla yoluna devam ediyor. Gerek mobil platformlarından, gerek bilgisayarınızda direk internet sitesi üzerinden veya Facebook üzerinden deneyim edebileceğiniz Legend Online'in başarısının altında ne yatiyor, oyun yapısı, oyuncuya içine çeken öğeler neler? Gelin hep beraber bu popüler oyunu yakından göz atalım.



Legend Online browser tabanlı bir tarayıcı oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Oyunu girerken üç sınıfın birini seçiyoruz. Bu sınıflar Büyücü, Yavcı ve Savaşçı'dan oluşuyor. Oyundaki her sınıf rakibe yüksek hasarlar verebiliyor ve her biri kendi yöntemle düşmana karşı savaşıyor. Savaşçı güçlü kalkanı sayesinde güçlü bir savunmaya da sahipken, büyüğünün iyileştirme yeteneği bulunuyor. Bu tip farklılıklar sınıfları birbirinden ayıran noktaları oluşturuyor. Bir sınıf ile oynamaktan sıkıldığımız vakit diğer sınıflara göz atmak oldukça yararlı oluyor. Sınıf seçiminden sonra başladığımız maceramızda kısa sürede bir yol arkadaşı ile karşılaşıyor ve bu yol arkadaşımız oyunun tutorial kısmını oluşturuyor. Neyi nasıl yapacağımızı anlatıyor ve arayüzün detaylarını öğretiyor. Oyun, karakter gelişimi ve şehir inşası sistemini harmanlıyor. Kahramanınız kendine ait bir şehir kuruyor ve yaptığı tüm savaşların altyapısını ve gelişimini bu



şehirde kuruyor. Savaşlarda kullanacağı askerleri burada yetiştirmek, şehir nüfusunu artırarak şehri büyütübiliyoruz. Böylece şehrimiz daha fazla askere ev sahibi olabiliyor. Askerlerimiz savaşlar sırasında yanımızda savasıyor ve ne kadar güçlü askerlerimiz olursa o kadar yüksek savaş gücüne ulaşıyoruz. Hemen savaş gücü meselesine de değinenim. Savaş gücü karakterimizin savaşlardaki gösterebileceği gücü temsil ediyor. Yeni bir ekipman giyinmek, ekipmanımızı geliştirmek, askerlerimizi geliştirmek veya yeni bir askeri ünitesi kullanmak gibi pek çok etkinlik savaş gücümüzün belirlenmesinde rol oynuyor.

Legend Online hem PvP hem de PvE yönüyle her iki mücadeleyi seven insanlar için zengin bir içerik sunuyor. Pek çok farklı haritada pek çok farklı düşmanla karşılaşarak PvE savaşlarına katılabilirsiniz. Bu haritalarda genellikle gerçekleştirmeniz gereken görevler oluyor ve PvE savaşları en çok da karakterinizin

gelişimine katkıda bulunuyor. PvP savaşları ise birkaç farklı şekilde gerçekleştiriyor. Harita üzerindeki oyunculara saldırarak ruh puanı ve altın kazanabiliyoruz. Bunun dışında Amfi Tiyatro binası aracılığı ile yaptığımız PvP savaşlarında teke tek veya gurup halinde savaşlar yapmamız mümkün oluyor.

Legend Online zaten birkaç senedir hayatımızda olan başarılı bir yapıp olarak yoluna devam ediyor. Oyun 2012'de dünyadaki en iyi 20 Facebook oyunu arasında yer aldı. Gamex 2013'de en iyi web tabanlı oyun ödülünü aldı ve Türkiye'de en çok Trend olan oyunlar arasında Türkiye'de başı çekti. Hala bu maceraya atılmadysanız hiç de geç değil. Hemen oyuna kayıt olun veya Facebook üzerinden giriş yapın ve eğlenceye dahil olun. Eğer sadece evde oynamak siz kesmiyorsa oyunun mobil versiyonu olan Legend Online Classic'i Android veya iOS cihazınıza indirerek bu eğlenciyi kesintisiz yaşayabilirsiniz. ■ **Enes**



Yapım Inplay Interactive **Dağıtım** Aeria Games Europe **Web** fearonline.aeriagames.com

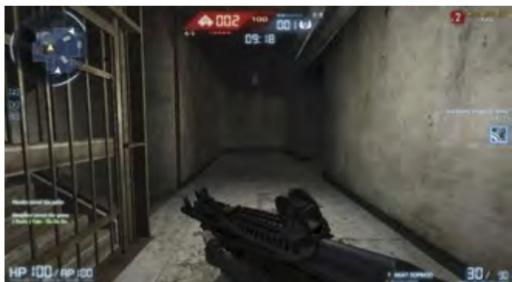
F.E.A.R. Online

Korkularınızı herkes ile paylaşın...

F.E.A.R.'ı o kadar sene oynadım ve belki sizler de aynısını yaptınız. Peki F.E.A.R. kelimesinin açılımından haberiniz var mı? Açıkçası ben bu kelimenin açılımını bir hayli geç yani F.E.A.R. 3 duyurulduğunda öğrenmiştim. O zamana dek harfler arasında yer alan noktaları havalı durması için konulan bir satış yöntemi olarak düşünmüştüm. F.E.A.R.'ın açılımı ile beni kutsadığı bu animdan sonra söyle F.E.A.R. geçmişine bir göz atmak lazım. (Bu arada F.E.A.R kelimesinin açılımı: First Encounter Assault Recon. Yeni mi öğrendiniz? Ayıp, ayıpl!) İlk olarak 2005 senesinde bizlerle buluşan F.E.A.R. serisi oyuncuları hop oturtup hop kaldırmayı başarmıştı. 'Küçük korkunç kız' konseptini başarıyla uygulayan Monolith daha sonraki yıllarda ikinci ve üçüncü oyunu çıkararak adından daha da fazla söz ettirdi. Her ne kadar üçüncü oyunla

birlikte korku temasından çok aksiyona odaklanılmış durumdaydı ve bunun en temel nedeni belki de yapımcı ekibin değişmesiydi. Yine de F.E.A.R. benim o haliyle dahi sevdiğim bir oyun oldu. Bir süredir ücretsiz oyun piyasasında adı yankılanan F.E.A.R. Online ile F.E.A.R.'a tekrar kavuştuğum. Alma'nın dramına tanıklık etmeye bir hayli özlemiştim.

F.E.A.R. Online Koreli bir oyun firması





olan Inplay Interactive tarafından geliştiriliyor ve yayıncı olarak arkasına da Aeria Games'i almış bulunuyor. F.E.A.R. Online'ı oynamaya başlamadan önce en merak ettiğim konu böylesine bir korku oyununun online ortama nasıl aktarılacağıydı. Yani aynı korku atmosferini F.E.A.R. Online'da da yaşayabilecek miydi? PvP modlar bize korku hissiyatını verebilecekler miydi? Tüm bunları kendime sorarken oyunda aynı zamanda PvE modlarının

siye ederim. Ayrıca bu tutorial bölümünü oynarken yaşanan hissiyat tek kişilik bir oyun tadındaydı ve oldukça eğlendirici bir bölümdü. Tutorial bölümünü geçtikten sonra birkaç bilgilendirici rehber karşımıza çıkıyor. Kolayca kavranabilecek bu rehberi de atlattıktan sonra asıl oyun deneyimimi başlıyor. Oyunda ilk olarak PvP modlara göz atma isteği duydum. Beni üç PvP modu karşıladı. Bunlardan ilki olan Deathmatch modun-

Tutorial bölümünü geçtikten sonra birkaç bilgilendirici rehber karşımıza çıkıyor. Kolayca kavranabilecek bu rehberi de atlattıktan sonra asıl oyun deneyimimi başlıyor

da olduğunu fark ettim. Sırasıyla önemli konular üzerinden geçeceğiz. Artık gelelim, acaba F.E.A.R. online için harcadığım saatlere değil mi yoksa tamamen boş harcanmış bir zaman mıydı? Oyuna ilk girişimde bir tutorial bölümü bizleri karşıyor. Bu tutorial bölümünü istersek gecebiliyoruz; ancak bölümün sonunda bize bir miktar ödül veriyor. Bu yüzden tutorial kısmını geçmemenizi tav-

da, tahmin edebileceğiniz üzere iki farklı takım birbiriley savaşıyor ve belirlenen öldürme miktarına ilk ulaşan takım galibiyete uzanıyor. Bu klasik modan sonra başka bir klasik mod; adeta her oyunda Deathmatch moduna kardeşlik eden Demolition moduna göz attım. İşim belki farklı gelmiş olabilir ama içerik pek çok oyunda karşılaştığımız bomba kurma modlarıyla aynı işlevde. Birtakım



bombayı kurarken, diğer takım bombanın kurulmasını veya kurulduktan sonra patlamasını engellemeye çalışıyor. Her iki takım da bu görevleri sırasıyla uygulayıp rauntları kazanmaya çalışıyor ve belirlenen miktarda raantu kazanan gurup galibiyete uzanan taraf oluyor. Üçüncü PvP modu ise Knife Fight'da adından anlaşıldığı gibi iki farklı takım ellişerine birer bıçak alarak birbirlerine giriyorlar. Oyuna ayrıca daha sonra iki farklı PvP modunun daha ekleneceğini belirtmem gerekiyor. Bu iki modun isimleri ise Armored Front ve Soul King. Armored Front modunda belli kontrol noktalarını ele geçirmeye çalışacağız. F.E.A.R. 3'den hatırlayacağımız Soul King modunda ise hem NPC'ye karşı hem de diğer

oyunculara karşı mücadele vererek hayatı kalmaya çalışacağız. Açıkçası oyunun PvP modlarında umduğumu bulamadığımı belirtmek isterim. PvP modları F.E.A.R. atmosferine yaklaştırılmaya çalışılmışsa da bu konuda başarılı olamamış. Maçlar başladığı anda bir cümbüşür, çatışmadır başlıyor. Piyasadaki diğer hızlı çatışmaların yaşandığı MMOFPS oyunlarından farklı bir şey bulamadığımı üzülerek belirtiyorum. Hâlbuki daha geniş haritalar, daha etkileyici bir çevre ve ses efektleri ile F.E.A.R. Online çok daha iyi PvP modlarına sahip olabilirildi.

PvE modlarına göz attığımızda ise üç farklı senaryo modunda üç farklı hikayede yer alıyoruz. Tabii bu modları diğer takım arkadaşımızla co-op olarak oynuyoruz. Fire Storm hariç PvE modları co-op oynanan bir campaign modu havasında geçiyor. Fire Storm bölümü ise daha çok bir chalange tadında. Fire Storm'da arkamızdan gelen yangından kaçıyor ve önlümüze çıkan bütün düşmanları avlıyoruz. Son derece hızlı bir oyun Fire Storm bölümünde siz bekliyor. F.E.A.R.'1, F.E.A.R. yapan korku unsurunun oyunda neredeyse olmasına nedeniyle, F.E.A.R. Online'ı oynarken





hayal kirliğine uğradığımı söyleyebilirim. Yani şunu söyleyebilirim ki bir F.E.A.R. oyunu oynadığımı en çok tutorial bölümü hissetti. PvP ve PvE modlar bu konuda yetersiz kalmış. Zaten özgün bir PvP modunun olması oyunun bir diğer sıkıcı yanı. Oyunda yer alan silahlar şu an için gayet yeterli. Birincil silah olarak otomatik veya yarı otomatik tüfekler, keskin nişancı silahları veya pompalı silahlar kuşanabiliyoruz. İkincil silah olarak bir adet tabanca ve yanına bir bıçak alabiliyoruz. Sağ cebimize de istediğimiz bir çeşit el bombasını yerleştirdik mi saldırı ekipmanlarımız hazır hale geliyor. Silahlara yalnızca satın alarak değil craft yöntemi ile de ulaşabileceğimizi belirteyim. Ayrıca craft yöntemiyle edindiğimiz teçhizatlar marketlerde satılmıyor. Oyunda ki psiyik güçlerimiz de savaşa etki ediyor. Oyunu oynadıkça daha fazla psiyik gücü sahip olarak, bir seferde üç adet psiyik güç kullanabiliyoruz. Kendi el bombandan zarar görmeme, yüksek yerlerden düşünce sağlığın azalmaması, maksimum sağlık puanını artırma gibi pek çok farklı psiyik gücү karakterinize öğretebiliyorsunuz.

Oyunun grafikleri günümüz MMOFPS oyunlarından fazla bir görsellik sunmuyor. Animasyonlar, kan sıçrama efektleri çok da etkileyici değil. Hatta headshot atışlar geriinden fazla abartılmış. Direk olarak kafa kısmının parçalanmasından söz ediyorum arkadaşlar. Bunun yanında vuruş hissiyatının zayıflığını ve iyi olmayan ses efektlerini eklersek F.E.A.R. Online hayli eksik bir oyun olmuş.

F.E.A.R. teması dışında diğer MMOFPS oyunlarından hiçbir yönyle ayrılamayan F.E.A.R. Online açıkçası beni hayal kırıklığına uğrattı. Yine de piyasada yer alan ve klasik modlarla ilerleyen diğer MMOFPS oyunlarını severek oynuyorsanız F.E.A.R. Online'a da bir değişiklik olsun diye bakabilirsiniz. ■ **Enes**

F.E.A.R. Online

- ⊕ F.E.A.R. teması, F.E.A.R.'ı hissettiren tutorial, craft sistemi
- ⊖ PvP modlarında hiçbir orijinallik yok, başarısız ses efektleri ve animasyonlar

F2R, MMOFPS, F.E.A.R.

6,5



Yapım Webzen **Dağıtım** Webzen **Web** sevencore.webzen.com

Sevencore

Bineyim ejderhama, gideyim buralarda...

Son zamanlarda piyasaya kendini soyabilecek, bağımlısı olunacak yeni bir oyun çıkmıyor. Zaten Warlords of Draenor'un da piyasaya çıkmasıyla iddialı bir oyunun bile şu aralar piyasaya çırıp oyuncular tarafından tutulması zor görünüyor. Yine de birkaç oyun, kendine has oyun yapıları oluşturmayla çalışarak aradan sıyrılmaya çalışıyor. Sevencore'da işte bu yapımlardan biri. Webzen'in oyunu olan Sevencore, bu zor dönemde acaba piyasada kendine iyi bir yer edinebilir mi? Oyuna yakından bakma zamanı geldi artık.

Sevencore'un en iddialı olduğu oyun sistemi binekler üzerine kurulu. Bu konuyu birazdan daha detaylı olarak ele alacağız. Şimdi genel oyun dünyasına şöyle bir göz atalım. Fantastik ve bilim kurgu öğeler ile bezeli olan Sevencore'da karakterimizi oluştururken üç farklı

irk ve üç farklı sınıfından birini seçmemiz isteniyor. Her ırkın kendine has bazı özellikleri bulunuyor ve bu yüzden ırk seçimi karakterinizin istatistiklerine etki ediyor. Irklar Sion, Nuuk ve Einher'den oluşuyor. Sion ırkı teknolojide oldukça ilerlemiş bir medeniyete sahip. Sahip oldukları eşyaların her biri Sion medeniyetinde teknolojinin önemini gösteriyor. Sion ırkını seçerseniz kritik saldırı yüzdeniz ve mekanik bineklerinin saldırıcı gücü belli bir miktar artıyor. Nuuk ırkı ise uzak diyalarda kurulmuş gizemli bir medeniyete sahip ve düşmanlarıyla savaşırken çakra gücünü kullanıyorlar. Nuuk ırkını seçeceğ olursanız mananız artıyor ve hayvan bineklere bindiğinizde bineğinizin canı belli bir oranda artıyor. Son olarak Einher ırkına bakalım. Bu ırk ise görünülerinden anlayabileceğiniz gibi güçlü bir fizije sahip. Kültürlerine



denizcilik gelenekleri hakim olan Einherirkını seçerseniz, sağlığınıza ve hayvan bineklerinizin atak gücü belli oranlarda artıyor.

Irkıınızı ve cinsiyetinizi seçtikten sonra sınıf seçimi öhemli konu haline geliyor. Sınıflar da aynı irklar gibi üçe ayrılıyor ve Warrior, Magician ve Gunner'dan oluşuyor. İlk sınıfımız Warrior, bildiğiniz üzere yakın dövüşte usta. Warrior açtığınız aman ister büyükçe bir çift elli kılıç, ister seniz ise çift kılıç kullanabiliyorsunuz ve ağır zırhlarla kuşanıyorsunuz. Böylece iki farklı silah tipine uzmanlaşabiliyorsunuz. Magician ise büyülerini kullanarak düşmanları üzerinde hasara sebep olabiliyor. Bu sınıf ise Wand veya Staff silahlardan uzmanlaşabiliyor. Favori sınıfım olan Gunner, diğer sınıflara göre oynamaktan daha fazla eğlendiğim sınıf oldu. Bu sınıfın çift pistol kullanan oynanışı oldukça zevkli ve hızlı ataklar gerçekleştirebiliyor. Diğer kullandığı silah ise ağır hasarlar verebiliyor ancak fazla seri değil. Oyundaki binek sistemi oyunun can

damarını oluşturuyor. Düşmanlarımızla savaşırken önemli rollere sahipler ve saldırı, defans ve hareket hızına etki eden üç farklı binek tipi bulunuyor. İlk bineğimize 10'lu seviyelerin başında ulaşıyoruz. Daha sonra yeni binekler kazanmanın yolları ise görevlerden, boss'lardan veya eşya dükkanından geçiyor. Sevencore'un en büyük eksiklerinden biri binek sisteminden başka etkileyici bir yan olmaması.

Sevencore görsel kalitesiyle iyi bir görüntü sergiliyor. Ancak sınıf çeşidi olmaması, binek sisteminden başka farklı bir oyun sistemine sahip olmaması MMORPG piyasasında tutunmasını zorlayabilir. Yine de piyasada o kadar çok klişe oyun var ki Sevencore'a bir şans tanınabilir. ■ **Enes**

Sevencore

- ⊕ Binek sistemi ve bineklerle yapılan PvP'ler eğlenceli
- ⊖ Yetersiz sınıf sayısı, zamanla sıkın oyun yapısı

→ MMORPG, Mounted Combat

7,2



F.E.A.R. Online

F.E.A.R. Online hiç de beklediğim gibi çıkmadı. Buna rağmen standart MMOFPS oyunlarından pek de bir farkı olmadığı için oynanmayacak bir oyun da değil açıkçası.

Peki F.E.A.R. Online'da ne nasıl işliyor, gelişimde önemli olan noktalar neler? Bu rehber oyun hakkında temel bilgileri edinmenize yardımcı olacaktır. ■ Enes



Paranızı iyi değerlendirin

Maçlardan kazandığınız oyun parası marketten alışveriş yapmanızı sağlayacak. Oyunun başında size verecek iyi miktarda parayla doğru ekipman seçiminizi yaparak marketten alışveriş yapabilirsiniz. Ayrıca oyunun başında tutorial bölümünü geçmezseniz oyunun başında hesabınızda para daha da fazla olacaktır. Paranızı akıllıca kullanarak iyi kullanabileceğiniz ekipmanları satın alın.



Silahınızı doğru seçin

Gerek PvP savaşlarında gereksiz PvE savaşlarında birçok farklı haritada mücadele edeceksiniz. Bu haritaları iyi öğrendikten sonra zamanla hangi silahın hangi haritada daha etkili olduğunu fark edeceksiniz. Bazı haritalar keskin nişancılar için bulunmaz nimetken bazı haritalar daha yakın çatışmala girmeyi gerektiriyor. Kimi haritalar ise stratejik noktalara atıldığından bombaların önemini gösteriyor.

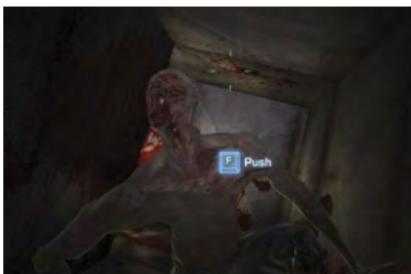


Bir asker görevini aksatmaz!

Maça girerken verilen görevleri bitirmeye çalışmanız oldukça yararınıza olacaktır. Bu görevlerin verdiği ödüller son derece kullanışlı olabiliyor. Bu ödüller kimi zaman crafting için gerekli bir eşya, kimi zaman oyun içerisinde kullanabileceğiniz saldırısı veya savunma ekipmanı olabiliyor. Ne yapın edin verilen görevleri maç içerisinde tamamlaymaya çalışın.

Crafting sistemini kullanın

F.E.A.R. Online'ın güzel yönlerinden biri olan crafting sistemini anlatacağım şimdí. Oldukça basit şekilde işleyen crafting sistemi ile birbirinden farklı silahlar edinebiliyoruz. Ayrıca bu silahları oldukça kullanışlı ve oyunun marketinden satın alamayacağınız silahlardan oluşuyorlar. Oluşturulabilen silah sayısı şimdilik yeterli olmasa da hile ride craft edilebilen silah yelpazesinin ilgili çeşitliliğin artacağını söyleyebilirim.



Psişik beceriler edinin

Sıradan yetenek ağacı sistemi yerine oyunculara farklı psişik güçler sunuluyor. Oyununda yer alan üç slot'a bu psişik güçlerden üç tanesini yerleştiriyoruz. Ancak bu güçler 1 - 7 ve 30 günlük süreler için satın almamız gerekiyor. Benim en sevdigim güç, öldükten sonra tekrar doğduğumuzda, bizi öldüren oyuncuya 60 saniye kadar radarımızda göstererek intikam almamızı kolaylaştıran Swift Vengeance yeteneği oldu.

Klanınızla savaşın

Oyunu tanıdıktan ve alışıkton sonra artık bir klana girerek mücadeleınızı klanınız için vermeye hazırlısanız demektir. Aktif bir kalana katılmak, oradaki arkadaşlık ortamı ve sürekli olarak beraber oynayabileceğiniz kişilerin olması hem takım oyunu becerinizi geliştirecek hem de daha kolay seviye atlamanıza yardımcı olacaktır.

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

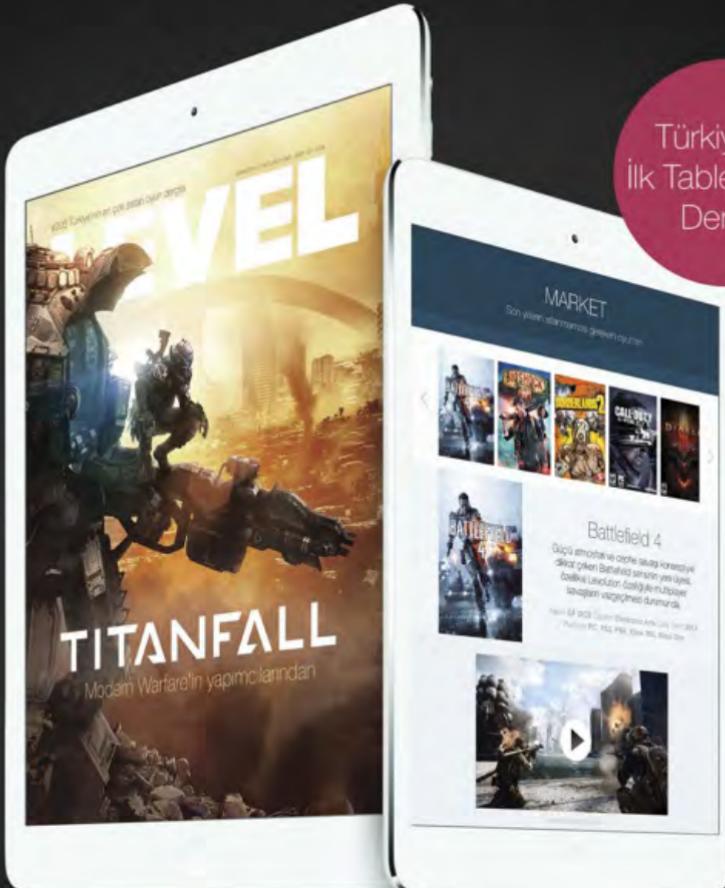


Kaynak: Steam

LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin





LEAGUE of ELITES Kapılarını Açıtı!

- %100 Türkçe!
- İnanılmaz Grafikler İnternet Tarayıcısında!
Kurulum Yok, Beklemek Yok.
- Klan savaşları, Binekler, Kervan Sistemi,
PVP ve Arena Karşılaşmaları

Hemen Yerini Al, Başlangıç Etkinliklerini Kaçırma!



letr.oasgames.com