

#208 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Mayıs 2014 - 7,50 TL (kDV Dahil) - ISSN 1201-2134

EVREN



KENDİ AKILLI TELEFON VE TABLET UYGULAMANIZI YAZIN!

HTML 5 kullanarak her platforma uygun uygulama geliştirmek artık çok kolay.



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:
Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VİDEO EĞİTİM



2
TAM
SÜRÜM
yazılım

CHIP Mayıs sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!



Cüceler

Ne oldu? Şaşırdınız, değil mi? Parantezlerin arasına sıkışıp kalacağımı mı sandınız? Yanıldınız!

Kısa kesttim, konuya geçiyorum. Kapağımızı gördünüz zaten, LEGO The Hobbit. Yıllardır LEGO oyunlarını büyük bir zevkle oynayan oyuncular, Traveller's Tales'ın kölesi olmuş durumdalar. Nice süper kahraman, nice fantastik dünya eskitti firma ve anlaşılan o ki hiçbir zaman bitmeyecek bu serüven. Biz de hazır elimizde The Hobbit gibi bir değer varken LEGO serisini onurlandırıralım dedik ve Gandalf, Bilbo, Thorin, Legolas dörtlüsünü kapağa taşıdık. Buradan tüm Orta Dünya fanatiklerine selam olsun!

Tolkien'in Orta Dünya'sı sizi sarmiyorsa bir de Tamriel'i deneyin? 20 yıllık The Elder Scrolls serisi, son yıllarda Oblivion ve Skyrim ile öylesine bir ivme yakaladı ki bu oyunlar oyunculara yetmez oldu, yapımcılar da fırsatı değerlendirdi MMORPG türüne adım attılar. Biz de böylesine önemli bir nimeti görmezden gelemedik ve Tamriel'da neler olup bittiğini kendi gözlerimizle görüp altı sayfaya siğdirmeye çalıştık.

Bu ay ilginç bir konumuz daha var ve ilginizi çekeceğini düşünüyoruz. Ertuğrul'un akademik dilde kaleme aldığı "Oyunlarda Savaş Anlatısı" adlı dosya konusu, yillardır savaş oyunları oynayıp verilen görevleri sorgulamadan yerine getiren ve önüne gelen herkesi tereddüt etmeden öldüren oyuncuları bir kez daha düşünmeye sevk edecektir. Bu süreç nasıl başlıdı ve nasıl ilerliyor, hiç merak etmediiniz mi?

Ana yemekleri saydığınıma göre artık sayfayı terk ediyor ve sizin içeriğin keyfini çıkarmaya davet ediyorum.

Gelecek ay Fırat'tayız yine; bu ay bir değişiklik yapmak istedik. :)

Şefik Akkoç

Editör

rocko@level.com.tr GamerRocko

Not

Basın sponsoru olduğumuz Geleceği Yazanlar Mobil Oyun Atölyesi geçtiğimiz ay sona erdi. Atölyede eğitim alan ve projelerini yarıştıran ekipleri ve ortaya çıkan oyunları gelecek ay LEVEL'da tanıtacağız.



Ay sonuna doğru Watch_Dogs çıkıyor.
Ne diyorsun?



Fırat

@whiskeyinthejar

Mutluyuz, gururluyuz.



Sefik

@GamerRocko

Ben Chicago'dayken olacakları önceden gördüm, bu oyunda ne yapılıyorsa da orada yaptım zaten ve artık ABD'ye giriş yapamıyorum ama olsun, çok zevkliydi. Şimdi sıra sizde!



Tuna

"Watch" ve "Dogs" kelimeleri arasındaki alt çizgiyi koymaya bayılan LEVEL'a sesleniyorum: Artist misiniz oğlum? "Watch Dogs" yapsak ne olacak, tepki mi çekeriz? Oyun için heyecanlıyım ama ay sonunda çıkışması demek, dergiye yetişirmek için debeleneceğimiz anlamında da geliyor...



Emre

@eoztinaz

Heyecanla beklediğim sayılı oyundan biri kendisi. Oyundan alacağım gazla elimde telefon, sokakta MOBESE kameralarını hack'lemeye çalışmasam iyidir.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Çok abartıldığını düşünüyorum. Hele bir de o videolardaki gibi çıkmazsa zaten çöpe atacak millet. Hem dur yahu, Diablo III: Reaper of Souls'a doyamadık, koskoca The Elder Scrolls Online var, Dark Souls II adam gibi grafiklerle PC'ye geldi, Wolfenstein: The New Order geliyor; yani bayağı bir şey var sira Watch Dogs'a gelinceye kadar.



Ertekin

Watch_Dogs'u pek merak etmiyorum açıkçası. Illa ki oynarım, o ayrı ama ne bileyim, o kadar büyütülecek bir oyun gibi görünmedi bana şu ana kadar.

LEVEL

#208 - Mayıs 2014

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

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

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Erdem Uysal erdemencenek@level.com.tr
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@level.com.tr
Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr
Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

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

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 Kirimoğlu

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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 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.

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



App Store'dan
İndirin



BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztinaz

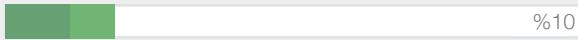


Bu ay PC başında bulduğum tüm zamanımı Diablo III: RoS'ta harcadım. Sonunda iPad'e çıkan Hearthstone ve Trials Frontier ise yollarda beni oyalayan oyunlar oldu...

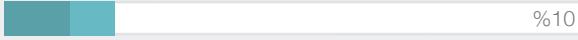
Diablo III: Reaper of Souls



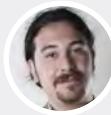
Hearthstone: Heroes of Warcraft



Trials Frontier

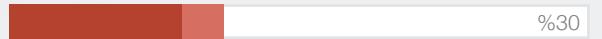


Ertuğrul Süngü



Bu ay aklım kaçtı! Bir yandan Diablo III: RoS, diğer bir yandan da TESO! Ben de taktim hunimi kafama, biraz ondan, biraz bundan oynadım ve belli ki daha baya oynayacağım...

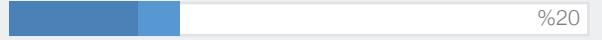
Diablo III: Reaper of Souls



The Elder Scrolls Online



Warlock II: The Exiled

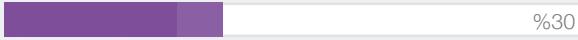


Şefik Akkoç

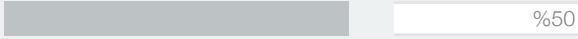


Titanfall'dan kendimi kurtaramıyorum arkadaş! Uçup kaçmak, duvardan duvara atlamak en büyük hobim oldu resmen. Bunun bir uzantısı olarak inFamous: Second Son'a da sardım üstelik.

inFamous: Second Son



Titanfall



Trials Fusion

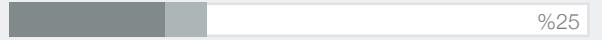


Tuna Şentuna



Oyun tam bir kaosa dönüşmüş olsa da Reaper of Souls'dan ayrılmak pek zor oldu bu ay. Bardbarian da büyük bir sürpriz olarak geldi.

Bardbarian



Diablo III: Reaper of Souls



Hearthstone: Heroes of Warcraft



KENDİ AKILLI TELEFON VE TABLET UYGULAMANIZI YAZIN!

HTML 5 kullanarak her platforma uygun uygulama geliştirmek artık çok kolay.



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:
Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VİDEO EĞİTİM



2 TAM SÜRÜM yazılım

CHIP Mayıs sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!



60



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

18 LEVEL Ligi

- 20 Haber

32 Rocko@Psikiyatır**DOSYA KONUSU**

- 34 Oyunlarda Savaş Anlatısı

İLK BAKIŞ

- 44 Flockers
- 46 The Crew
- 48 Lifeless Planet (Test)
- 49 Broforce (Test)

50 Kezban Raporu

54

İNCELEME

- 54 The Elder Scrolls Online
- 60 LEGO The Hobbit
- 64 Child of Light
- 66 War of the Vikings
- 67 Age of Wonders III
- 68 Dead Nation
- 69 Goat Simulator
- 70 The Last Federation
- 71 Mercenary Kings
- 72 Trials Fusion
- 73 Kinect Sports Rivals
- 74 Warface (Xbox 360)
- 75 Batman: Arkham Origins Blackgate - Deluxe Edition
- 76 Strike Suit Zero: Director's Cut
- 77 Wargame: Red Dragon
- 79 Battlefield 4: Naval Strike
- 80 Warlock II: The Exiled
- 81 Luftrausers
- 82 Eterium
- 83 Life Goes On
- 84 2014 FIFA World Cup Brazil
- 85 Football Manager Classic 2014
- 87 The Sly Trilogy
- 88 Contagion
- 89 Bardbarian



44



64

- 91 Donanım

98 Big Boss

- 100 Market
- 102 Kültür & Sanat

108 Role Playing Günlükleri

- 110 Kare
- 114 LEVEL 208

DVD



DEMO

Concussion
Euro Truck Simulator 2 - Gold Bundle
Moebius: Empire Rising
The Blackwell Epiphany
The Red Solstice
The Weird Story of Waldemar
The Warlock
Yriminsul

BEDAVA OYUN

Abomination
Renegade
Rubble'n Strafe

EKSTRA

Batman: Arkham Knight
(Wallpaper Paketi)
Hearthstone: Heroes of Warcraft
(Wallpaper Paketi)
League of Legends
(Wallpaper Paketi)
The Elder Scrolls Online
(Wallpaper Paketi)

VIDEO

Alien: Isolation
Borderlands: The Pre-Sequel
Bound by Flame
Carmageddon: Reincarnation
Civilization: Beyond Earth
Hakuki: Stories of the Shinsengumi
Heroes of the Storm
Hotline Miami 2
Jojo's Bizzare Adventures: All Star Battle
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
Middle-earth: Shadow of Mordor
Rogue Legacy
SOMA
Source
The Amazing Spider-Man 2
The Crew
The Elder Scrolls Online
The Evil Within
The Last of Us: Remastered
Tropico 5
Watch_Dogs
Wolfenstein: The New Order

SÜRÜCÜ

ATI 13.12
NVIDIA 335.23

SERVİS

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

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

ROME II

Merhaba Tuna Abi, sana da Lord of the Brackets Şefik Abi. (Bu arada hoş geldin.) Ben Fatih, Tokat'tan yazıyorum. Önceki sayıda olmadı, inşallah bu sayıda yayımlarsınız. Neyse, ben sorularıma geçeyim.

Şefik ülke içerisinde ve dışarısındaki haraketlerin okurlar tarafından takip ediliyor, farkında mıydın bunun? "Hoş geldin" i kaptın hemen. Ben de ancak Tuna Abi işte, o kadar...

1. Şu an yeni bir oyun almayı düşünüyorum. Call of Duty ve Battlefield gibi oyunları seviyorum ama hangisini alacağımı karar veremedim. Sizce hangisini almamıymış? (Farklı bir oyun da olabilir.)

Battlefield 4 güzel bir seçim hala ama Titanfall'a da bir şans verebilirsin online ortamlara akacaksan. Bunu yapmayacaksan zaten Battlefield 4'ü de boş ver, BioShock Infinite'i ve iki ek bölümünü kap.

2. Grand Theft Auto'yu seviyorum ama PlayStation'ım olmadığı için Grand Theft Auto V'yi oynayamıyorum. Grand Theft Auto V PC'ye ne zaman gelir?

Bence yazın gelmeli. Çok uzadı olay. Olmadı sonbaharda gelecektir. O zaman da gelmezse sana Rockstar'ın adresini atıyorum, direkt ofislerini bas. (Gelmesin, istemiyorum ben! - Şefik)

3. Futbol oyunlarını çok seviyorum, oynuyorum ve Pro Evolution Soccer 2014'ü aldım ama grafiklerinin eskilerine göre çok kötü olduğunu düşünüyorum. Sizce FIFA mı almamıymış, PES mi?

Pro Evolution Soccer 2014'ü aldığı için FIFA desek ne yazar Fatih? Bizce FIFA.

Daha doğrusu benim dışındaki dergi kadrosu FIFA diyor. Ben tenis falan oynuyorum saçma sapan... (Tüm dünya FIFA diyor, sadece bizim üstümüze yıkmaya Tuna! - Şefik)

4. Total War: Rome II almayı düşünüyorum. Bilgisayara ne zaman gelir ve bu tür başka oyunlar var mıdır?

Geçen Eylül ayında çıktı o oyun? Alabilirsin istedigin zaman? Ona benzer Civilization V olabilir, StarCraft II olabilir, Company of Heroes 2 olabilir. Olabilir yani...

Sorularım bu kadar, yayımlarınız çok sevinirim. Kendinize iyi bakın.

Sen de kendine iyi bak, sakarlık yapma Fatih. Sakar Fatih! (Çok ayıp Tuna! - Tuna) Fatih SAKAR

BİR SİHİRDARIN SORULARI

Merhaba Alacakaranlığın Gözü Tuna Abi ve Gögelerin Efendisi Şefik Abi. Nasılsınız, iyisiniz inşallah, beni hatırladınız mı? Ben şu "Neden bu posterler arkalı önlü?" diyen ergenim ama eğer adimin yazdığı yere bakarsanız, adimin farklı olduğunu göreceksiniz. Bunun nedeniye o mesajı ben babamın e-postasıyla göndermişim ve otomatik olarak babamın adı çıkmış. "Neyse" diyerek devam ettiğim bu yazıda şimdilik size sorularımı sormaya başlıyorum.

Seni sahtecilik ve insanları kandırma suçlarından mahkeme mahkeme süründüreceğiz sanırım Mehmet. Babanın adını kullanman falan hoş değil. Yetmezmiş gibi posterlerin arkasına ve önüne de söylemişsin! Olacak iş mi bu?! "Neyse" diyerek cevaplara geçiyorum. (Anlamsız sinir.)

1. The Last of Us'ı her PS3 kullanıcısı gibi bitirdim ve bitirdiğimde sanki akrabalarım gibi

baktığım Joel ve Ellie'den ayrılacağım için iki gün bunalıma girdim. Geçenlerde bir oyun sitesinde The Last of Us 2'nin çıkacağına ilişkin bir yazı gördüm. The Last of Us 2 çıkar mı? The Last of Us o kadar çok beğenildi ki ikincisinin gelmesi bizce de kaçınılmaz. Oyunun sonunda yaşadığı ruh halini bizim Şefik de yaşadı. Ayla, ayla bitap düştü çam yarması gibi adam. Bir de o cüsseye sakal bırakmış şimdilik, olmuş sana Muhteşem Süleyman.

Konu nereye geldi... (Bence The Last of Us 2 için çok erken ama oyunun PS4 versiyonu çıkacak, hem de geliştirilmiş bir halde. - Muhteşem Şefik)

2. Bu sorum yine dergiyle ilgili. Neden bu derginin dijital versiyonu Apple Store'da var da Google Play'de yok? Onlara var da bize yok mu?

Çünkü olayın iPad tasarımcısı Emre Öztnaz adlı şahıs bir Apple fanboy'u olduğu için Android'de programlama, tasarım falan bilmiyor, öğrenmek de istemiyor ahlaksız! Ben de Android kullanıcısı olarak bu durumdan mustaribim. (Bu kelimeyi ilk defa kullandım, heyecan bastı.) (Google Play tarafı için farklı bir prosedür var ve henüz o prosedüre giriş medik, aslı budur, inanma Tuna'ya. - Şefik)

3. Ben tam bir League of Legends hayranıymış ve uzun süredir oynuyorum. Oyun her ne kadar Dota'nın çakması olsa da Dota'dan daha iyi geliyor neyse. Promosyon kodu verir misiniz veya vermemi düşünür müsunüz?

Ooo! Dota çakması dedin, şimdilik tüm League of Legends'çiler peşine düşüp seni mahvedecek! Biz onlara promosyon kodu atarken sen de kaç, tamam mı? Bu şekilde promosyon kodundan yine yararlanamamış oluyorsun ama canın kurtuluyor. (Ben

Destan yazar...

Dergide OUYA dosya konusunu yazan arkadaşım Deha Çaman'ın geçtiğimiz aylarda bir oğlu oldu. "Destan" adındaki, fotoğrafta gördüğünüz yumurcağın LEVEL ile olan macerası aynen bu fotoğrafla başlamışa benziyor Deha'nın söylediklerine göre. Spontane bir şekilde gelişen olaylar neticesinde Destan kendini LEVEL dergisinin yanında bulmuş ve böyle bir poz ortaya çokmış. Aslan Destan!

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



MOBA'dan nefret ediyorum, benim için planların neler Tuna? - Şefik

4. Sence hangi oyun bana PS4 alırır veya PS4 alıp da oynamaya değer oyun var mı?

Şu an için PS4 alıracak herhangi bir oyun yok piyasada. inFamous: Second Son da olmadı. Beklemeye devam...

5. Oculus Rift mi, yoksa Sony'nin yeni sanal gerçeklik seyesi mi?

Oculus Rift'i Facebook satın aldıktan sonra yoğun bir soğuma yaşadım bu cihaza karşı. Facebook Oculus Rift'i ne yapacak ya?

Birinin bizi dürtüğünü, profil fotoğrafımızı beğendiğini acayıp üç boyutlu olarak mı göreceğiz, nedir? Gözlük takıp sosyal ağlarda dolaşmak bana çok saçma geliyor. O yüzden Morpheus! (Ben Mark ile konuştım Tuna, içini rahat tut. - Şefik)

6. Ben yakın zamanda Grand Theft Auto V aldım ve oyunu -her oyuna yaptığım gibi- oynadım, kısa bir süre sonra da "ben bu oyunu neden aldım" diye düşünüp "ikinci elci"ye giderek oyunu satıp Call of Duty: Ghost aldım. Pişman mıymış? Değilim. Asıl soru benim gibi Grand Theft Auto V'i alıp satan biri Watch_Dogs almalı mı?

Valla sen güzel bir tezgâh kurmuşsun; alıp satabildiğin sürece tüm oyunları al, oyna, sat. Herkes karlı, herkes mutlu...

Sanırım sorularım bitti. (Şimdilik.) Buradan tüm LEVEL ahalisine selam yolluyorum, kendinize iyi bakın. Yazımı cevaplarsanız sevinirim, yayılmışsanız da sevinirim. (Bu arada hiç cevaplayıp yayımlamadığınızın olduğunu mu?) Bye bye...

Bize mail atan ama buraya alamadığımız okurları elbette ki cevaplıyoruz. Okur cevaplamak mı doğrudur, atılan mektubu mu, bunu da sen düşün Mehmet, her şeyi LEVEL'dan

bekleme! Görüşürüz, yine yaz. (Bu defa da annenin mailinden atarmsın!)

Mehmet Can AKAY

DOĞUM GÜNÜM!

Selamlar Tuna, Şefik Abi ve LEVEL tayfası! Ben Görkem, şu an çok heyecanlıyım çünkü bu sizinle ilk tanışmam olacak. LEVEL dergisini 2000 yılı Mayıs ayından (Doğduğum ay.) beri takip ediyorum. Yani 2000'de doğdum, babam da o yıl sizin derginize rastlamış, beğenmiş, almış. (2000'li zamanlarda bayağı oyunları takip etdermiş.) Ben de siz o günden beri takip ediyorum.

Hayda! 2000'lİ bir insan bana mail mi atıyor yani şu an? Düşün, ben 2000'de dergi sektörüne girmişim ve sahne değişiyor, hastanede sen doğuyorsun. Ben klavyede bir tuşa basıyorum, sen ağlıyorsun, ailen orada sevinç içerisinde falan... Kendimi bu defa aşırı yaşı hissettim, izninle bir süre zaman makinesi inşa edeceğim.

1. Öncelikle LEVEL çok değişti 2011'den bu güne kadar bakarsak... Şimdi eminim burada biriniz "Teknoloji gelişiyor, bizde gelişiyor." Diyeceksiniz, aynen öyle oluyor.

Eh, değişmesi normal tabii ki... Baksana biz 1500 yaşına gelmişiz. Normal yani!

2. Sorulara gelecek olursak... Birçok yerde PS4, birçok yerde Xbox One denildiğini görüyorum. Babam Haziran ayları gibi ikisinden birini almayı düşünüyor. Biliyorum, siz PS4 diyorsunuz.

Neden PS4? Neden Xbox One değil?

Çünkü yaşlıyız, tamam mı?! (Atlatamıyorum.) PS4 dememizin en büyük nedeni, Sony'nin bu defa olaya çok sağlam eğilmesi ve Microsoft'un Xbox One'ı bir oyun konsolu gibi değil de daha çok bir medya oynatıcı olarak tanıtması. Ayrıca PS4'e özel oyunların sayısı çok daha fazla. (Ben PS4 demiyorum, kararsızım. - Şefik)

3. Ben aşırı derecede bir Just Cause hayranıyım, serisine bayılıyım. Hem ilk oyun, hem de ikinci oyun tartışmasız çok güzel ve bana göre de hala o güzellikini koruyor. Siz ne düşünüyorsunuz?

Just Cause değil de ikinci oyun çok iyiyydi gerçekten. Ben de bayılmışım ve dediğin gibi şu an bile en baştan oynayabiliyorum oyunu. Keşke üçüncüsü gelse... (Ben de bayılmışım ama bitirmemiştim! Bir de Steam'de multiplayer modu yapımlandı, ücretsiz indirim insanlarla o devasa haritada özgürce eğlenebilirsin. - Şefik)

4. Bu soru Şefik Abi'ye gelsin! YouTube kanallının yüksek derecede takipçisiydim. En sevdiğim seri de Beyond: Two Souls oldu. (Sen devam etmeye çok kararlı değildin ama tabii ki bizim yoğun isteğimizle oyuna devam ettin). YouTube kapandı, bu konu hakkında ne düşünüyorsun? Geri açılır mı? (VPN ya da host dosyası değişikliği ile seni hala takip

"Oculus Rift'i Facebook satın aldıktan sonra yoğun bir soğuma yaşadım bu cihaza karşı"

edebiliyoruz.)

Site kapatmak kadar ilkel bir hareket yok, ben bunu söyleyip çekileyim. (Ben videolara aynen devam ediyorum ama insanların erişimi %50 oranında azaldı tabii ki. Yeniden açılır, açılmalı. - Şefik)

5. Borderlands 2 çok iyi bir çıkış yaptı. Çıktığı gibi oyunu aldım tabii ki ve dediğim gibi çok iyi bir iş gerçekleştirmiştir. Fakat benim beğenmediğim yanı multiplayer kısmı. Multiplayer'da daha değişik modlar olabılırdı ve deathmatch gibi özellikler gelebilirdi fakat sadece hikâyeyi oynayabiliyoruz. (Oynadığım kadariyla öyle.) Bu konu hakkında ne düşünüyorsunuz?

Gearbox, Borderlands 2'yi bir çeşit Diablo gibi düşündüğü için oyunu arkadaşlarını, daha iyi silahlar bulmak için sürekli oynamayı istiyor; olay bundan ibaret.

6. Bir de Counter-Strike: Global Offensive oyunu hakkında sorum olacak. Oyun çok iyi bir çıkış yaptı bence, gayet güzel ve eğlenceli. Rekabetçi, ölüm maçı gibi birçok özelliği var. Bu oyun hakkında ne düşünüyorsunuz? Beğendiniz mi?

Sevdik sevmesine onu tabii ki ama Titanfall yeni gözdemiz. Sen de katil aramıza! (Ben de dün giriştim ama pek uzun soluklu olmayacak Counter-Strike: Global Offensive kariyerim galiba. - Şefik)

Benim sorularım bu kadarlığı. Bu arada yeni fark ettim, bu mektup çıkarsa çıktığı ay doğduğum ay olacak! Kendinize iyi bakın!

O zaman sana doğum günü hediyesi vermiş olalım. Kaç yaşına bastın? Biz 196 oldukça tekil olarak. Sen de 15 olmuşsunur en fazla ki o da gayet büyük bir yaşı! Kutlu olsun, nice senelere...

Görkem Batuhan ÇATAK

KOD ADI: SORULARIM

Merhabalar Tuna Abi ve Şefik Abi. Sorularım ikinize de gelecek ama ilk önce selamlar demek istedim. Neyse fazla uzatmadan başlayalım.

Buyur gel Deniz Mert. Nasılsın, nasıl gidiyor? Biz iyiyiz, uğraşıyoruz. İş güç iște... Yuvarlak konuşmaya devam edeyim mi?

1. Ben seneye lise sınavına gireceğim ve ondan sonra öümüzde üç tane seçenek olacak. Biri Xbox One, diğeri PS4, diğeri ise iPhone 5s. Sizce hangisi daha doğru bir seçim olur? (Zaten bir bilgisayarım var, onu da hesaba katın. Bilgisayarımın modeli Acer Aspire V3-772G.)

Lise sınav sonuçlarını görmek için internete bir giriysorsun (Oradan mı öğreniliyor?) ve şu çırkıyor: Liseyi kazanmadınız ama Xbox One sizin! Suratın tiyatrosu sembolü gibi olur artık... Şimdi bu soruyu Emre'ye sorsan iPhone der,

Şefik'e sorsan PS4 der, bana sorsan ben de PS4 derim. Demek ki kazanan PS4! (Ben bir şey demem ya! - Şefik)

2. Bir PC kullanıcısı olarak merak ettiğim konular var. Mesela Grand Theft Auto V'in ne zaman bilgisayara çıkacağı... Eğer bu konu hakkında bir bilginiz varsa lütfen cevaplayın.

Lütfen cevaplıyoruz: Bir bilgimiz yok. Belki yazın, belki yazın da yakın. (Yine olma di...)

3. Şahsen bir Call of Duty: Modern Warfare serisi hayranıym. Peki, siz bu konu hakkında ne düşünüyorsunuz? (Parantezlerin kralının da cevabını bekliyorum.)

Biz LEVEL'canak sıkıldık Call of Duty'den. O yüzden kendisi hakkında bir şey düşünmek istemiyoruz. Oculus Rift de yalan olmak üzere; bence FPS'lerin sonu geldi. Bayağı pesimistim şu an. (Ben de Call of Duty'den emekli oldum, artık gözüm Battlefield ve Titanfall'dan başkasını görmüyor. - Şefik)

4. Ben 13 yaşındayım. Bana okumam için tavsiye edeceğiniz bir kitap var mı ve bilgisayarım Battlefield 4'ü ultra ayarlarında kaldırır mı?

Kitapla ayar sorusu yan yana böyle gelir işte beyler, dağılılı! Kitap olarak sana Dune'u öneriyim peşinen, filmini izlememişsen Ender'in Oyunu'nu da ekleyeyim. Bilgisayarın da oyunu ultra ayarlarında çalışırmaz yeten performansta maalesef. Evet, şimdilik bu kadar... Size arada bir yazmaya çalışacağım ve yayılarsanız çok sevinirim, şimdiden teşekkürler. Hoşça kalın...

Yine bekleriz biz de o vakit. Rica ederiz, iyi Mayıs'lar.

Deniz Mert ARSLAN

"Biz LEVEL'canak sıkıldık Call of Duty'den. O yüzden kendisi hakkında bir şey düşünmek istemiyoruz"

RPG SEVERLER BURAYA

Merhabalar Titanların Efendisi Tuna Abi ve Parantezler Fisildayan Adam Şefik Abi. Bu size üçüncü yazışım ve artık aramızda sıcak bir dostluk olduğunu hissederekten sizli bizli yerine, senli benli konuşmayı tercih ediyorum.

Üçüncü kez mi seni konuk ediyoruz buraya? Ne kadar iyi kalpliyiz. Titanları da hiç doğru düzgün kontrol edemiyorum, hep vuruyorlar devasa olduğum için. Oysaki bir Titan'ın etrafında koşturup ona roket saydırırmak çok daha eğlenceli.

1. Şimdi Tuna Abi, bildiğin üzere 23 Mart'ta YGS vardi. Gittim sınava, yaptım soruları, sonra baktım saat, 15 dakika kalmış. Dedim 15 dakika bekle ne yapamı derken birden aklıma Titanfall geldi. Dedim sınav çıkışı aileme, "Sınav çok güzel geçti, haydi şimdidi gidip Titanfall alak!" (Alak?) Baktım oyun çok güzel, bayadır da MMOFPS oynamıyorum. Sonra senin yazınızı gördüm, beğendim ve dediklerinin hepsi doğru. Şimdi soruma gelecek olursak Titanfall ile ilgili şöyle bir eksik buldum. Oyunu yeni başladığında beşinci seviye falanken karşı takımda üç - dört tane 50. seviye oyuncuvardı.

Dedim ne oluyoruz? Onlar da oyunda auto-balance olmadığını söylediler. Oyuncu sayısı az olduğu içindir diye düşünüyorum çünkü böyle bir sorun devam ederse oyun hiç adil olmaz, değil mi?

O problemi parça parça çözüyorlar şu an ve hatta belki şu sıralar tüm haritalarda ve oyun modlarında bu durum çözülmüşür. Emin ol herkes mustaripti bu problemden. Biz de geçen gün Şefik ve Emre ile bir oyna daldık, bizim de karşımıza geldi 50'ler. (Sadece 50'ler gelse yine iyi, dokuzuncu prestij turunu atıyor adamlar! - Şefik)

2. Herhangi bir oyun oynarken eğlencesine veya deneme amaçlı oynadığında genellikle hangi zorluk seviyesinde oynarsın? Misal, sevmediğin ve incelemek istemediğin bir oyun sana düşerse onu hemen bitirmek için en kolay zorluk seviyesinde mi oynarsın, yoksa "Bana oyun mu dayanır utan!" deyip hardcore modda mı oynarsın?

Eğlencesine oynuyorsam farklı, denemem gerekiyorsa farklı. Eğer dergi için inceliyorsam oyunu gidip de kısıtlı zamanda, aynı bölümü 10 kez oynamak için yüksek zorluk seviyesi seçmem. Ama kendi kendime takılıyorsam öyle, biraz daha yüksek bir seviye deneyebilirim. Misal Diablo III'te Torment'in altı artık hiç zevk vermiyor. Loot da düşmüyor zaten doğru düzgün. Ne biçim oyunsa!

3. 2014'ün sonlarına doğru çıkışması beklenen Dragon Age: Inquisition hakkında yeni bir bilgi gün yüzüne çıktı mı, yoksa oyun hala karanlık kuyuların dibinde sessizce üretilmeye devam mı ediyor?

Çıkmadı maalesef. Çıkşa biz de heyecanlanacağız ama çıkmıyor işte. Çıkmayıandan umut kesilmemiş Tolga!

4. Ben bir RPG hayranıym. (Gerçi spor haric her türlü oyunu iyi derecede oynuyorum ama RPG türünü ayrı bir severim.) ve bu yıl da The Witcher 3: Wild Hunt, Dragon Age: Inquisition, The Elder Scrolls Online, Dark Souls II gibi birbirinden güzel RPG oyunu gelecek. Bunların arasında bir favorin var mı? Varsa hangisi ve neden?

Son ikisi çıktı zaten. Geriye kalmıyor ilk ikisi. Favorim tabii ki The Witcher 3: Wild Hunt ama o da 2015'e ertelendi. Nasıl bir oyun yapıyorlarsa artık!

5. Bu yaz PS4 almayı düşünüyorum. Sence yaza kadar iyi oyunlar çıkar mı PS4'e Grey Warden?

Yaza kadar çıkmaz, yıldızına kadar çıkar ama. Daha önce de dediğim gibi, PS4 için en iyi vakıt bu yılın sonları...

6. İkinizden de MOBA türü oyunları pek sevdığınız zannetmiyorum. Çünkü League of Legends hakkında sorulan, istenilen bütün bilgileri söylememekte israr ediyorsunuz. Peki, bu gareziniz League of Legends'a mı özel, yoksa hiçbir MOBA'dan mı hoşlanmıyorsunuz?

Sevmemek değil de becerememek olabilir. Ya da sevmediğimiz için beceremiyor da olabiliriz. Aslında MOBA oyunlarına yeterli

vakit ayıramadığımı da söyleyebilirim kendi adıma. League of Legends’ı denedim elbette ki ama tam kendimi veremeyince bir daha bakışım gelmedi. Reaper of Souls oynayıp duruyorum ben. Şefik de video çekiyor kendi kendine. (Ben MOBA oynamam, ne o öyle?!

- Şefik)

7. Final sorum da tüm LEVEL’da gelsin: Oculus Rift Türkiye’de tutar mı?

Bu gidişle Oculus Rift hiçbir yerde tutmayaç Facebook'un hamlesinden sonra. Öyle bir ruh haline girdim ki sanki Oculus Rift'e artık oyun yapılmayacakmış gibi hissediyorum. (Bence tamamı gereksiz bu tip projelerin. - Şefik)

Mektubumu bitirmeden önce Fırat Abi'ye de bir önerim olacak. Fırat Abi, şimdi siz Haziran'ın başlarında Los Angeles'a E3 fuarı için gönderdiğiniz yazarlarımıza eşlik etmek amaçlı bir kura çekimi olsa da benim gibi İngilizcesi iyi olan okurlarınızdan birkaçını yazarlarınızla birlikte gönderseniz?

Tüm sorularım bu kadardı. King Slayer & Grey Warden ve tüm LEVEL kendinize iyi bakın. May the gods watch over you!

Tamamdır, biletini aldık. Ama biz gelemeyiz, sen isterSEN bir bak gel, ne varmış, ne yokmuş... Şaka bir yana keşke böyle bir ola-nağımız olsa. Güzel olurdu bir araba insanla gitmek. Görüşürüz Tolga.

Tolga "Pro Gamer" TİMUR

SAY MY NAME!

Merhaba LEVEL çalışanları, keyifler nasıl? Ben Onur. Siz de iyisinizdir umarım Tuna ve Şefik Bey. Havalalar iyiden iyiye ısinmişken siz hala ofiste dergiyi mi yetiştirmeye çalışıyorsunuz? Cevabınız "evet" ise kolay gelsin ama sizin yerinizde olmak isteyen yüzlerce okuyucunuz var. Örneğin ben. Çok dağıtmadan sorularıma önemlilik istiyorum.

Havalalar ısinmıştı ama soğudu ve yağmurlu bir hal aldı. Yağmur yağması hoş zira tüm kiş bir damla kar ya yağıdı ya da yağmadı. Mesela buralara yağmadı, hiç de iyi olmadı. Yazın göreceğiz günümüzü!

1. Ben Alan Wake'i çok sevmiştüm. Birkaç kere bitirmişliğim de var, hatta spin-off olan Alan Wake's American Nightmare'i de oynadım. O güzel ve ilginç korku atmosferi oyuncuya içine alıyordu. Size sorumu yönelteyim. Yeni bir Alan Wake hakkında elle tutulur bir şeyler var mı? Yeni bir Alan Wake oynayabilecek miyiz?

Alan Wake hakkın rahmetine kavuştu maalesef Onur. Şimdi o oyunu yapan ekip, Remedy başka bir oyun üzerinde çalışıyor. Quantum Break oyunun adı ve aksiyon, bilimkurgu türünden olacak; oyun çıktıığında bir dizide de desteklenecek. Tüm bunları 2015'te görebilecek miyiz bakalım...

2. Başlıktan da anlaşılaçağ gibi ben bir Breaking Bad hayranıymı. Gerçekten çok etkileyici bir diziydi. Daha önce bu diziyi izledin mi Tuna Abi? İzlediysen fikirlerin neler?

Şimdi o Breaking Bad olayında şöyle bir şey

oldu; dizi ilk çıktığında kimse sallamıyordu ve ben de hiç yüz vermedim. Sonra, hangi sezonda oldu tam bilmiyorum ama dizi acayıp bir atak yaptı. Ben o kısımda da dizi yakalayamadım ve son iki sezonda Breaking Bad'i izlemeyenler zavallı insanlara dönüştü ve ben elbette ki onların arasındaydım. Anlayacağın, diziyi göz göre göre kaçırıyorum! Şu dakikadan sonra da pek izleyesim yok. Düşünsene, aylar sonra diziyi bitiriyorum, sonra da gidip millete, "Abi Breaking Bad çok iyiyim!" diyorum, kimse de yüzüme bakmıyor haliyle. Olmaz... (Sanırım hatırlımda izlediğim en iyi diziydi, başkası gelmiyor aklıma. - Şefik)

3. Konuya dizilere kaydırıldığımıza göre hangi dizileri takip ediyorsun Tuna Abi? Aynı zamanda Şefik Abi'nin de hangi dizileri izlediğini merak ediyorum.
Şefik Abi'n YouTube kanalında, bir dizi formatında yayılmış olduğu oyun videolarını izleyip duruyor bence. Bense bin bir çeşit dizi takip ediyorum sanırım. Sayıım: Game of Thrones, The Tomorrow People, Almost Human, Da Vinci's Demons, Enlisted, 2 Broke Girls, The Following ve dahası! (House of Cards'a başladım, 24'ün geri dönüşünü de iple çekiyorum. - Şefik)

4. Bende bir çeşit konsol ve RPG türü düşmanlığı var. 17 yıldır elime konsol degmedi veya RPG türünde herhangi bir oyun oynamamışım. Beni bu ikiilden alıkoyan sebep nedir?
Sana birisinin bir konsol veya RPG oyunu hediye etmemişi olması olabilir misal? Sana şu an bir PS4 ve bir tane de The Elder Scrolls Online yollasam, beni çok sevmenin dışında kendini tamamıyla başka bir dünyada kaybedebilirsin diye düşünüyorum. (Ben de ısinmadım RPG türüne ya. - Şefik)

5. Tek başıma dışarda yürüdüğüm zaman bana çok ilham正在. Bir şeyle yazmak istiyorum, hatta hâlihazırda yarılmış bir roman denemem var. Sizlere önmüzdeki günlerde yollayacağım. Olur da zaman ayırip okursanız beni çok memnun edersiniz.
Güzel. Yani tek başına kaldığında ilham gelmesi güzel bir olay, demek ki yaratıcı bir kişiliğin var. Bunu kaybetmemeni öneririm. Bol bol yaz çiz. Yarım kalmış romanını bize yolla tabii ki ama bu yönde ilerlemek istyorsan, seni daha da iyi yönlendirebilecek yerlere de yolla.

6. Son sorumu daha güncel olaylara yönelik sormak istiyorum. Bu internet yasakları hakkında ne düşünüyorsunuz? Twitter'in ardından YouTube da erişime engellendi. Bu sitelere yasal yollarla girememek insanı bir yerde çok üzüyor.

Twitter açıldı, YouTube hala kapalı. Hayatında bu kadar saçma, bu kadar gereksiz bir karar ve uygulama görmedim. Korkan insan yasaklar, bunu söyleyeyim sadece. (Bu siteler "yasal" yollarla kapanmadı ki yasal yollarla girememek diye bir şey olsun.

- Şefik)

Evet, aklımı kurcalayan tüm sorularımı yönettim. Umarım yayımlarsınız. Daha aydınlatık günlere doğru, hoşça kalın...

Bilmukabele Onur. Umarım çok daha güzel günler göreceğiz ve umarım bunun gerçekleşmesi çok da uzun sürmez...

Onur YILMAZ

SEVGİLİ LEVEL AİLESİ

Merhaba Tuna Ağabey ve Parantezlerin Kralı Şefik Ağabey. Ben sizi sıkmadan sorularıma geçeyim. İki kelime laflasaydın Kaan yahu? Bak hem senin de soyadın Şen, benimki de Şentuna, iyi anlaşırdık gibi geliyor. Ayrıca buradan 2000 doğumlu adaşım Tuna Şentuna'ya sesleniyorum: Senden de bir mail bekliyorum! Biliyorum, bu dergiyi okuyorsun; yaz da tanışalım.

1. Ortalığı daha çıkmadan kasıp kavuran Watch_Dogs mu, yoksa Rockstar Games'in şaheseri Grand Theft Auto V mi?

Watch_Dogs'un ne olacağı henüz belli olmadığı için hâlihazırda esip gürlemiş olan Grand Theft Auto V diyeceğim izninle. Onu söyle allayıp pullayıp yeni nesil konsollar uyardısalalar da yeniden oynasak... (Watch_Dogs'u istiyorum! - Şefik)

2. Battlefield 4 mü, yoksa Call of Duty: Ghosts mü? Bence ikisi de güzel oyunlar ama pek karar veremedim hangisi daha iyi diye...

Tek kişi takılacaksan Call of Duty: Ghosts, multiplayer'da akacaksan Battlefield 4. Çok paran varsa her ikisi de. Aşırı çok varsa Call of Duty: Ghosts'u yapan adamların ofisine git de bir sonraki oyunu biraz daha farklı yapmalarını söyle, selamlarımızı ilet, geri dön. (Annenler merak eder.)

3. PS4 mü, yoksa Xbox One mı?

Bu soru henüz eskimişti, o yüzden bir süre daha yanıt vereceğim edebimle. PS4 diyorum ve uzunca bir süre de böyle yanıt vereceğim şayet ki Microsoft'tan bir hamle gelmezse. Düşünün ki Xbox One'ı aldım ama bir tane oyun takip da oynayamam gelmiyor. (Zaten ne oyunu var ki?)

Sorularım bu kadar, inşallah yayımlarsınız. Bütün LEVEL ailesine selamlar.

Yayımladık tüm sorularını, hiçbirini kırmadan. Zaten üç tane soru sormuşsun. Yine yaz, yine bekleriz...

Kaan ŞEN



TAKVİM MAYIS

2 Mayıs

Etrian Odyssey Untold:
The Millennium Girl (3DS)
Farming World (PC)
Mario Golf: World Tour (3DS)
M.A.V. (PC)
ROCKETSROCKETSROCKETS (PC)
The Amazing Spider-Man 2
(PC PS3 PS4 X360 WiiU 3DS)



9 Mayıs

Bound by Flame (PC PS3 PS4 X360)
Killer is Dead - Nightmare Edition (PC)
McDROID (PC)
Putty Squad (PS3 PSV 3DS)
Zoo Giant - Family Edition (PC)



16 Mayıs

Bloodbath (PS3 X360)
Kick-Ass 2 (PS3 X360)
Kirby: Triple Deluxe (3DS)
NASCAR '14 (PC PS3)
Star Lords (PC)
Transport Simulator (PC)



23 Mayıs

American Truck Simulator (PC)
Legend of Oz: Dorothy's Return (3DS)
Lifeless Planet (PC)
Mugen Souls Z (PS3)
Planetary Annihilation (PC)
Tropico 5 (PC)
Wolfenstein: The New Order
(PC PS3 PS4 X360 XONE)



27 Mayıs

Watch_Dogs (PC PS3 PS4 X360 XONE)

Diger

1 Mayıs

Sherlock Holmes: Crimes & Punishment
(PC PS3 PS4 X360)

6 Mayıs

Outlast: Whistleblower (PC)

7 Mayıs

God of War Collection (PSV)
Outlast: Whistleblower (PS4)

8 Mayıs

Age of Mythology: Extended Edition (PC)
Spark Rising (PC)

14 Mayıs

Soul Sacrifice Delta (PSV)

20 Mayıs

Imagine Earth (PC)

21 Mayıs

Always Sometimes Monsters (PC)
Drakengard 3 (PS3)
Transistor (PC PS4)

22 Mayıs

The Incredible Adventures of Van Helsing II (PC)

28 Mayıs

Mind Zero (PSV)

PCNET'İN 200. SAYISI MÜTHİŞ HEDİYELERLE ÇIKTI!

The cover of PCnet magazine features a large gold '200' with '.sayı' written below it. Above the number is the text 'TEKNOLOJİYİ SEVİYORUZ'. The PCnet logo is at the top left, and the issue details 'MAYIS 2014 SAYI 200 YIL 17 FİYAT 790 TL' are at the top right. A red circular badge on the left says 'DVD HEDİYELİ'. At the bottom, there's a section for '200. sayı hediyeleri' with logos for various companies like webadam, PHP, Eset, Combat Arms, and vidQsport.com. There's also a barcode and some small text about software packages.

DVD
HEDİYELİ

PCnet

MAYIS 2014 SAYI 200 YIL 17 FİYAT 790 TL

TEKNOLOJİYİ SEVİYORUZ

200 .sayı

HAYATINIZI YEDEKLEYİN • TOR'U TANYIN • İŞLEMCİ TESTİ
EN İYİ MÜZİK KAYNAKLARI • HİC BİLİNMEYEN 20 WORD ÖZELLİĞİ
MÜKEMMEL FOTOĞRAFI YARATIN • ÖZEL BİLGİLERİNİZİ GİZLEYİN

— 200. sayı hediyeleri —

webadam 1 YILLIK HOSTING PAKETİ

PHP YE GİRİŞ EĞİTİM SETİ

Windows 8 GÖRSEL EĞİTİMİ

ESET MOBILE SECURITY (6 AYLIK)

COMBAT ARMS İÇİ SÜRPRİZ EŞYA

vidQsport.com POWERPOINT 2013 GÖRSEL EĞİTİMİ

+ WEBADAM'DAN 1 YILLIK MOBİL SITE OLUŞTURUCUSU + PCNET'İN SON 20 SAYILIK ARŞİVİ + ASHAMPOO UNINSTALLER 5 (6 AYLIK)

HER SAYIDA
+ YENİ ÜRÜNLER + YAZILIMLAR
+ MOBİL UYGULAMALAR + WEB SİTELERİ

ISSN 1301-0773 05

9 781301 077305

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

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Epigenesis

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 2014

Multiplayer FPS'lerin mantar gibi türdeği bir dönemin yeni üyesi Epigenesis, halen geliştirme aşamasında ve Steam üzerinden erken erişime açık durumda. Bu oyunu benzerlerinden ayıranısa iki takımın bir topun peşinde verdiği mücadele...



Jet Car Stunts

Platform: PC, PS3, PS4, Xbox 360, PS Vita

Çıkış Tarihi: Mayıs 2014

Yıllar önce mobil platformlarda boy gösteren Jet Car Stunts'in yolu mevcut tüm platformlardan geçmek üzere. Bu ay piyasaya sürülmüş beklenen oyun, yapımcıları tarafından mücadeleci, eğlenceli ve bağımlılık yaratıcı bir yanıt oyunu olarak tanımlanıyor.





Source

Platform: PC, PS4, Xbox One

Çıkış Tarihi: 2014

Duyurulduktan kısa bir süre sonra Kickstarter'da yerini alan Source, aksiyon / macera türüne yenilikçi bir adım atmak istiyor. Özellikle görsel tarziyla fark yaratılan oyunun yenilikçi oynanış yapısı da bir hayli baş döndürecek gibi.



Styx: Master of Shadows

Platform: PC, PS4, Xbox One

Çıkış Tarihi: 2014

Of Orcs and Men'in geliştiricisi Cyanide tarafından hazırlanan oyun, RPG öğeleriyle bezenmiş ve gizlilik gerektiren bir oynanışa sahip. Oyundaki olaylarsa Of Orcs and Men'in uzun zaman önceki cereyan edecek.

LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 5 Oyun **FIFA 14** Platform **Xbox One**



< Fırat vs Emre >

Aylardır, hatta yillardır Manchester City ile maçlara çıkan ben-deniz, bir anda şuursuzca hareket edip LEVEL Ligi'nde Gökhun ile karşılaşacağım maça Atletico Madrid olarak dâhil oldum ve maç ilerledikçe anladım ki hayatımın hatasını yapmıştım. Daha ilk dakika-dan golü bulan Gökhun dur durak bilmedi, goller üst üste sıraladı ve skoru bir anda 3 - 0 yaptı. Attığım tek golle biraz umutlansam da maçın sonunda tabelada 6 - 1 yazıyordu...

< Fırat vs Emre >

LEVEL Ligi'nin bu ayki ilk maçı, Emre'yi sürekli olarak kötü gol atmakla suçlayan Fırat ve Fırat tarafından sürekli olarak kötü gol atmakla suçlanan Eme arasındakiydı. Maça bu konunun tartışmaları arasında başlandı, baskı sonuç verdi, Fırat ilk golü attı. Yine de pes etmeyen Emre, tabii ki de kötü bir gol atıp skor 1 - 1 yaptı ama bitmek tükenmek bilmeyen tartışmalar sırasında iki gol daha atan Fırat maçı 3 - 1 alıp adını final yazdırdı.



< Gökhun vs Fırat >

Ofiste her ay birçok maç oynanıyor, herkesin birbirile rekabeti var ama en büyük rekabet, en çok bahane üretilen tartışma Fırat ile Gökhun arasında cereyan ediyor. LEVEL Ligi'nin bu ayki finali de bu dev rekabete yakışır bir şekilde gerçekleşti. Önce Fırat 2 - 0 öne geçti, ardından Gökhun maçı 3 - 2'ye çevirdi, ardından Fırat beraberlik golünü atıp skor 3 - 3 yaptı ama son sözü Gökhun söyledi, maçı 4 - 3 alarak ayın şampiyonu olmayı başardı.

PUAN DURUMU

İSİM	O	G	B	M	AG	YG	P	A
Emre	9	5	0	4	20	15	15	+5
Firat	8	5	0	3	20	16	15	+4
● Gökhun	2	2	0	0	10	4	6	+6
Serdar	5	2	0	3	7	9	6	-2
Şefik	5	1	0	4	5	14	3	-9

● Ayın galibi

FİNAL MAÇI

Gökhun Sungurtekin

Bayern Münich



Firat Akyıldız

Bayern Münich



4 | 3



T. Müller

16'

T. Müller

22'

45'

F. Ribery
53'

M. Mandzukic
62'

T. Müller
71'

A. Robben
75'

F. Ribery
90'

90'



Maçın Adamı **T. Müller**



Hyperion'da neler oluyor?

Handsome Jack'in hikâyesi *Borderlands: The Pre-Sequel*'da

Sayıyorum ki ancak geçtiğimiz haftalar da *Borderlands 2* son DLC hikâyesine kavuştu ve daha ona el atmadan yeni bir *Borderlands*'ın haberi geldi. *Borderlands 3*'ü bir şekilde bekliyoruz tabii ki ama onun açıklamasına daha var diye düşünürken *The Pre-Sequel*'nın haberini aldık. Net bir şekilde seriden bolca para kazanma mantığıyla hazırlanan oyun, *Borderlands*'ın şahane bir oyun olması nedeniyle çok ilgi çekici dursa da arkasındaki mantığa da insanın kafası takılmıyor değil. Konuya bir oyuncu olarak eğilmek bu durumda en mantıklı ve bu bağlamda da sunu rahatlıkla söyleyebiliriz: "Yeni bir *Borderlands* mi?! Yaşasın!!!"

Üç metre mi? Atla gitsin...

Tamamıyla ayrı bir oyun olarak planlanan *Pre-Sequel*, *Borderlands 1* ile *Borderlands 2* arasındaki zaman diliminde geçecektir. Pandora'dan da uzaklaşarak Pandora'nın Ay'ında ve Hyperion uzay üssünde zaman geçireceğiz ve Handsome Jack'in nasıl *Borderlands 2*'deki kadar güçlendiğine şahit

olacağız.

Oyunun Ay'da ve Hyperion'da geçmesinin atmosfere en büyük etkisi sürekli uzayı görecek olmamız ve yer çekimindeki farklılık olacak. Karakterlerimiz sürekli oksijen maskeleriyle dolaşmak zorunda kalacak ve ziplemek, havada süzülmekle eş değer olacak. Bu şekilde farklı bir oyun mekânıne de sahip

ilk büyük boss'u Wilhelm the Enforcer da seçebileceğimiz ikinci karakter. Yine *Borderlands 2*'de tanıdığımız Lynchwood Şerifi Nisha the Lawbringer üçüncü karakterin yerini alırken, son karakter de Claptrap the Fragtrap olarak karşımıza çıkıyor. Bu Claptrap, ilk *Borderlands*'ın başında karşılaştığımız ve *Borderlands 2*'de son hayatta kalan Claptrap

"Oyuna dört tane yeni karakter geliyor. Hepsi Handsome Jack için -Jack, Hyperion'ın başkanı olmadan önce- çalışan, tanıdık simalar"

olacak olan oyun, iyi bir yönde mi ilerliyor, emin olamadım.

Oyna dört tane yeni karakter geliyor. Hepsi Handsome Jack için -Jack, Hyperion'ın başkanı olmadan önce- çalışan, tanıdık simalar. *Borderlands*'ın DLC'lerinden The Secret Armory of General Knoxx'tan tanıdığımız Crimson Lance assassin, Athena the Gladiator ilk karakterimiz. *Borderlands 2*'nin

oluyor. Claptrap'le oynamak nasıl bir duyguya, ancak oyuna el attığımızda bunu anlayabileceğiz fakat kısa boyu yüzünden kameranın bir anda aşağı çekilmesi bile enteresan bir tecrübe olacağa benziyor. Güçsüz gözükmesine rağmen birçok iyi özellikle donatılacağı da belirtiliyor yapımcılar tarafından. Athena'nın özel yeteneği Kinetic Aspis olarak belirtiliyor. Tank görevini üstlenecek olan



Athena, gelen saldırıları ortadan kaldırabilecek dev bir kalkan yaratabilecek. The Wrath of the Goddess yeteneğiyle de bu kalkanı birçok düşmanına aynı anda fırlatıp onlara zarar verebilecek. Prepare for Glory özellikle de düşmanlarıyla alay etmesine ve saldırının Athena'nın üzerinde yoğunlaşmasına neden olacak.

Wilhelm, Borderlands 2'de kocaman bir robot olarak karşımıza çıkmıştı. Pre-Sequel'da ise henüz insan formunda olacak. Onu seçtiğiniz takdirde de yetenek ağacını geliştirek yavaş yavaş bir robota dönüşmesini sağlayabileceksiniz.

Dondun, çıkış

Borderlands'deki element etkilerine ek olarak yeni oyunda, yeni bir element işin içine karışacak: "Cryo effect" adındaki bu element silahlarınıza buz özelliği ekleyecek. Bu özellikteki silahları kullandığınızda rakiplerinizin yavaşlaşacağı ve nihayetinde de oldukları yerde donduklarını göreceksiniz. Tamamıyla buza dönüşmüş bir düşmanı bir yuruşta parçalara ayırmak da hoş olacağa benziyor. (Burada ilginç bir dokunuş daha var ki o da parçalara ayrılan buzların yere düşmeden önce gökyüzüne doğru savrulması.) Var olan silah tiplerine ek olarak lazer silahı da bu gruba ekleniyor. Bildiğiniz, parçalı lazer atışlarının yanında Ion Cannon mantığından, sürekli enerji atışları da yapabilecek olan lazer silahları bir yandan oyundaki görsel efektleri de coşturacağa benziyor.

"Oz Kit" adında yepyeni bir gear'ımız var. Bu aslında taktliğiniz oksijen maskesinin ismi ama bir maskeden çok daha fazlasına yarıyor. Oz Kit yüzünden oynamışta da ilginç bir değişim oluyor ve o da sürekli oksijen peşinde koşacak

olmamız. Oksijenimiz bittiğinde, aynı suyun altında nefessiz kalmış gibi yaralanmaya başlıyor ve nihayetinde ölüyoruz. Neyse ki aynı cepheye gibi oksijen paketlerinin de sağdan soldan düşeceği söyleniyor. Sahip olduğumuz oksijen sayesinde jet-pack'imize de güç verebileceğiz. Tabii ki bu da oksijen rezervlerimizi azaltacak ama yüksekliklere çıkmak veya tehlikeden uzaklaşmak için iyi bir seçim olacak gibi duruyor. Oksijeni tazelemek için paket toplamaktan bir seviye ötesi, oksijen jeneratörlerini aktive etmek ve bu sayede oluşan ufak, oksijen dolu alanda beklemek. Yayılan bu oksijeni stratejik olarak kullanıp ateşe dönüştürmek ve düşmanlara tuzak kurmak da mümkün olacak üstelik. Yerçekiminin az olmasıyla birlikte zıpladıktan sonra yere inmek için bir tuşa basacağız ve yere doğru bir saldırı da yapabileceğiz. Buna Oz Kit'in element özelliklerini de ekleyebilecek ve yere indiğimizde yerin alevlenmesini, buza dönüşmesini veya oksijen balonlarının oluşmasını sağlayabileceğiz.

Yeni nesil?

PS4 ve/veya Xbox One sahiplerinin aklında şu soru çoktan belirtmiştir: Oyun bu sistemlere çıkacak mı? Cevabı net bir şekilde "hayır" çünkü yapımcılar -yazının başında da belirttiğim gibi- serinin ekmeğini yemek için bu oyunu tasarlıyor. Dünyada toplasınız 12 milyon adet yeni nesil konsol varken, 240

milyon kadar PS3 ve Xbox 360 var. Düşünün ki Borderlands 1'i ve Borderlands 2'yi de insanlar hep bu sistemlerde oynadı ve tanıdı. Hâlihazırda müşteriye yeni bir yapıp sunmak mı, yoksa yeni müşteri peşinde koşmak mı? Cevap bu kadar basit...

Dolayısıyla bu oyunu PC, PS3 ve Xbox 360 sahipleri oynayabilecek. Umuyorum ki bu oyuna da 10 tane DLC yapmazlar zira o vakt gerçekten, bu kadar iyi olań bir oyun bile kabak tadı verebilir.

Sonbahar aylarında piyasada olması beklenen oyun hakkında daha fazla bilgi yayılmışsa bile bu kadar bile heyecan yaratmak için yeterli oldu. Size tavsiyem, elinizdeki Borderlands oyununu bir kenara bırakın ki bu oyunu gerçekten almak isteyebilin. Oyunun çıkışına yakın bir zamanda hala herhangi bir Borderlands oyununu oynuyor olursanız bu oyundan zevk almanız çok zorlaşacak... ■

Avustralyalılar!

Dallas'ta yer alan Gearbox oyunu geliştirmeye başladıkten sonra, 2013'ün Mart ayında Canberra'da yer alan 2K Australia oyuna dâhil oldu ve bu durum yapım sürecinde birtakım değişikliklerin olmasını sağladı. Nasıl mı?

Ay'daki karakterlerin birçoğunda ağır Avustralyalı aksanı yer alıyor artık ve birçok espride de Avustralya'ya özgü espriler dönmeye başlamış durumda. Mad Max 2'de Gyro Captain'ı canlandıran Yeni Zelandalı aktör Bruce Spence de artık bir şekilde (Sesiyle...) oyunda, İrlandalı - Avustralyalı Ned Kelly de. Altyazı olmadan onları anlamak pek mümkün olacağa benzemiyor...

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



Namco Bandai'den yeni bir dövüş oyunu

Zebaniler ve insanlar **Rise of Incarnates**'ta buluşuyor

Namco Bandai keşke otursa da Tekken X Street Fighter'ı tamamlasa artık... Capcom ne güzel sözünde durdu, yaptı bitirdi oyununu, herkes hala oynuyor. Namco Bandai de anca yeni oyun hazırlasın!

Durumdan kötü bir şeymiş gibi bahsetmiş olmanın en büyük nedeni oyunun demosunun yayımlanmış olması ve gördüğüm kadarının heyecan vermemiş olması. Üstelik Rise of Incarnates bedava bir oyun olarak hazırlanıyor; heyecanlanmak için hâlihazırda bir nedenimiz de vardi... 2v2 dövüşlerin söz konusu olduğu oyunda seçeceğimiz karakterin yanına bir de arkadaşımızı alıp diğer grubu yenmeye çalışacağız. Oynamış bir açıdan Naruto'y'u andırıyor, bir yerden eskinin Virtual On'una benziyor.

Düşünün ki üç boyutlu bir ortamdasınız ve metrelerce havaya yükseliş saldırlılar yapabiliyor ve bir dolu özel yetenekle savaşabiliyorsunuz.

Neyse ki karşı tarafın oyuncularına kilitlenebilme

gibi bir özellik koymuşlar ki nereye yumruk atacağımızı biliyoruz.

Tanitimı yapılan dört karakterden bir tanesi, Jedrek Tyler bir çeşit Dante imajı çiziyor. 22 yaşındaki bu karakterin alt benliğinde ismi çok karizmatik bir zebani yattı: Mephistopheles! Kırmızı paltosu ve kılıcı ile dikkat çeken Jedrek, yakın dövüşte usta ama menzilli saldırılarda da boş değil. Enerji barı dolduğunda da zebani formuna dönüşerek çok daha güçlü bir hale geliyor; hem daha az hasar alıyor, hem de daha güçlü vrouşlar yapabiliyor.

"Ares" adındaki karakter, 27 yaşında ve uzun menzilli silahlarla arası iyi. Biraz yavaş hareket eden Ares, bir zebaniye dönüşemiyor ama Deuterros'u yanına çağırıp onunla birlikte savaşabiliyor. Deuterros, Ares'in aksine uzaktan savasıyor ve rakiplerinin yanına son hız giderek onları yakın dövüşte alt etmeye çalışıyor. 23 yaşındaki Lilith ise iki tane tabancayla dövüşüyor ve tahmin edeceğiniz gibi o da Ares gibi uzun menzilli dövüşlerde iyi bir performansa sahip. Tanıtılan en ilginç karakter muhtemelen Gaspard Watteu olmuştur. Bu ilginç karakter 103 yaşında ve birtakım zombilerle birlikte savaşa katılıyor. Onları birer silah gibi kullanabilmesinin yanında, kendine kalkan olarak kullanabiliyor, bu anlarda da göz kamaştıran sahnelerle yol açıyor.

Her karakterin havada iki kez zıplama, bir yöne hızla atılma ve menzili sonsuzluğa varan atışlar yapabilme olanağı var. Yakalama hare-

ketlerinin animasyonu farklılık gösteriyor ama onların da mantığı her karakterde aynı. Diğer tüm haretlerse karakterlere göre değişiklik gösterecek. Sadece online olarak oynanması planlanan oyunda, takım arkadaşınızla birlikte senkronize hareketler yapmanıza da olanak tanınacağı açıkladı. Örneğin, karşı taraftaki rakibi bir kişi havaya fırlattıktan sonra diğeri ona saldırırsa rakibiniz daha fazla hasar alabilecek. Her ne kadar anlatılanlar güzel gözükse de oyunda bir yavanlık olduğu da bir gerçek. Hiç tanımadığımız, ismekte zorlanacağımız birtakım karakterlerin birbirileyle, ne uğruna dövüşüklerini bilmeden savaşmaları çok da çekici gelmiyor şu aşamada. Belki zamanla bu oyun hakkındaki görüşlerimiz değişim, kim bilsin... ■

Sağlık

Rakiplerinizin de, sizin de birer sağlık barınız bulunacak. Karakterinize ait olan bu sağlık çizgisi, saldırılardan sonucunda bitecek ve ölüseniz savaşa dönüp dönemeyeceğinizi henüz bilmiyoruz. Bu karaktere özel sağlık barının yanında bir de grup sağlığı olacak. Toplamda altı kareden oluşan bu bar da yine aldiğiniz hasara göre azalacak ve bittiği anda -karakterlerinizin sağlığı tam olarak bitmemiş olsa bile- yenilmiş olacaksınız. Bir kişinin çok kötü oynaması durumunda takım olarak yenilmek olası olacağı benziyor.





İSTANBUL
KALKINMA
AJANSI



SES)))TEK

İngilizce Öğreten uygulama

SESTEK'ten İNGİLİZCE KOD

İngilizce pratik yapmanın artık kolay bir yolu var. SESTEK'in İstanbul Kalkınma Ajansı (İSTKA) desteğiyle geliştirdiği iPad uygulaması İNGİLİZCE KOD, yakında App Store üzerinden kullanıcılarla buluşuyor. İlköğretim ikinci seviye öğrencilerinin İngilizce gelişimine katkıda bulunmayı hedefleyen İNGİLİZCE KOD, içeriği "Konuş", "Oku", "Dinle" isimli bölümlerden alıyor adını.

İNGİLİZCE KOD ile neler yapabilirim?

Konuş bölümü, söylediğiniz İngilizce sözcük-

leri tanıyrak, telaffuzunuza değerlendirmeye olması gereken telaffuzla karşılaştırarak bir puan veriyor. Bu bölümde örnek ses kayıtlarını dinleyerek telaffuzunuza geliştirebilirsiniz.

Oku bölümünde uygulamada yüklü hikâyelerde geçen dilbilgisi konularının açıklamaları ve mini testler yer almıştır. İngilizce öğrenimi sırasında en çok zorlayan konuları basit bir dille anlatan bu bölüm sayesinde dilbilgisi seviyenizi geliştirebilirsiniz. Dinle bölümünde uygulamada yüklü

hikâyeler orijinal İngilizce seslendiriliyor, hikâyede geçen bazı kelimelerin üzerinde açıklayıcı resimler belirliyor. Bu bölümde ayrıca girilen internet adreslerindeki metinler de orijinal İngilizce sesle seslendirilebiliyor. Hem göze, hem kulağa hitap eden Dinle bölümyle kelime dağarcığınızı ve dinleme becerilerinizi geliştirebilirsiniz.

Uygulamaya ilgili detaylarısa www.sestek.com adresinden takip edebilirsiniz. ■



SESTEK

İstanbul Kalkınma Ajansı tarafından desteklenen İngilizce Kod Projesi kapsamında hazırlanan bu yayının içeriği İstanbul Kalkınma Ajansı ve Kalkınma Bakanlığının görüşlerini yansıtmadır. İçerik ile ilgili tek sorumluluk SESTEK'e aittir.



Gameforge'dan yeni oyun

Orcs Must Die! Unchained geliyor

Orcs Must Die! Unchained, tamamen stratejik zorluklar ve ekip başına beş oyuncu içerebilen, aksiyon dolu PvP mücadelelere odaklanıyor. Ürünü, kule koruma mekânıne sahip kale zaferleri ve TPS karışımı olarak tarif etmek mümkün. Oyun 2014 yılı sonunda bilgisayar için ücretsiz olarak piyasaya sürülecek. "Orcs Must Die! gezegenini benzersiz oyun duygusuyla daha da geliştireceğimiz için çok sevinçliyiz," diyor Robot Entertainment CEO'su Patrick Hudson ve şöyle devam ediyor: "Orcs Must Die! 2 oyununa co-op bir oyun modu eklendikten sonra, tüm hayranlar diğer oyunculara karşı rekabet edebilecekleri

bir oyun modu istediler ve Orcs Must Die! Unchained de bu istege yanıt verdi. Şirket olarak bu seriyi yeni bir seviyeye yükseltme hedefine ulaşmış bulunuyor. Bu ürün şimdiden kadarki parçalardan daha büyük, daha derin ve daha zorlu. Umarız oyunun hayranları da oynarken bizim test oturumlarında eğlendiğimiz kadar çok eğlenirler." Orcs Must Die! Unchained, öncülerinin kanıtladığı oyun prensibini bir seviye yükseltiyor ve hem heyecanlı, hem de taktiksel açıdan daha derin, multiplayer çarpışmalar getiriyor. Farklı haritalardaki ana görev, rakip ekip ve ordu ile yapay zekâ tarafından yöne-

tilen suç ortaklarının kendi bölgemize ulaşıp burayı yok etmesini engellemek. Orcs Must Die! Unchained, kaba saba barbarlardan başlayıp zarif okçulara ve sihirli yeteneklere sahip büyüğülere kadar geniş bir kahraman sınıfı seçeneği sunuyor. Bunların her biri taktiksel açıdan diğer ekip üyelerinin güçlü yanlarına göre bireysel yetenek ve sihirlerini avantajlı şekilde kullanarak zaferi veya yeniligi belirlemek için hazır. Oyunu yerleştirilmiş zamanla geliştirilebilen karaktere özel silahlar, yetenek ve sihirlerin yanı sıra birçok farklı tuzak da oyuncunun hizmetinde olacak. ■

Siz uyurken neler oluyor? Korkunun yeni adresi, Silence of the Sleep

Millet Kickstarter'larda küçük oyunları için para peşinden koşarken, Early Access'lerden para toplarken Finlandiyalı, 24 yaşındaki Jesse Makkonen şahane bir oyunu tek başına neredeyse tamamlamak üzere. "Silence of the Sleep" adındaki oyunu üzerinde yaklaşık dokuz aydır çalışmaktadır ve oyunun %65'ini tamamlamışa benziyor. Tek kişinin hazırladığı bir oyun olarak düşünülince son derece iyi gözükken oyun, tek kelimeyle oynamayı hak edecek bir oyun olacak. (Bir sürü kelime oldu.) El çizimi grafikleri ve korkutucu atmosferi ile sözde korku oyunlarına şu anda bile fark atmayı başarmış olan oyun, intihara meyilli bir adamın hikayesini konu alıyor. Kahramanımız bir gün uyanıyor ve kendini bulduğu ortamın son derece yabancı bir yer olduğunu keşfedor. Bu karanlık ortamda, edindiği bir el feneriley yolumu bulmaya çalışan adamımız, bir süre sonra kâbuslarından fırlamış yaratıklarla karşı karşıya geliyor ve gerisin geri kaçmaya başlıyor. O kaçıyor, yaratıklar kovalıyor, o kapıları

açıp saklıyor, yaratıklar peşini bırakmıyor... Anlayacağınız son derece korkutucu bir oyun hazırlıyor sevgili Jesse; benim gibilere fazla gelebilir. Hiçbir şekilde dövüşmenin, saldırının olmayacağı oyunda bolca kaçacağız ve bu sırada bulmacaları çözeceğiz. Tanıtımında gösterilen bir bulmacada, bir postere bakıyor ve bir şehir siluetinin posterde yer aldığığini görüyoruz. Hemen sonrasında bir anahtar ele geçiriyor ve çevrilerek farklı yüzlere kavuşan bu anahtarın dışlerinin, şehir siluetine ne kadar çok benzediğini fark ediyoruz. Yılan saçlı korkunç bir yaratık peşimize düşüyor ve ondan kurtulmadığımız aşamada, bu anahtarın dışlarını silüete uygun olarak düzenlemiş olmamız gerekiyor ki çıkışa ulaşabilin. El fenerinin dışındaki aydınlatmaların yaratıklara karşı uzaklaştırıcı bir etkisinin olduğunu da keşfettiğimiz oyun, sadece PC için hazırlanıyor ve Ekim ayında piyasada olması bekleniyor. ■



NVIDIA®

Titanfall'a NVIDIA dopingi

En güzel Titan kimde?

Süphesiz ki 2014 yılının en çok beklenen oyunlarından biriydi Titanfall ve belki de yıl sona erken, "yılın en iyi oyunu" adayları arasında mutlaka adı sayılacaktır, en azından kendi türünde. Mart ayından itibaren oyuncuların büyük ilgi gösterdiği ve asıl odası Xbox 360 ile Xbox One konsolları olan oyun, elbette ki FPS türünün vazgeçilmez platformu PC'de de oyuncuların beğenisine sunuldu. Valve'in Source motoruyla geliştirilen ve aksiyon dozajının tavan yaptığı Titanfall'un görsel kalitesi için neler diyebiliriz peki?

Hem PC, hem de konsol sürümü geliştirilen oyunların görsel anlamda en güçlü olduğu platform çoğu zaman PC olmaktadır. Titanfall'da da bu gelenek bozulmadı ve her ne kadar Xbox One'in gücünden yararlanıyor olsa da oyunu en sağlam grafiklerle PC'de tecrübe ediyoruz. Gelişen ekran kartı teknolojilerinin gitayı bir hayli yükseltmesi sonucu, oyunun PC sürümünde geliştirilmiş grafikler, yüksek çözünürlüklü kaplamalar ve yüksek frame-rate oranı ilk göze çarpan detaylar. Son yıllarda oyuncu odaklı yazılım hamleleri oyuncuların gönlünü kazanan NVIDIA da Titanfall'un PC sürümünden maksimum fayda sağlayabileceğini elinden geleni yapıyor.

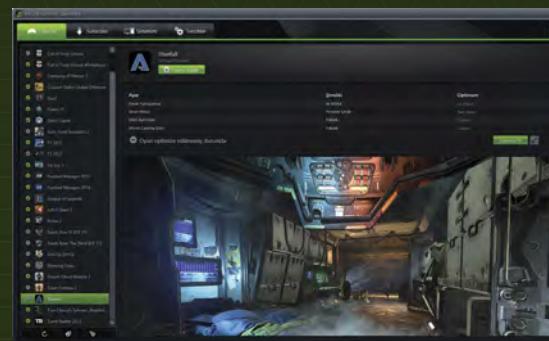
Oyunu GTX 600 ve GTX 700 serisi ekran kartında oynayan oyuncular, oyunun performansını artıran son sürücülerini kurarak Titanfall keyflerini

en üst seviyeye çekme şansına sahipler. Bu işin en önemli yanı belki de, evet ama elinizdeki bu kartlar ve Titanfall ile yapabilecekleriniz sadece bununla sınırlı değil. Az önce dile getirdiğimiz üzere oyuncu odaklı hamleleriyle göz dolduran NVIDIA, oyunun farklı şekillerde tecrübe edilebilmesi için NVIDIA Shield'i devreye sokuyor. Firmanın mobil oyun konsolu olarak boy gösteren ve aynı zamanda GTX 600 / GTX 700 serisi ekran kartına sahip oyunculara farklı nimetler sunan NVIDIA Shield, bu kartlara sahip bilgisayarlar üzerinden Titanfall keyfini mobil olarak yaşanabilir hale getiriyor.

Olay basit: Masaüstü bilgisayarınızda Titanfall, elinizde de NVIDIA Shield var. Eğer masaüstü bilgisayarınız ile NVIDIA Shield aynı ağ üzerindeyse bağlıyorsunuz bilgisayarınıza ve NVIDIA ekran kartınızın tüm nimetlerinden NVIDIA Shield'in ekranında faydalanyorsunuz. Alternatif bir senaryoda NVIDIA Shield'in ekranıyla kendinizi sınırlamak istemediğinizi ama bilgisayar başına geçmek yerine evinizin salonunda yürümek istedığınızı düşünelim. Bu durumda da NVIDIA Shield'in Console Mode'u devreye giriyor ve NVIDIA Shield aracılığıyla Titanfall keyfini televizyonunuza taşıyorsunuz. Böyle bir sistemi destekleyen ve Bluetooth bağlantı özelliğine sahip birçok gamepad'ın, klavyenin ve mouse'un da bu düzeneğe eklenebileceğini not düşelim. Alın size konsolda Titanfall keyfi; üstelik konsol sürümlerinden daha kaliteli bir görsellikle...

NVIDIA'nın oyunculara sunduğu nimetler bunlarla sınırlı değil elbette ki. Geçen ay LEVEL Online üzerinden yaptığımız yarışmayı takip ettiyseniz, NVIDIA ekran kartları ve GeForce Experience yazılımı sayesinde oyunlardan

video kaydı alabileceğinizi biliyorsunuzdur. Eh, takip etmeyenler de artık öğrenmiş oldular. NVIDIA'nın GeForce Experience yazılımı, Oyun Optimizasyonu ile oyunları mevcut sisteminize göre en iyi performansı verecek ayarlara otomatik olarak çekebilme yetisine sahip. Bunun dışında ShadowPlay özelliği, oyun sırasında video kaydı yapmanızı sağlıyor. Son olarak da Nisan ayında yayımlanan güncelleme sayesinde Twitch desteğine kavuşan yazılım, oyun tecrübenizi Twitch üzerinden tüm dünyaya paylaşmanıza imkân tanıyor. ■



Güncelleyin!

Titanfall'un Mart ayındaki çıkışından kısa bir süre önce ekran kartları için 335.23 sürücü güncelemesini yayımlayan NVIDIA, bu sayede Titanfall'un daha performanslı ve daha optimize çalışmasını sağladı.



Festivalin böylesi...

Turkey Game Festival büyümeye devam ediyor

Eskişehir'de sessiz sedasız deneme etkinlikleri gerçekleştirilen ve LEVEL'in basın sponsoru olduğu Turkey Game Festival, 10 farklı ile yayılmaya hazırlanıyor.

Eskişehir'de Özدilek AVM'de ve Buda gece kulübünde gerçekleştirildiği etkinliklerle ilkler imza atan TGF, 3.000'den fazla oyuncuya bir araya geldi. Kafe etkinliklerine ise cosplayer'lar ve sürpriz yarışmalar renk katıyor. TGF, oyuncuların vakit geçirdiği her ortamda etkinlikler ve turnuvalar düzenleyen, gezenti bir oyun festivali. Oyuncuya herhangi

bir alana veya il dışına davet etmektense festivali oyuncunun ayağına getiren bir organizasyon. İlk etkinliğinde heyecanın ve oyun kalitesinin doruk noktasına ulaştığı League of Legends turnuvasına, çekişmeli Counter-Strike Online maçlarına ve Legend of Fighters tanıtımına ev sahipliği yaptı. Bunun yanı sıra Türkiye'de bir ilk olan "oyun konseptli gece kulübü" etkinliğini düzenledi ve ayrıca Sokak Hayvanlarını Koruma Derneği'ne bağışta bulunulan örnek bir gece yaşandı. Eskişehir'deki üçüncü etabında, 5 - 6 Nisan

tarihlerindeki AVM etkinliğine gelen herkes çeşitli konsol etkinliklerinden, e-spor'a yer alan League of Legends gibi oyunların turnuvalarına kadar birçok yarışmaya katıldı. Bu etkinlikler 10 büyük şehirde devam edecek, ayrıca TGF'nin Eskişehir'deki bir sürpriz etkinliğiyle daha oyuncularla buluşacak. Diğer illere giriş tarihleri ise en kısa zamanda duyurularak. Etkinlikle ilgili görsellere erişmek ve diğer etkinliklerden haberdar olmak için TGF'nin resmi Facebook sayfasını www.facebook.com/turkeygamefestival adresinden takip edebilirsiniz. ■

Sıra Red'de...

Bastion'ın yapımcısından, Transistor bu ay piyasada

Bastion sanıyorum ki oyundan çok müzikeriyle ön plana çıktı. Bir dönem Facebook'ta birçok arkadaşım, sürekli Bastion'ın müzikerini paylaşıyordu ki ben o sıralar oyuna hiç göz atmamıştım bile. İnternette küçük bir araştırma yaptıktan sonra da odak noktanın müziklerde olduğunu keşfettim. Bu konunun tekrar aklıma gelmesinin en büyük nedeni de Supergiant Games'in yeni oyunu Transistor'ın fragmanı oldu. Fragmandaki güzel sesin sahibi yine Ashley Barrett ve müzik yine çok güzel. Bu oyunu belki de sırf müzikeri için tercih edeceğiz, kim bilir... diyorum ama inanmayın; görsellik ve oynanış da gayet heyecan verici gözüküyor.

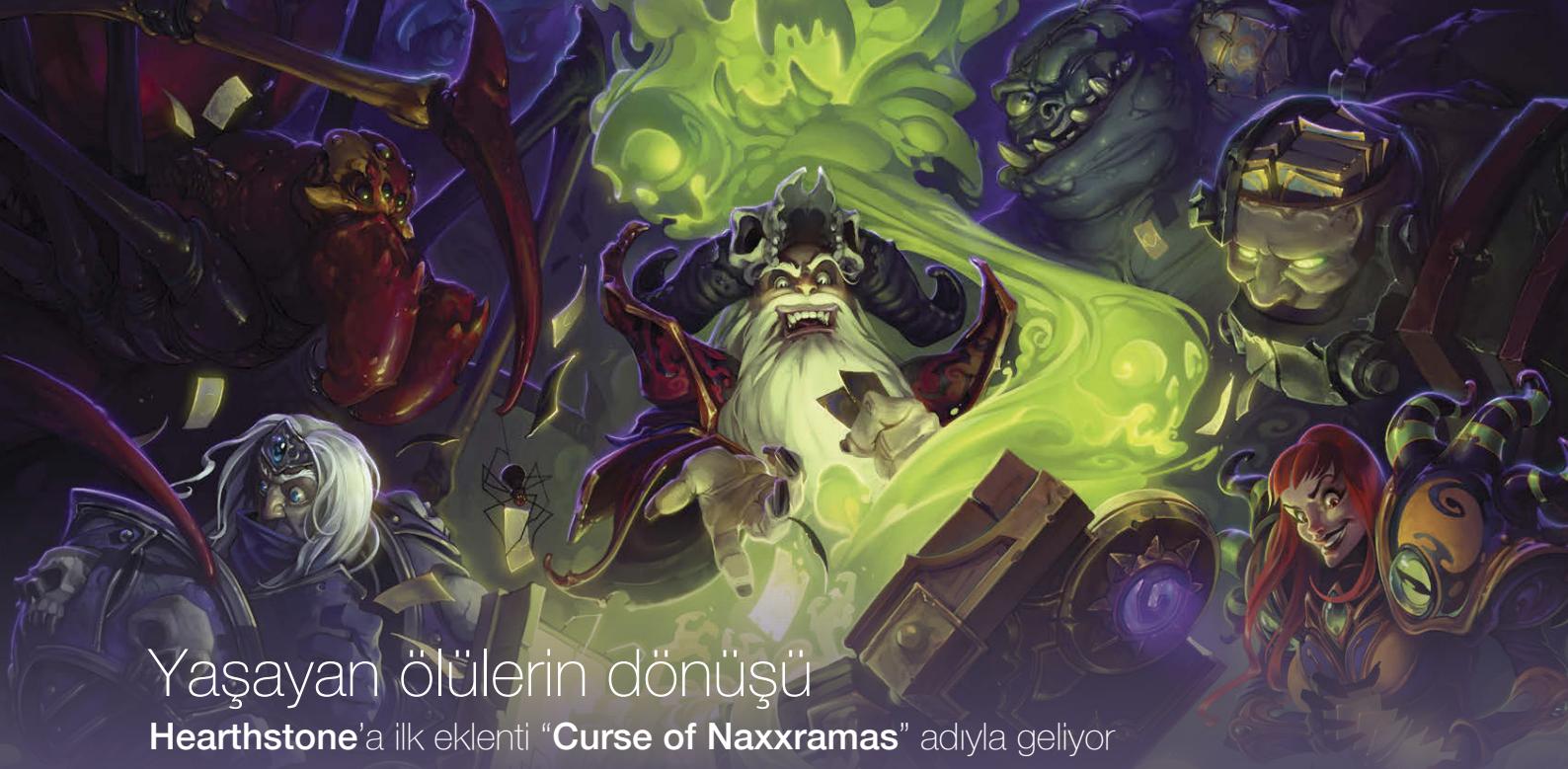
Gelecekte geçen oyun, yine geleceğin şehirlerinden bir tanesini konu ediyor. Bir bilimkurgu senaryosu söz konusu ve hikâyede, "Cloudbank" adındaki bir ses bankasından söz ediliyor. Şehrin ünlü seslerinin bir bir bu bankadan kaybolduğundan ve sıranın Red'e, oyunun kahramanına geldiğinden bahsedilmekte. Düşman kim, bunu hala bilmiyoruz ama Red, ilginç kilinciyla bu işi yapanların peşine düşüyor. Kilicin birkaç farklı kullanım

şekli olacağı da belirtiliyor. Oynanış izometrik bir görünüşte ilerliyor. Kahramanımız birtakım, ilginç tasarımlara sahip robotlara karşı mücadele veriyor ve çoğunlukla kaçma eğiliminde olduğu görülüyor. (Oyunun shoot 'em up türünde olmayacağına bir kanıt bu.) Bazı bölümler, bu izometrik görüntüsünden farklı olarak iki boyutlu bir ortamda geçecek. Bu iki boyutlu

bölümlerin de çok sık gözüktüğünü belirtmek gereklidir.

Bu ayın 21'inde, yaklaşık 20\$'dan satışa çıkacak olan Transistor, büyük bir oyun olmayacağından emin değilim ama eğlenceli oynanışı ve farklı müzikeri, grafikleriyle gayet çekici bir oyun olacağı da net. İlginç oyunlar kervanında yerini ayırtan Transistor'ı PC veya PS4 sahibiyseniz listenize çekinmeden ekleyebilirsiniz. ■





Yaşayan ölülerin dönüşü

Hearthstone'a ilk eklenti "Curse of Naxxramas" adıyla geliyor

Diablo III: Reaper of Souls sayesinde Hearthstone'a ara verdigimi düşünürken, oyuna bir kez girip iki tane maç yapmamla birlikte beşli booster paketi satın almam bir oldu ki dijital oyun kartına para vereceğimi asla düşünmezdim. Hearthstone ilginç bir bağımlılık yaratıyor ve sıkıldığınızı düşünüp oyunu bırakıktan bir süre sonra yine oynamak istiyorsunuz. Eğer onu yapamayacak kadar sıkıldıysanız da bu haber sizi büyük ihtimalle heyecanlandıracaktır.

Önceki sayılarda Hearthstone'a tek kişilik bir "adventure" modunun hazırlık aşamasında olduğundan bahsetmiştim ve bu açıklamanın ilk meyvesi yakında karşımıza çıkacak. Eski bir necropolis olan Naxxramas, "Kel'Thuzad" adındaki güçlü büyüğünün de üssü. Burada karanlık işlerini yönetmeye devam eden Kel'Thuzad'a karşı koyanlar da biz, Warcraft kahramanları olacağız. Tek kişilik macera modunda

Pis Heigan

"Plague Quarter" adındaki alanda, içi salgın dolu bir kazanın kontro-

lünde olan Heigan the Unclean, karşılaşacağımız büyük boss'lardan bir tanesini oluşturuyor. Heigan'ın ne kadar güçlü bir boss olduğunu şu an kestiremiyoruz ama canımızı sıkacak özel gücü açıkladı bile. "Eruption" adındaki büyüsüyle en solda yer alan yaratığımıza iki puanlık bir hasar verecek olan Heigan, sürekli en solda hangi yaratığımız kaldığını gözetmemize yol açacak. Kendine özel kartı Mindcalypse ise her iki oyuncuya da iki kart çektirecek ve bir tane de boş mana kristalı sağlayacak. (Fena bir kart gibi durmuyor.)



bir zindana ineceğ ve beş farklı kola ayrılan zindanda savaşarak, boss'larla karşılaşarak ve nihayetinde bolca yeni karta ulaşarak zindanın sonuna ulaşmaya gayret göstereceğiz. (Zindanın sonunda da mutlaka bir tane Legendary kart elde edeceğimiz belirtiliyor.) "Maexxna" adında dev bir örümcekle savaşacağız, korkunç bir mantarı andıran Loatheb ile dövüseceğiz ve birçok yaratığın parçalarından meydana gelen Patchwerk'e karşı koymaya çalışacağız. Her boss'un kendine özel kartları ve güçleri bulunacak, onlara karşı özel stratejiler üretmemiz gerekebilir.

Oyna yeni eklenen kartlar, aslında Magic: The Gathering'deki gibi belirli bir özelliğe yoğunlaşan destelerin de habercisi niteliğinde. Mesela Undertaker. Bu yaratık diyor ki Deathrattle özelliği olan bir yaratık çağırıldığınızda, bana +1/+1 ekleyin. 0/2'lik Nerubian Egg'de ise Deathrattle özelliği olurken

4/4'lük (Dört dörtlük!) bir yaratık sahaya çağrı özelliği yer alıyor. "Baron Rivendare" adındaki Legendary yaratıkta tüm Deathrattle özellikli kartların, Deathrattle özelliklerini iki kez yapmayı istiyor. (Nerubian Egg'den iki tane 4/4'lük yaratık çıkacak bu durumda...) Buradan da anladığınız üzere bir Deathrattle'dır gidiyor. Yani nedir, doldurun Deathrattle'lı kartları bir desteye, olsun size "Deathrattle Deck". Curse of Naxxramas tam beş haftalık bir serüven olacak ve zindandaki kanatlar hafta hafta açılacak. İlk kanat, The Arachnid Quarter herkese bedava olacak ve diğer kanatları açmak için ya oyun içerisinde kazandığınız altınları kullanıacsınız ya da gerçek para. (Bu arada, bu pakette yer alan kartları kazanmasında Arena modunda kartlar yine de öünüze sunulacak.)

Yeni bir oyun alıyla birlikte de gelecek olan Curse of Naxxramas için sabırsız. Hemen gelsin! ■





SON DAKİKA!

Ace Combat'ın bedava olan sürümü, Infinity'yi bekliyorsanız artık daha fazla beklemenize gerek kalmadı. PS3'e özel olarak geliştirilen oyun, 28 Mayıs'ta PS Store'dan indirilmek üzere satışa sunulmuş olacak. (Bedava oyun satılmaz ki?)

Xbox One, 4 Eylül'de nihayet Japonya'da piyasaya çıkıyor. Bir dolu Uzak Doğu firmasının oyun hazırlığında olan konsol, bizce yine de bu kitada başarısız olacak.

Telltale'in The Walking Dead serisi PS4'e ve Xbox One'a, "Game of the Year" takısıyla birlikte geliyor.

6 Nisan itibarıyla PS4'ün dünya çapında 7 milyon-luk bir satışa imza attığı açıklandı. 13 Nisan itibarıyla da 20,5 milyon adet PS4 oyununun satıldığı belirtiliyor. Sony mutlu, oyuncular mutlu...

7 - 8 Kasım tarihlerinde kimseye randevu vermeyin ve California'ya bir uçak biletini bulmaya bakın! Neden mi? BlizzCon bu tarihlerde gerçekleşecek ve bir dolu turnuvaya da ev sahipliği yapacak.

RPG fanatiklerine güzel haber: Dragon Age: Inquisition 10 Ekim'de piyasaya çıkıyor! Digital Deluxe setinde de bir ton güzellik var...

Tales of Hearts'in yenilenmiş sürümü, Tales of Hearts R sonunda ABD'ye ve Avrupa'ya da geliyor. Çıkış tarihi belli olmasa da bu başarılı JRPG'yi gözüne kestirenler, bir PS Vita sahibi olmaya baksın...

Activision, çıkışına birkaç hafta kala The Amazing Spider-Man 2'nin Xbox One sürümünün süresiz bir biçimde ertelendiğini duyurdu, Microsoft da bunu onayladı. Ne oldu dersiniz?

Rayman Origins'de ve Rayman Legends'da kullanılan muhteşem UbiArt motoruyla yepyen, iki boyutlu bir Prince of Persia'nın hazırlanmakta olduğu haberi geldi, pek çok sevindik!

Mercenary Kings'in and Scott Pilgrim vs. the World'ün yapımcısı Tribute Games'de yine retro stilli, minimalist bir aksiyon oyunu geliyor. Curses 'N Chaos sonbahar aylarında PS Vita'da boy gösterecek.

The Last of Us'in PS4 sürümü bir ihtimal oyunun PS3 sahiplerine daha ucuz bir rakamdan sunulacak. Eğer gerçekten grafikler yeni nesle uygunsa bu oyunu bir kez daha oynamak çok iyi olacaktır.



Müziğe göre şekillenen bir dünya

Record Run sizi müziğe davet ediyor!

Bir iPhone sahibiyseniz VidRhythm'i duymuşsunuzdur. Bir çeşit klip yapma oyunu olarak düşünülebilecek bu yapılm, Rock Band'ın yaratıcısı Harmonix'in ellerinden çıktı. Oyun dünyasındaki varlığına yine müzikle devam etmek isteyen Harmonix, geçtiğimiz ay yeni mobil oyununu açtı. "Record Run" adındaki yapılm, oyuna yüklediğiniz müziğe göre size böülümler oluşturacak ve siz de ritme göre bu böülümlerde bir şeyler yapmaya çalışacaksınız ki bunun tam olarak ne olacağını bilmiyoruz. Tamamıyla bedava olması planlanan oyunda firmanın nereden para kazanmaya çalışacağı da bilinmezken,

bu büyük bilinmezlige oyunun ne zaman çıkacağına ve hangi platformlar için olacağının bilinmemesi de eklendi. Ne var ki son dakikada edindiğimiz bilgilere göre bölümde, arka planda müzik çalmayı sürdürken farklı raylara atlayıp plakları toplamamız gerekecekti. (Subway Surfers misali.) Ve yine Subway Surfers'daki gibi görev tabanlı koşuların olacağı ve belirli sayıda plak toplama, belirli sürede en fazla plağa ulaşma gibi mücadelelerin oyunda yer alacağı belirtiliyor. Haftalık lider tablolarıyla da güçlendirilecek olan oyun bakım Harmonix kalitesine yaraşır bir oyun mu olacak? ■

Önemli isimler Haziran'da İstanbul'da

100%FEST şehri sallayacak

Dünyaca ünlü birçok grubu müzik severlerle buluşturacak olan 100%FEST ile İstanbul müziğe doyacak. 6 - 7 Haziran tarihlerinde İstanbul'daki KüçükÇiftlik Park'ta gerçekleşecek olan festivalde, dünyaca ünlü rock, alternative, live electronic ve indie sanatçıları yer alacak. İki tam gün sürecek olan festival, İstanbul'un merkezinde müziğle dolu bir yaza başlamak isteyenleri ağırlayacak. Festivalde yer alması kesinleşen isimler; yeniden bireleşmeleri sonrası ilk defa İstanbul'a gelecek olan dünyaca ünlü rock grubu Soundgarden, live electronic türünün en büyük isimlerinden Massive Attack, elektronik müziğin Danimarkalı dehası Trentemøller ve İngiliz indie rock

grubu Wild Beasts. Siz de bu önemli isimleri canlı olarak dinlemek istiyorsanız, festival biletlerine Biletix'ten ulaşabilirsiniz. ■





Joel ve Ellie ile bir kez daha...

PS4 sahipleri de **The Last of Us**'ı tecrübe edecek

PS3'ün en iyi oyunlarından biri olduğu sayısız oyun kritiği tarafından tescillenen The Last of Us, PS4 sahiplerinin de yüzünü güldürmek üzere baştan aşağı yeniden tasarlıyor. Tamam, abartık belki ama bir "güzelleştirme" söz konusu.

"The Last of Us: Remastered" ismiyle, 60\$'lık fiyatından satışa sunulması planlanan oyun, senaryo ve oynanış anlamında PS3 sürümünden farklı olmayacağı ama görsel açıdan PS3'ten daha iyi bir konumda olacak. Karakter modellerinin daha yüksek çözünürlükte yer aldığı oyun, geliştirilmiş gölgeler ve ışıklama, daha iyi kaplamalar ve ne olduğu belirtilmeyen ek özellikler ile birlikte gelecek. PS3 sürümü grafiksel açıdan biraz sönüklüğüne rağmen PS4'te çok daha etkileyici olacağını düşünüyoruz. Remastered'a özel olarak sinematiklerde oyunun yaratıcı yönetmeni Neil Druckmann ve oyunun başrollerindeki Troy Baker ve Ashley Johnson'ın yorumlarını da dinleyebileceğimiz belirtiliyor. 60\$'lık fiyatın hakkını vermek için oyuna, The Last of Us'in tüm DLC'leri de ekleniyor. "Left Behind" adındaki tek kişilik senaryo

eksi, The Abandoned Territories multiplayer harita paketi ve son multiplayer eki olan Reclaimed Territories harita paketi de oyuna dahil olacak.

Bu arada The Last of Us'in son DLC'leri de detaylandırdı. Grounded Bundle'da "Grounded Mode" adında, son derece zor tek kişilik bir zorluk seviyesi geliyor. "Oyunun tek kişilik kısmı için hazırlanan en zor mücadele." olarak tanımlanan bu modu ancak oyunun suyunu çikarmış olanlar denemeli. (Sonunda da şahane bir trophy'ye ulaşmışsunuz.) Reclaimed Territories paketinde de dört yeni bölge bulunuyor: Wharf, Capitol, Coal Mine ve Water Tower. Açıkçası bu oyunun multiplayer kısmını kim ek paketler alacak kadar takip ediyor, bilmiyorum ama yapımcılar bu haritaları sunarken bile heyecanlıyken, takip eden birileri mutlaka vardır diye düşünüyorum. Oyunu PS3'te bitirenlerin bile PS4 sürümünü de deneyeceğini düşündüğüm The Last of Us macerası, umuyorum ki ikinci bir oyunla devam eder. Şöyleden PS4'e özel hazırlanmış, şahane bir görsellikle bezenmiş... ■

Ayağıma ne dokundu?

Titanfall Expedition bizi bataklıklara götürüyor

Geçtiğimiz ay Şefik, Emre ve bendeniz (Şarkıcı olan değil.) Titanfall'a aktık, Emre herkesi öldürdü, Şefik bolca koñuştı, ben de haritanın arka sokaklarına bir baktım. Titanfall'u sevdik sevmesine ama üç kişi oynarken bile herhangi bir strateji geliştiremedik, bodoslama gittik. (Bayrağımızı hep çaldıral!) Özellikle Xbox sahiplerini kendine bağlayan Titanfall'dan henüz sıkılmamıştık ki ilk DLC'nin bu ay içerisinde piyasada olacağını öğrendik. (Bilmiyorduk sanki...) "Expedition" adındaki DLC toplamda üç yeni harita içeriyor ve tüm haritalar, oyunun campaign modunun ardından konuya ele alıyor. "Swampland" adındaki harita bizi bataklık alanlarına götürecek. Suda yüremek zor olacak belki ama etrafı bulunan bolca ağaç sayesinde bol bol koşup yere hiç dokunmadan metrelere ilerleyebileceğiz. İkinci haritamız Runoff ise Swampland ile pek alaklı olmayacağı. Bolca suyun ve borunun bulunacağı belirtilen haritada da ilginç stratejiler deneyebileceğiz. Son haritamız War Games ise Titanların liderliğinde dönen maçlara ev sahipliği yapacak zira bu harita, Titanların antrenman sahasından başkası değil. Oyunun yapımcısı Respawn Entertainment birkaç ek özellik daha getiriyor oyuna. Yoğun talep alan Titanlara grafik eklemeye özelliği, Expedition ile birlikte geliyor. Böylece Titanlarınızı dileğiniz gibi sticker benzeri gorsellerle değiştirebilirsiniz. Bir diğer özellik de hashtag'lerle geliyor. Birbirinin aynı hashtag'lere sahip oyuncuların oyunlarda buluşması sağlanacak ve aynı oyunda buluşma olasılıkları artırılacak.

Son günlerde eklenen bir yamaya Private Match özelliğinin eklentiği ve bu sayede arkadaşlarınızla daha özel maçlar yapabileğiniz Titanfall, Expedition ile yepyeni bir form kazanmayacak ama Titanfall'u sık oynayanlara ilaç gibi gelecek. ■



**indir.com
mobil
uygulama
ödülleri
2014**

indir.com Mobil Uygulama Yarışması

ODTÜ'deki ödül töreni için geri sayım başladı

Ülkemizdeki mobil uygulama ekosisteminin gelişmesine destek vermek amacıyla 4 Şubat 2014 günü başlatılan ve uygulama yazılımcılarının katılımıyla gerçekleşen indir.com Mobil Uygulama Yarışması 2014'ün kazananları belli oluyor.

Mobil yazılım geliştiricilerinin yanı sıra dijital medya ve basılı medya organları tarafından da yoğun ilgi gören yarışmaya son katılım tarihi olarak bildirilen 15 Nisan 2014 tarihine kadar toplam 506 uygulama başvurusu yapıldı, bu uygulamalardan yarışma kuralları ve şartlarına uygun 149 uygulama yarışmaya hak kazanabildi.

18 Nisan - 30 Nisan tarihleri arasında yapılan

halk oylaması sonucunda en fazla oyu alan 10 uygulama, 1 Mayıs - 15 Mayıs tarihleri arasında jüri tarafından değerlendirilecek. Yarışmanın dereceye girenlerini 16 - 17 Mayıs tarihinde ODTÜ'de yapılacak olan Android Geliştirici Günleri etkinliğindeki ödül töreninde alacaklar.

indir.com Mobil Uygulama Ödülleri Yarışması'nda Arman Acar, Özgün Akin, Asuman Bayrak, Dr. Görkem Çetin, Mustafa Dalıcı, Çağlar Eser, Burak Günsev, Uğur Kaner, Burak Kılanç, Z. Eren Koçyiğit, M.Serdar Kuzuloğlu, Prof.Dr. Mehmet Cudi Okur, Doç. Dr. Adil Oran, Şençan Özén, Ersan Özer, Prof. Dr. Bayram Sade, Timuçin

Şentürk, Aslıhan Ulutaş, Hasan Yaşar, Volkan Yılmaz gibi birbirinden değerli kişiler jüriye yer alacak.

Yarışmanın birincisine 4.000 TL para ödülü ve bir hafta San Fransisco tatili (Silikon Vadisi, otel ve gidış dönüş uçak biletleri dahil.) verilecek. Bu nın yanı sıra ilk üç sırayı alanlara Reklamstore, Camekan, Google AdWords, Reknova, Userspots ve indir.com tarafından ödüller verilecek. Bu ödüllerin yanı sıra Nokia sponsorluğunda en iyi Windows Phone uygulama ödülleri de verilecek. Birinci seçilen Windows Phone uygulama geliştiricisine Nokia Lumia 1320, ikinciye Nokia Lumia 820 ve üçüncüye Nokia Lumia 625 cihaz hediyeleri verilecek. ■

NEXON'dan futbol oyunu

United Eleven'ın betası başlıyor

Nexon Europe, yeni oyunu United Eleven'in betasının 15 Mayıs'ta başlayacağını duyurdu. NHN Blackpick Corporation tarafından geliştirilen United Eleven, tarayıcı üzerinden oynanabilecek ve mobil uyumlu bir oyun. Oyunda FIFPro'ya kayıtlı oyuncuların gerçek isimleri, yüzleri ve Bundesliga kulüplerinin lisansı, geliştirilmiş rekabet motoruyla bir araya getiriliyor. Bu platformda futbolcu almak, eğitmek ve oyuncu değiştirmek gibi teknik direktörlüğün tüm yönleri deneyimlenebiliyor. Takım kimyasısa oyun açısından hayatı bir ömeye sahip. Belli oyuncular birbirleriyle eşleştirilirken, bir dizi istatistik ve kilit unsur temel alınıyor. Bunlar bir takım oluştururken ve kullanılacak stratejileri belirlerken her daim yapılması gereken en önemli şeyler arasında yer alıyor.

Ayrıca oyun sırasında taktik değiştirme yeteneği, galibiyeti elde etmek için büyük önem taşıyor ve

bunu yapmanın tek yolu rekabet simülörüne çok dikkat etmekten geçiyor. Gerçek zamanlı simülasyon oyuncuların hamlelerini enince detayına kadar gösteriyor ve böylece kullanıcılar kimin nereye gidip ne yaptığına göreliyor ve hızlı karar verme yeteneği kazanıyorlar.

Nexon Europe CEO'su Kenny Chang, "Umut vaat eden tüm futbol tutkunlarına, meraklı bekledikleri bu oyunu ulaştırmak bizler için çok heyecan verici. 15 Mayıs'ta başlayacak olan beta testiyle birlikte oyuncular, bir takımda futbolcuların en iyi şekilde nasıl eşleştirilecekleri dahil her türlü unsuru hesaba katarak kendi taktiklerini belirleyip kendi futbol takımlarını kurabilecekler." şeklinde konuştu. Türkçe dil desteği de bulunan oyun hakkında daha fazla bilgi edinmek için www.united11.com www.facebook.com/tr.united11.nexoneu adreslerini ziyaret edebilirsiniz. ■





TÜSOT'tan haberler

Nisan ayı etkinlikleri

Nisan ayı TÜSOT için keyifli etkinlıklarının olduğu bir ay oldu. Bunda convention sezonunun açılmasının ve Star Wars X-Wing ile gelen yeni oyun heyecanının büyük katkısı vardı. X-Wing kısa zamanda beklenenin üstünde oyuncu çekince bir turnuva düzenlemeye karar verdik ve İstanbul'da, 6 Nisan'da ilk X-Wing turnuvamızı yaptık. Tunç İper'in hakemliğinde gerçekten neşeli, rekabetin dozunda ve keyiflerin yerinde olduğu maçlar yaptı. 1.000 puanlık B formatındaki turnuvanın ilk üçe giren oyuncuları Rebel ordusuyla birinci olan Gökhan Sağlam, Im-

perial ordusuyla ikinci olan Deniz Türdü ve Rebel ordusuyla üçüncüluğu kazanan Halil Kardıçalı oldu. Turnuva galiplerine Pegasus Oyuncak tarafından hediye çekleri verildi. X-Wing'in popülerliği artacak gibi görünüyor. Oyun dinamiklerindeki sadelik olsun, cüzdan dostu fiyatları olsun, birçok yönüyle cazip bir seçenek. Başka şehirlerde de yakınlarda bir turnuva düzenlenmesi işten bile değil. Açılışı pürüzsüz bir eğlenceyle yapmanın gururuysa bambaşka... Convention sezonunu Şubat'ta açan KONTAKT'in ardından 19 - 20 Nisan'ı da METUCON'da geçirdik. TÜSOT'un büyük bir stantla katıldığı organizasyonda ilk gün Infinity, ikinci günse X-Wing minyatür oyunu tanıtımları yapıldı. Stantta bulunan modeller arasında en iyi boyanmış olduğu düşünülen minyatürlere övgüler yağdı. LEVEL'in eski sayılarının ücretsiz olarak dağıtıması standın büyük ilgi çekmesine sebep oldu ve bu sayede LEVEL'in masaüstü savaş oyunlarına verdiği destek bir kez daha hobiyle ilgilenen insanlar tarafından anlaşılmış oldu.

40K'nın üstüne çöken durgunluğu İzmir TÜSOT ekibi 27 Nisan'da yapılan turnuvaya dağitti. Hüseyin Ruhi Küçük'ün hakemliğinde, üç maç yapılan 1.850 puanlık turnuva sonucunda ilk üçe giren katılımcılara ödül olarak Pegasus Oyuncak hediye çekleri verildi.

Nisan aynı bir turnuvayla kapadıktan sonra Mayıs ayının hemen başında TÜSOT bu sefer başka bir convention'a, İzmirCon'a gidiyor. Geçen sene Halil Kardıçalı hakemliğinde yapılan ve her ordu oyucusunun,



elindeki tüm modelleri ortaya koyarak iyi ile kötü arasında kırın kirana mücadele verdikleri Apocalypse etkinliği bu sene yine Halil Kardıçalı tarafından düzenleniyor. Geçen seneki oyunda geçirdikleri eğlenceli zamanı hatırlayan oyuncular şimdiden modellerini hazırlamaya başlamış durumdalar. Bakalım bu sene iyi ile kötü arasındaki savaş nasıl sonuçlanacak... Sadece Apocalypse etkinliğiyle de yetinmeyecek olan TÜSOT, bir de İzmirCon'da X-Wing turnuvası düzenleyecektir: Death Star'ın patlatılması için Battle of Yavin yeniden, bu sefer masaüstünde canlandırılacak. Filmde darbeyi kötü adamlar yemişti ama belki bu sefer şans onlardan yana olabilir, kim bilir? Belki de bu sefer gücü İsyancılar değil de İmparatorluk pilotları yanlarına alırlar. Her türlü ihtimale açık bu kışmayı kaçırın ve İzmirCon'a yolunuz düşerse TÜSOT maçlarına uğramayı ihmal etmeyin.

Yeni oynlarda ve yeni mücadelelerde görüşmek üzere... ■



ROCKO@PSİKIYATR

"Ölü oyunlar görüyorum." - Şefik Akkoç



Deus Ex: The Fall

Yapım **Eidos Studios, N-Fusion Interactive**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **FPS**
Web www.deusex.com/thefall

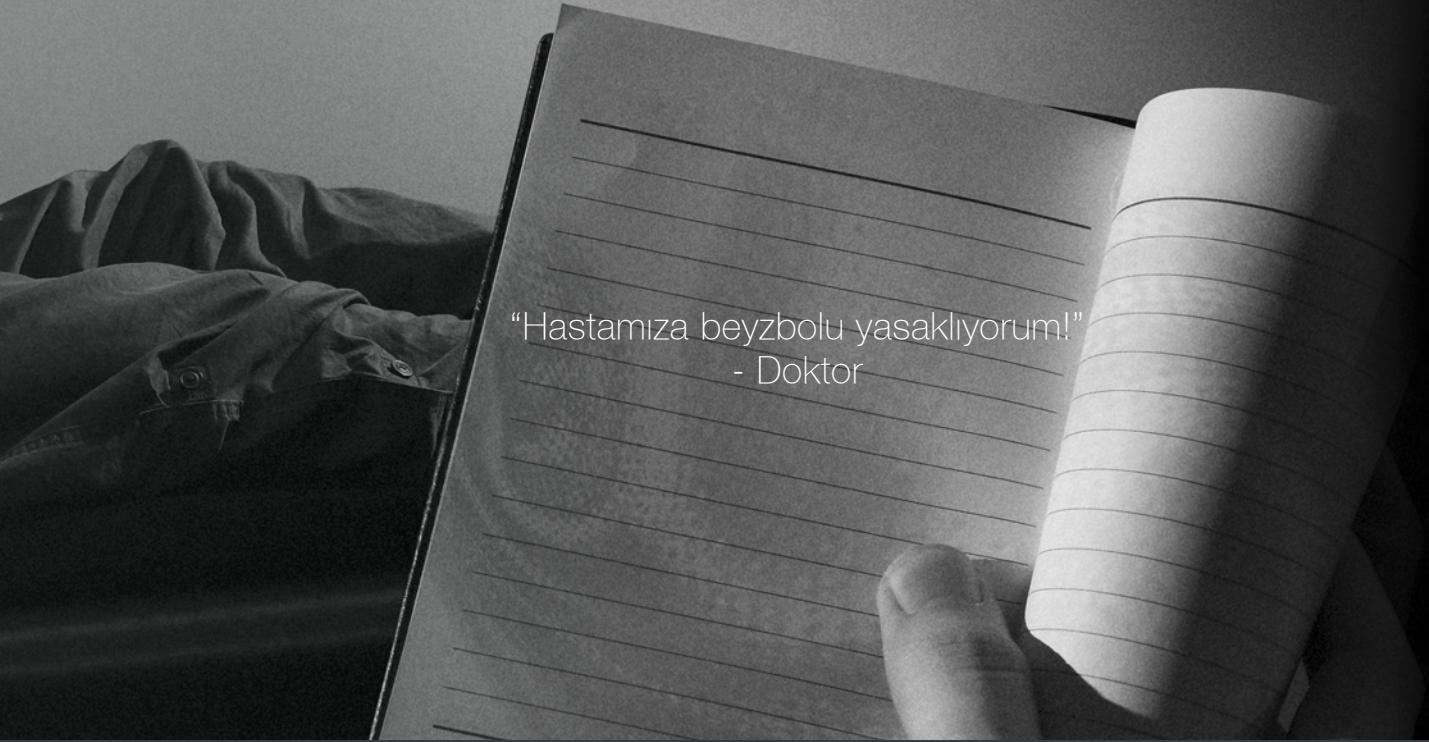
Geçen gün arkadaş geldi, hani şu bilim adamı olan ve çok da iddialı geldi. "Zaman makinesi yaptım, atla, iki turlayalım." dedi, ben de inanmadım tabii ki, madara olusunu izleyip eğlenirim diye takıldım peşine. Gitmiş, bildiğin duş kabininden bir kutu yapmış, girdik içine. Yahu, içinde musluk ve duş başlığı bile duruyordu, kahkahı atmamak için kendimi zor tuttum ki ne oldu dersin? Bir anda ışıklar yandı, ortalık duman oldu ve çat, 2027 yılına gitti. Olacak iş değil doktor, adam yapmış! Üstelik bu onun ilk gidişi de değilmiş, orada kendine arkadaş yapmış. Hemen Ben Saxon diye biri karşıladı bizi ama o nasıl bir insandır yahu; kaba, sevyesiz, pislik bir herif... Hemen atlayıp döndüm eve, bana ne.



Dragons and Titans

Yapım **WyrmbYTE**
Dağıtım **Versus Evil**
Tür **Aksiyon, Macera, RPG**
Web www.dragonsandtitans.com

Dün bir rüya gördüm, anlatmazsam çatlarımdı doktor. Şimdi, ben ha bire Titanfall oynuyorum, biliyorsun. Hi? Bilmiyor musun? Sen ne biçim doktorsun? Hastanı tanıtmıyor musun? Neyse... Seninle daha sonra ilgileneceğim. Şimdi bu Titanfall'da bir sürü Titan'lar var, böyle biniyorsun üstüne, vuruyorsun kirbacı, vuruyorsun kirbacı. Ortalık Titan dolu ama öyle anlar oluyor ki etrafi ejderhalar sarıyor, her yerden geliyor pis kanatlılar. Neyse ki pek bir korkak bunlar, Titan'ı görünce kaçıyorlar. Ben de buna güvenerek üstlerine gidiyordum ki bir tanesi gözünü karartıp üstüme gelmeye başladı, ne yapacağımı şaşırdım, korktum, kaçtım. Evet doktor, senden bu ne anlama geliyor? Rüya mı yorumlar misin?



“Hastamıza beyzbolu yasaklıyorum!”
- Doktor



R.B.I. Baseball 14

Yapım **MLB Advance Media**
Dağıtım **MLB Advance Media**
Tür **Spor**
Web www.rbigame.com

Uzun yıllar ABD'de yaşamış ve kendimi Amerikan sporlarına vermiş biri olarak, bir dönem beyzbolla da ilgilendim. O sopayı tutmak, gelene gidene vurmak beni öylesine tatmin ediyordu ki! İçimdeki şiddete yönelik çocuğu böyle böyle bastırıyordum. Hiçbir vuruşu kaçırmadığım için kısa sürede yıldız olmuşum, tüm menajerler peşinden koşuyorlardı ama bir gün öyle bir şey oldu ki... Yine maçtayız, hayvanlar gibi yeniyoruz doktor, hiç kimse beni oyunda attıramıyor, gelene gidene vuruyorum yine. Sonra biri, rakip oyunculardan biri öyle bir söz söyledi ki kendimi tutmadım ve elimdeki sopa kırılana kadar adama vurmaya başladım. Sonunda başarmışlardı beni oyundan attırmayı ama ben yine tatmin oldum!



RollerCoaster Tycoon 4 Mobile

Yapım **Frontier Developments**
Dağıtım **Atari**
Tür **Simülasyon**
Web www.rollercoastertycoon.com

Küçükken eve girmek bilmeydim doktor, okuldan geldiğim gibi üstümü değiştirirdim, hemen sokşa atardım kendimi. Top oynardık, yerlerde yuvarlanırdık, duvarlara tırmanırdık ama en eğlenceli de cebimizdeki parayı tüketmek için hemen lunaparka giderdik. O küçük dünyamda rüya gibiydi lunapark; çeşit çeşit aletler, renkli ışıklar,ambaşka bir dünya. Öylesine kaptırırdım ki kendimi bu dünyaya, hava kararındı, fark etmezdim, arkadaşları bir bir evelerine dönerlerdi, umursamazdım ve en sonunda ebeveynlerimden biri gelirdi, kulağımdan tuttuğu gibi eve götürürdü beni. Rüya gibi geçen saatler, kâbus olarak sonlanırdı ama her gün aynı kısırdöngüye girmekten vazgeçmezdim. Ta ki...





ÖYUNLARDADA SAVAS ANLATISI

DÜŞMANLAR VE ÖTEKİLEŞTİRME KAVRAMLARININ ÖYUNLarda KULLANIMI

“Uzun zaman önce ‘oyuncak’ diye bir şey yoktu ve herkes çok sıkılıyordu. Sonra televizyonu icat ettiler ama bu da sıkıntıları bir çare olmadı. Onlar, kontrol istiyorlardı ve sonunda bilgisayar oyunlarını icat ettiler.” Victor Aureli Bautista tarafından sarf edilen bu sözler, temelde insanlığın bitmek tükenmek bilmeyen içgüdüsel isteklerinin yanı sıra bir yandan da bilme, öğrenme ve müdahale etme dürtülerine harika bir anlatı teşkil ediyor. Bilgisayar oyunları, kendilerini göstermeye başladıkları dönemden bugüne büyük ölçüde değişti, gelişti. 2000’ler itibariyle akademik çevrelerce de tanınmaya başlanan oyunlar, günümüzde aktif politika başta olmak üzere, güncel olan her türlü olayı takip etmekte. Bu dosya konusundaysa özellikle FPS oyunlarını temel alarak, başta oyumlarda savaş anlatısı olmak üzere terör, anti terör ve “öteki” kavramlarına daha yakından bakmaya çalışacağım.

Gerçek ve sanal arasında

Oyunlar, aynı anda iki işlemi gerçekleştirir.

Bunlardan ilki, oyuncuya gerçek hayatı olana benzer bir gerçek kurallar sillesiyle iletişime geçmesini sağlamasıdır ki burada kazanmak ya da kaybetmek gerçek bir oyun amacıdır. Nitekim herhangi bir oyunda ejder-hayı öldürerek oyunu kazanmak esasen çok büyük anlam içermez zira öldürülen ejderha gerçek değildir, tamamen kurgusal ve hayali bir ejderhadır. Bu yüzden oyunlar, hayali bir dünyanın içerisinde gerçek kurallarla etkileşime geçmemizi sağlar. Aynı zamanda oyunlar da tipki hayali dünyalar gibi kendi kurallarına sahiptir. Konuya bu şekilde yaklaştığımız zaman, “gerçek” ve “sanal” arasında farklı bir bağ kurulduğunu ve oyuncunun, içerisinde olmayı seçtiği bir dünyanın kendisine ait kurallarına göre hareket ettiğini görüyoruz. Bu durum birçok bilgisayar oyununun kalbinde yatkınlıdır. 90’lı yılların sonundan itibaren üretilen yapımlar, gelişen donanım ve yazılım teknolojileri sayesinde oyuncuyu oyunla çok daha yakın hale getirmiş, arada resmen bir köprü kurmuş durumdadır.

Etkileşim, neredeyse anlatının tam tersidir;

anlatı senaristin sağladığı yönlendirmelerle ilerlerken, etkileşim tamamen oyuncunun gündemlerine, dörtüllerine bağlıdır. Bu sebepten oyunlarla yaratılan dünya, her bir bireyin kendi seçimlerini yaratmasına imkân sunmaktadır. En azından ilk başlarda oluşan algı bu şekilde cereyan ediyordu ama zaman geçtikçe birçok oyun yapımcısı, ilk örneklerinden çok fazla farklılık göstermeyen ve tek düzeye şekilde ilerleyen oyun senaryoları yarattı. Bilgisayar oyunları bir noktadan bakıldığı zaman anlatı değildi; onlar daha çok anlatıyi, oyuncunun birinci elden yaşamamasını isteyen yapımlardı. Özellikle FPS oyounlarında daha sık karşımıza çıkan “gerçekçilik” teması, büyük ölçüde ilgi görmüş durumdadır. Geçen zaman içerisinde yaratılan onlarca farklı oyun türü arasından en çok ilgi gören ve ardi ardına büyük satış rakamlarına ulaşmış olan tek tür FPS olarak karşımıza çıkıyor. Peki, nedir onları bu kadar mühîş kılan? Tabii ki gerçeklik hissiyatı... Diğer tüm oyun türlerinden farklı olarak FPS, bildiğiniz üzere kamera açısını oyuncunun kendi gözleriymişcesine konumlandırır. Oyun >





> içerisinde, gamepad ya da mouse ile yapılan her hareket, kameranın bizim istediğimiz yöne dönmesini sağlar ve elimize aldığımız objeyi tipki elimizde tutuyormuş gibi bir algı yaratır. Seslendirmeyse yine aynı şekilde, oyuncuya içerisinde bulunduğu konum, baktığı yön ve yaptığı hareket olarak nakledilir. Alınan darbeler anbean hissedildiği gibi, etrafta bulunan herhangi bir objeye, bir insanın kendi gözleriyle bakabildiği kadar yakından bakabilmemize olanak tanır. Gelişen teknoloji sayesindeyse yaratılan çevre detayları o kadar üst seviyeye gelmiş durumda ki FPS kamera açısı herhangi bir insanı istediği dünyaya rahatlıkla sokabilme gücüne sahip hale gelmiştir.

Yeni medya aracı olarak oyunlar

Bir dönemde damgasını vuran medya aracı televizyon, günümüzde yerini internete bırakmış durumda. Artık anlık bilgilere direkt olarak internet üzerinden ulaşabiliyor, başta Facebook ve Twitter olmak üzere birçok farklı sosyal medya aracıyla çok daha farklı haber paylaşımılarında bulunabiliyoruz. İnternet başı başına bir medya aracı, evet ama konu anlatı olduğu zaman, oyunlar da günümüzde en az

internet kadar aktif rol oynuyor. 2000'li yıllarda başlayan İkinci Dünya Savaşı temali oyunlarla dönemsel eleştiri ilk defa kendisini göstermişti. Daha önceleri üretilen yapımlarda Nazi Almanya'sı, daha fütüristik ve daha bilimkurgu tabanlı şekilde eleştirilmişti. O dönemlerde bulunan oyunlarda Nazi askerlerini öldürerek, kapalı kutu şeklinde üretilmiş bir mekânın içerisinde ilerliyorduk.

Bu fikir kısa süre içerisinde gelişti ve şekillendi. Bir dönem filmlerde ortaya koyulan dönemsel tarih eleştirisini ve kimi zaman propagandası, akabide oyunlar tarafından kullanılmaya başlandı. Konu hakkında verilebilecek en iyi örnek, şüphesiz ki Steven Spielberg'in Er Ryan'ı Kurtarmak filmi olacaktır. Bu filmde bulunan ve dünyanın kameraya alınmış en eski ve en net görüntülerine sahip olan Normandiya Çıkarması sahnesi, izleyen birçok insanda şok etkisi yaratmıştır ve bir an için herkesi düşünmeye davet etmiştir. Savaşın gerçekliğine daha önce kimse bu filmde verildiği kadar yaklaşmamıştı belki de. Hem çekim kalitesi açısından, hem savaşın yönünü değiştiren bir harekât olduğundan mütevelli hafızalarda daha da bir yer edindi. Belki de sadece Amerikan medyasının merkez odağı



olan bu durum, 1945 yıldan sonra tüm dünyaya 1998 yılında yapılan bir filme yayıldı ama hiçbir medya aracı, ilk Medal of Honor kadar oyuncuyu bu sahnenin içerisinde sokamadı.

Oyunların medya aracı olarak kullanılmasındaki bir diğer can alıcı ve dejinilmesi gerek noktaya şahitlik kısmı olacaktır. Şahsi oyunun içerisinde çekme deneyimi esnasında belki de hiçbir medya aracının yapamadığı şahitlik olusu, daha önce benzeri görülmemiş bir yakın temas kurulmasına yol açmaktadır. J.D. Peters'in da dediği gibi; "Şahit olmak, arapsaçına dönmüş duygular sillesidir. Akıllarda gerçek ve deneyim, varlık ve yokluk, kısacası iletişim esas, aslı sorularını canlandırır." Genel hatlarıyla bilinen medya üzerinde, mikrofon ve kameraların kişi için göz ve kulak olduğunu dile getiren J.D. Peters, şahit olmanın kirılganlığını, deneyim ve söylemin birleştiği nokta olarak belirtir. Bu bakan açısı akıllara Umberto Eco'nun söylemi olan "Teknoloji bize doğanın verdigidinden daha fazla gerçeklik verebilir." sözünü getirmektedir.

J.D. Peters'in 2001 yılında yaptığı bu eleştiri, günümüzde oyunlarla daha yakından ilgilenen Peter Mantello gibi akademisyenlerin, oyunlardaki gerçekçilik eleştirileri için muazzam bir arka plan oluşturmaktadır. Son yıllarda sağlanan grafik teknolojisi ve fizik motorları sayesinde, gerçekten de mikrofon ve kamera resmen izleyici ve görüntü arasında bir bağlantidan çok bir engel gibi gözükmektedir. Crytek'in CryENGINE'ı başta olmak üzere Unreal 3, Ignite ve daha nice grafik motoruna yakından bakıldığından, oyunların herhangi bir kişiyi ne derece oyunun içerisinde soktuğu daha net bir şekilde görülebilmektedir.





Oyunlarda İkinci Dünya Savaşı anlatısı ve resmi

Savaş anlatısı, FPS oyunlarının kalbinde yer almaktır. Her ne kadar farklı türlerde, yani içerisinde savaş ögesi barındırmayan FPS'ler üretiliyor olsa da genelde FPS denildiği zaman akla gelen belirli yapımlar vardır ki bunların büyük kısmı savaş anlatısı içermektedir. Konu İkinci Dünya Savaşı olduğu zaman, belirli oyun serileri söz konusudur. Bunların başında Medal of Honor gibi 2000'lere damgasını vurmuş bir isim yer aldığı gibi, bir de daha eskiden üretilen ama döneminde deyim edenlerin halen akıllarından çıkmamış olan Wolfenstein 3D ve Return to Castle Wolfenstein gibi yapımlar bulunmaktadır.

Film sektöründen oyun sektörüne olan geçiş, kendisini özellikle FPS türünde ziyadesiyle belli etti. İkinci Dünya Savaşı temali oyunlara baktığımızdaysa ilk olarak semboller, mitler ve stereotip modellemeler kullanılmaktadır. İlk olarak 1981 yılında id Software tarafından üretilmiş olan Castle Wolfenstein'in bir nevi geliştirilmiş modeli olan Wolfenstein 3D, bu konuya önemli bir örnek teşkil eder. Özellikle oyun içerisinde bulunan detайлara bakacak olursak, bolca gamalı haça sahip, kırmızı Nazi bayrakları görürüz. Düşman olarak karşımıza çıkan Nazi askerleri ise birbirlerinin aynısı stereotip modellerdir.

Kimlikse bu oyunlarda önemli bir yer teşkil eder ki bu noktada mitler devreye girer. Her milletin kendi doğuş miti o ya da bu şekilde

bulunmaktadır ve birçoğunu doğusu "öteki" ile yaptığı, büyük acıların yaşandığı savaşlar sonucunda gerçekleşir. Bu noktada etkin kimlik, tipki "kötünün" yaptığı gibi haklı savaşa meşrulaştırmak için kullanılır. Stereotip ve kültürler mitler, öyle görünüyor ki sadece günlük hayatlarında değil, aynı zamanda gelecekte inşa edeceğimiz ideolojilerde de önemli rol oynuyor. ABD'nin İkinci Dünya Savaşı esnasında gerçekleştirdiği girişim de bir noktada bu oyunlarda sanki bir milletin yeniden doğuşuna işaret etmektedir. Özellikle kendi bölgesinde hüküm süren ABD'nin Birinci Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru kendini göstermesinin ardından, İkinci Dünya Savaşı

ile Avrupa'ya dev bir adım atması, özellikle oyunlarla desteklenmekte ve yeni nesillere açık şekilde ABD'nin gücünü göstermektedir. Wolfenstein oyunları daha kurgusal yapımlar olduğu için savaş anlatısının gerçekçiliği temel alındığında konu dışına itilebilir. Medal of Honor ve ondan kısa süre sonra satışı başlayan, günümüzde de milyonlarca satan Call of Duty oyunlarına baktığımızda, tarihi anlatının baskın yapısını deneyim ederiz. Birebir tarihler üzerinden devam eden senaryoda, resmi kayıtlar göz önünde bulundurularak yer, zaman ve hatta resmi görev isminin bile bulunduğu bir dünya içeresine bırakılır.

Tüm bunlar oyunun gerçekçiliğini gözler >





> önüne sürmek üzere hazırlanmış, muazzam iş gücü gerektiren bir çalışmanın ürünü olsa da gözden kaçırılmaması gereken bazı ufak detaylar vardır. Evet, İkinci Dünya Savaşı ile ilgili olan filmler, her dönem Amerikan propagandası olarak nakledilmiştir ve her birinin kendisine ait sloganı bulunmaktadır. Eğer Electronic Arts tarafından 2004 yılında geliştirilen Medal of Honor'a bakacak olursak, "Oyun oynamıyorum. Sen gönüllü oldun!" şeklinde çok daha fanatik ve tek taraflı bir sloganla karşılaşırız. Tabii ki bu noktada sorulması gereken çok fazla soru vardır. Kimin için gönüllü olduk? Kime göre gönüllü olduk? Nitekim bu oyunu alan her bir birey, bahsi geçen sloganı okuyarak oyuna geçiş yapmış bulundu ki benzeri propagandalar günümüzde halen devam etmektedir. İkinci Dünya Savaşı tabanlı oyunlarda bulunan stereotip, klasik Nazi Alman askeri olarak resmediliyor. Sadece saldırgan olan düşman askerleri, Nazi oldukları için öldürülebilir halde oldukları gibi, oyunun türü yüzünden hiçbir şekilde teslim olabilecek ya da oyuncuya etkileşime geçebilen karakterler olarak tasarılanmazlar. Onların yegâne amacı, canlarını teslim etmeleridir. Silahların da rolünü es geçmemek lazım. Taraflar, eş zamanlı olarak kullandıkları silahlarla da göz önüne çıkarırlar. Her millet, kendi ürettiği teknolojiyle savaş alanındadır ama her ne hikmetse yakın tarihin en iyi mühendislerine sahip olan Nazi Almanya'sının kullandığı silahlar, o ya da bu şekilde müttefik birliklerinden daha gücsüzdür, daha zararsızdır. Silahların diğer önemiyle uluslararasılmalarıdır. Her Nazi askerinin kullandığı silah belli olduğu gibi, oyun başında her Amerikan askerinin silahı da belli olur ve bu durum hiçbir şekilde

değişmez. Bir diğer sembolik öğe de dil kullanımıdır. Genelde fazla konuşmayan Alman birlikleri belirli cümleleri sarf ederler. Türü fark etmeksiz, birçok farklı İkinci Dünya Savaşı oyununda Nazi askerleri, "Achtung!" fiili kullanırlar. Tıpkı bir dönemin Amerikan ve İngiliz filmlerinde olduğu gibi, Alman aksıyla İngilizce konuşan Nazi askerleri nasıl tüm Almanlıklarla beyazperdeye aktarılıyorlardıysa benzeri bir durum İkinci Dünya Savaşı temali oyunlar için de geçerlidir. "Achtung!" fiili Almanca da birden fazla anlamla gelir ama buradaki önemi, bir milletin ya da ideolojinin stereotip edilmesidir. Almanca kelimenin kullanış şekli ise R. Barthes'e göre kişinin ya da karakterin Nazılığını ortaya çıkarmaktadır. Benzeri bir durum günümüz oyunlarındaki "öteki"yi nitelendirmek için halen kullanılmaktadır. R. Barthes, "Mitolojiler" isimli kitabında bu

konuya, tipki Jacques Derrida'nın yapısal çözüm (Deconstruction) teorisinde olduğu gibi, işaret ve işaretçilerin konumunu temel alarak değinmiştir.

Kısacası, İkinci Dünya Savaşı anlatısında semboller, mitler ve stereotipler büyük ölçüde yer tutar. Temel alınan oyunların yelpazesini genişlettikçe çok daha fazla sayıda benzeri örnek görmemiz mümkündür.

Modern dönemde FPS oyunları, terörizm ve anti terörizm anlatısı

İkinci Dünya Savaşı temali oyunlar, filmlerde birlikte başlayan propaganda sillesinin bir diğer ayağını oluşturdu. Zaman içerisinde değişen gündelik politik olaylar ve en önemlisi, 9 / 11 saldırısıyla birlikte J. W. Bush yönetiminin Irak operasyonuna başlamasından kısa süre sonra, dev oyun yapım ve dağıtım şirketlerinin de rotalarını bu yöne doğru çevirmeleridir. Bu





esnada farklı türlerde FPS'ler üretilmiş olsa da dünyayı bu zaman kadar etkisi altına almış olan Call of Duty serisi Modern Warfare ve Battlefield serisi ise 2005larındaki Battlefield 2 ile terörle mücadele dönemine giriş yapmıştır. Bu dönemde terörle alakalı birçok farklı televizyon programının, kitabın ve belgeselin patlak verdiği de bir dönemdir ve hâlihazırda ivme kazanmış ve birçoklarına göre çok daha fazla insan etkisi altına alabilme kapasitesine sahip olan oyunlar, tabii ki kurgusal terörist saldıruları ve onlara karşı düzenlenen senaryolarla bezendi.

Terror konu olduğu zaman oyunların yakından incelenmesinin iki ana sebebi bulunmaktadır. Bunlardan ilki, Call of Duty (Modern Warfare) ve Battlefield gibi oyunların, dünya çapında on milyonlarca insan tarafından oynanması; daha da önemlisi, farklı medya organlarında terörle ilgili haberlere olan ilgi zamanla azalırken, oyunlarda terörle olan ilginin gözle görülür şekilde artmasıdır. İkinci sebep de bilgisayar oyunlarının anlatılarındaki özel sunumdur. Daha önce de belirttiğim gibi, FPS oyunlarının kamera açısı bir defa daha büyük önem arz etmektedir. Kimi zaman teröristlerin bakış açılarından da olaya yaklaştırmamızı imkân tanıyan sunum, anti terörist oyunlarda tam tersi şekilde çalışarak oyuncuları sadece anti terörist açısından oyuna dahil etmektedir. En nihayetinde, özellikle oyun sektörüne hâkim olan Call of Duty ve Battlefield gibi oyunlar başta olmak üzere, birçok FPS oyunu tür olarak anti terör şeklinde lanse edilmekte ve oyuncuya tamamen terörist avlama ortamı yaratmaktadır. Teröristler, bu yapımlarda tam anlamıyla “öteki” konumundadırlar ve hiçbir şekilde haklı mücadeleleri bulunmamaktadır. Medya türü fark etmeksızın, bugün baktığımız zaman teröristlerin resmedilirken tamamen yanlış yönlendirilmiş, basit varlıklar olduğunu görürüz. M. Schulzke, teröristlerin hiçbir meşru hakkı bulunmayan “ideolojik olarak korkuluktan farksız bireyler” şeklinde anıldıktır - yaptığı alıntıyla- gözler önüne sermiştir.



Call of Duty (Modern Warfare) oygununu temel alarak ilerlediğimiz takdirde karşımıza çıkan anti terörist karakterler, askerden çok kahraman şeklinde tanımlanırlar. Onları kahraman yapan sebeplerin başında, teröristlere karşı savasaları ve kendi ülke sınırlarını korumaları gelir. Onlar, kazanmak için herhangi bir kanunu hiçe sayabilen, herhangi bir hakkı

kapasitesi dâhilindedir. Anti terörist söylemine göre kahramanlar, bu şekilde bir ‘özveride’ bulunabilecek karakterler olduklarıandan, hepimizin sayısını kazandıkları gibi, onlara hayran olmamız beklenir.”

Terörlü mücadele döneminde yaratılan, bir nevi yeni dönem savaş oyounlarında temel alınan terörist güç anlatısı ile İkinci Dünya Sa-

“Türü fark etmeksızın, birçok farklı İkinci Dünya Savaşı oyunda Nazi askerleri, ‘Achtung!’ fiillini kullanırlar”

çığneyebilen ve en önemli herhangi birini öldürüben kışılardır. Tıpkı yaratılan teröristler gibi, onlar da zapt edilemez ve dilekleri gibi hareket edebilmektedirler ama anti terörist kahramanların hareketlerini meşru kılan jegâne yapı, her şeyi kamusal alanı korumak için yaptıklarından dolayıdır. Bu durum, Elspeth Van Veeren'in "Interrogating: 24" isimli makalesinde de şu şekilde yer almıştır: “Dünyevi hayatı bulunan bazı sınırların ötesine geçmek, sadece ve sadece kahramanları-

vaşı dönenin de büyük ölçüde benzerlik göstermektedir. Temel alınan ana hudut ABD ve müttefikleri olarak resmedildiği gibi, “öteki” yine ABD'ye karşı çıkan ya da ona zarar veren veya zarar vermeyi düşünen taraftır. İkinci Dünya Savaşı anlatısına benzer şekilde, kesinlikle kötü olan tarafı öldürmek meşru olduğu gibi, karşı taraf hakkında hiçbir bilgimiz yoktur. İki dönem oyunları arasında geçen yapı süresi dört ila beş yıl gibi kısa dönemde yapılmış olmasına rağmen, savaş anlatısındaki >



> taraf olma hissi ve öteğini her daim yok etme mantığı hiçbir şekilde değişmemektedir. En son 2011 yılında piyasaya çıkan Call of Duty: Modern Warfare 3'e kadar geçen sürede üretilen seride ait tüm oyunların anlatımında da yaratılan kurgusal terörle mücadele dönemi, gerçekte var olan terörün meydana getirdiği ölümlerden ve yıkımlardan katbekat daha fazlasını resmetmektedir. Bu tarzda oyularla teröristler, sadece aşırı milliyetçi olarak damgalanmış karakteristikleriyle karşımıza çıkarlar. Birçok yapımda da benzeri şekilde kullanılan teröristler, özellikle konu anti terörist oyular olduğu zaman, sadece terörist olarak addedildikleri için düşman sıfatı altında var edilirler.

Oyunlar ve gerçek

Bu noktaya kadar verdığım örnekler, İkinci Dünya Savaşı ve terörle mücadele üzerinde oyun yapımcılarının ötekiye ne şekilde gözler önüne sürmeleri üzerineydi. Oyuncunun, yaratılan sanal dünya içerisine girerek düşmanlarını ortadan kaldırılmaya programlandığı bu durum, direkt şahitlik olgusunu farklı bir

noktaya koymaktadır. Gerçekçilikle bezemmiş FPS oyunları, bilinen birçok yapıyı da beraberinde taşımaktadır ki savaş anlatısının hüküm sunduğu oyunlarda, askeri nizam ayınen işlenmeye çalışmaktadır. "Seviye atlama" şeklinde bildiğimiz karakter geliştirme süreci, her ne kadar farklı bir oyun türü olan RPG'ye mahsus olsa da birçok insan kendisine bağımlı hale getirmek için günümüzde her türlü oyun modelinde kullanılmaktadır. Peter Mantello'ya göre seviye atlama sistemi, oyunlarda ilerlemek isteyen insanlar yüzünden tüm politik zemini bir anda ortadan kaldırabilir. Kendisi Kasım 2012 tarihinde, İsrail ile Gazze arasında yaşanan çatışmada, Israel Defence Force (IDF) "Pillar of Defense" isimli askeri operasyonunu ve Hamas'a yapılan saldırıyı farklı sosyal medya platformlarını kullanarak askerileştirmiştir. Bir yandan Facebook, Twitter, Flickr ve YouTube üzerinden siber mücadele baslatan IDF, aynı zamanda standart propaganda formatları olan hikâyeler, videolar, posterler ve fotoğraflar ile de mücadeleye devam etmekteydi. Sonuç olarak IDF'nin mücadeleşi, kısa sürede dile hâkim olup evlerinde

oturanlardan, başka ülkelerde bulunan ve FPS türüne vakıf olan bol miktarda gence ulaşmayı başlıdı. Böyle bir başarıyı elde etmek içinse IDF'nin siber mücadele propaganda ekibi; resimleme, sisteme kaydolma ve puanlama gibi farklı detayları olan farklı bir FPS yapısıyla çıkageldi.

"IDF Ranks" olarak isimlendirilen oyun sistemi, site üzerinden en son bilgilere ulaşmak isteyenler için yepyeni bir mecaz yarattı. Kullanılan mantık, direkt olarak sosyal medya aracılığıyla -az önce bahsettiğim- seviye atlama temelleri üzerine kuruldu. Örnek vermek gerekirse site üzerindeki bir haberi Twitter aracılığıyla paylaşmak, otomatik olarak seviye atlamamıza olanak tanıyor. Tabii ki bunu yapmak için ilk olarak bir hesap oluşturmanız gerekiyor. Hesabınızda bulunan puanlama sistemi aracılığıyla bir sonraki seviye için ne kadar puanın kaldığını görebiliyoruz. Site üzerinde yayınlanan haberlerden anlık olarak bilgilenmek için vereceğimiz elektronik posta adresimiz bile başlı başına puan anlamına geliyor. Atlanan her seviye sonucunda farklı bir askeri rütbe kavuşuyoruz ve sahip olduğumuz rütbe, pırıprılarla ya da daha ileri seviyelerde yıldızlarla gösteriliyor.

Burada kurulan sistem, tipki FPS oyunlarında olduğu gibi, kullanıcının bir anlamda oyuna dahil olmasını sağlıyor. Peter Mantello, "IDF Ranks" isimli oyunun hâlihazırda piyasada bulunan tüm FPS oyunlarının temel mantığını alıp politika için kullandığını parmak basıyor. Her haberi yakinen takip etme, paylaşımlar ve beğeniler için puan kazanma ve kazanılan puanlarla askeri bir rütbe kazanma, daha önemlisi, site üzerinde rütbe sıralamasının görülebiliyor olması, üç boyutlu ve kaliteli grafikleri olan oyundan bir noktada çok daha fazla gerçekçilik payına sahip. Şahit olma mantığı, IDF Ranks içerisinde düzenli olarak haberdar olma ilkesiyle gelişiyor ve derinleşiyor. Bilgi-





yarın başındaki okuyucuları resmen savaş meşrulaştırma konusunda işe dâhil eden bu sistem, üretildiği günden bu yana aktif olarak kullanılmaktadır.

Oyun sektörü başı başına bir bilgi havuzu, günümüz medyasının yapamadığı, eleştiremediği ya da ulaşamadığı birçok noktaya deşinmekte dilediği gibi hareket edebilmektedir. Özellikle her yaştan oyuncuya hitap edebiliyor olması, şüphesiz ki sektörün en büyük avantajı. Yaş sınırlaması olan oyunlara rağmen, IDF Ranks tarzındaki oyun mekanığı üzerine yerleştirilmiş olan yapı, herhangi birisini internet üzerinden kolayca ulaşabildiği bir savaş gerçekliği oluşturmaktadır.

Bir diğer açıdan bakmak gerekirse FPS oyunlarının kişiyi istediği döneme ve senaryoya işinmasındaki güç muazzamdır. Birçok akademisyenin de dejindiği üzere, milyonların aktif olarak oynadığı Call of Duty

ve Battlefield gibi yapımların ötekileştirme sendromu giderek büyümektedir. Fakat unutulmamalıdır ki bu tarzda oyunları piyasaya çıkaran dev isimler, birçoklarının eleştirdikleri gibi, Amerikan hükümetiyle birlikte hareket eden isimlerdir ve kıyaslandığı zaman, birçok FPS oyunu sadece kurgusal dünyalarda, tipki filmlerde olduğu gibi, zombi ve mutantsa ugramış canavar gibi kötüyü akıllarda canlandıracak düşman modelli kullanmaktadır.

Özetlemek gerekirse oyunlar başta olmak üzere, FPS'ler hem İkinci Dünya Savaşı, hem de terörle mücadele dönemi içerisinde “sadece oyun” deyip geçenlerin bakış açılarına nazaran çok daha aktif rol oynamıştır ve halen oynamaktadır. Günümüzde değişen ve gelişen medya araçlarından birisi olma yolunda emin adım attığı gibi, direkt olarak belirmese de kullandığı mantığın, farklı şekillerde medya üzerine kullanıldığı görmek mümkündür.

■ Ertuğrul Süngü

Dipnot

Yüksek lisansının ikinci yılında bir değişiklik yaptım ve Tarih yerine Kültürel İncelemeler bölümünden iki ders aldım, iyi ki de almişim zira ikisinde de oyunlarla ilgili akademik çalışma yapma fırsatı yakaladım. Şu anda okuduğunuz makalem, esasen akademik formatta yazılmış olup dergi için dipnotlarını ve kaynakçasını kaldırırmak durumunda kaldığımız uzun bir yazı. Sevgili Doç. Dr. Esra Arsan'a yazdığım makale kendisi tarafından çok beğenilince ben de pek sevdiğim dergimde yayımlansın istedim. Yakın zamanda farklı platformlarda da görebileceğiniz yazı hakkında bilgi almak isteyenler, kaynakçayla ilgili meraklı olanlar bana e-posta üzerinden ulaşabilirler.



EN KAPSAMLI iPHONE REHBERİ ÇIKTI!

**iPHONE SAHİBİYSENİZ, TELEFONUNUZUN TÜM SİRLARINI
AÇIĞA ÇIKARAN BU ÖZEL SAYIYI KAÇIRMAYIN.**

iPhone ile film çekmekten sınava hazırlanmaya, yolunuzu bulmaktan işlerinizi planlamaya kadar birçok taktik, püf noktaları, "jailbreak" yöntemleri ve en iyi uygulamalar bu özel sayıda siz bekliyor.

The cover of the iPhone Special Edition magazine features a large white iPhone displaying its home screen with various app icons. The title 'iPhone' is prominently displayed in large white letters at the top. Below it, the subtitle 'İPUÇLARI, ÇÖZÜMLER VE UYGULAMA TAVSİYELERİ' is written in smaller white text. On the left side, there's a red banner with the text 'SOSYAL MEDYANIN YILDIZI OLUN!' and 'iPhone ile yaratıcılığınızı konuşurun'. At the bottom left, a large '700 İPUCU VE TAVSİYE!' is written in white. On the right side, there are several headlines in white: 'JAILBREAK nasıl yapılır?', 'iPhone'un hala keşfetmediğiniz GİZLİ ÖZELLİKLERİ', and 'Olmasa olmaz uygulamalar için HAYATİ İPUÇLARI!'. A red circular badge at the bottom right contains the text 'iPhone'nuzun modeli ne olursa olsun bu ipuçları işinize yarayacak!'. The magazine is labeled 'PC ÖZEL SAYI' in the top left corner and '2014 Sayı 01 / Fiyat: 10 TL / KKTC Fiyat: 12.50' in the top right corner. A barcode and the word 'FİYAT: 10 TL' are also present.

BAYİLERDE

İLK BAKIŞ



The Crew

Yarış oyunları arasındaki yarışa yeni ve iddialı aday

Sayfa 46



Flockers

Team17 sonunda Worms serisine ara vermeye karar verdi ve...

Sayfa 44



Lifeless Planet

Bir astronotun "yalnız" gezegendeği serüvenini merak ettiğ

Sayfa 48



Broforce

Akıllara kazınan tüm aksiyon yıldızları bir araya gelirse ne olur?

Sayfa 49



Flockers

Benim cici koyunlarım...

Team17'yi tanıyorsunuz. 103 tane Worms oyunu yapan firma kendisi. Worms lisansı geçinmelerine o kadar yeterli oldu ki yıllarca başka yapımlara pek yanaşmadılar ama onlar da artık Worms'dan biraz kopmanın gereklili olduğuna karar vermiş olmaları yepen bir oyun üzerinde çalışmaya başladılar. "Flockers"

adındaki, bolca koyuna ev sahipliği yapan oyun büyük ölçüde Lemmings'i andırıyor ve biraz The Incredible Machine esansına da sahip. Anlayacağınız, hızlı ve akıllıca davranışmanız gereken bir bulmaca oyunu hazırlığında Team17 ve sanırım bu oyunu seveceğiz...

■ **Tuna SENTUNA**



Rube Goldberg'in makinesi nedir, bilir misiniz? Zamanında "Zihni Sinir" adında bir karikatür vardı, onun da esin kaynağı olduğuna inandığım bu makine, birçok kolla, platformlarla bir ton işin halledildiği, fantastik bir düzenek ve sevgili koyunlarım da bu makinenin içerisinde hayatı kalmaya çalışıyor.



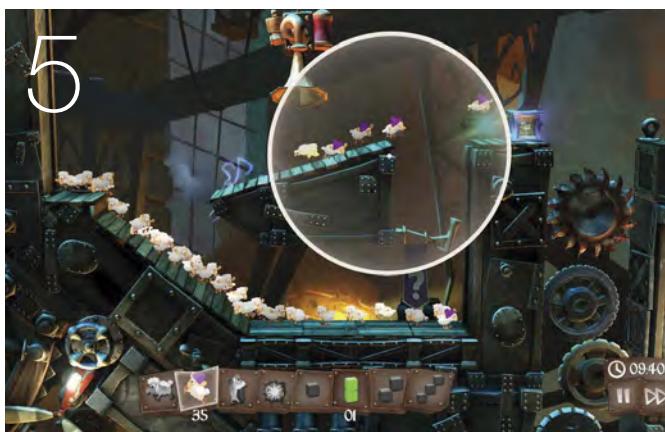
Tabii ki normal bir Rube Goldberg makinesi koyunları kıymaya dönüşürmeye çalışmaz ama buradaki görselde gördüğünüz üzere koyunların tam tepesinde, onların üstüne inmeyi bekleyen dikenli bir topuz yeriyor. Maalesef bu oyunda her şey düşmanımız...



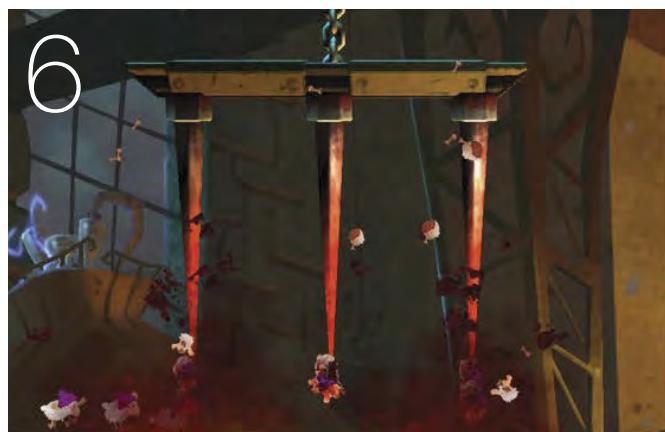
Belirli sayıda koyuna sahip olduğumuz oyun Lemmings'e gerçekten bir hayli benziyor. Koyunlar aynı Lemming'ler gibi dündündüz ilerliyor ve eğer önlere bir boşluk çıkarsa buraya sorgusuz sualsız düşüyor, bir kıyma makinesine rastlarsa da yine kaderlerine boyun eğerek intihar ediyor.



İşte burada biz devreye giriyor ve onları -mümkünse hiçbirine bir şey olmadan- çıkışa sağ salım ulaştırmaya çalışıyoruz. Bunu yapmak için de her bölümde farklı özelliklere sahip oluyoruz. Çevreyi değiştirmek yerine de direkt olarak koyunlara etki ediyoruz.



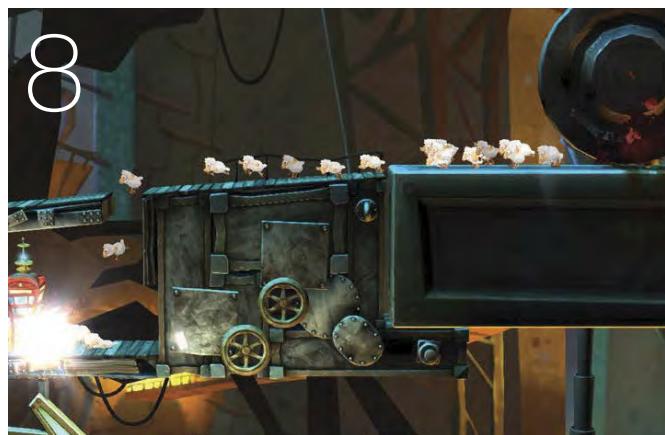
Lemmings'de bulunmayan bir özellik olan aynı anda birçok karaktere etki edebilme özelliği de bu oyunda var neyse ki. Böylece görselde de gördüğünüz gibi belirli bir alana etki ederek oradaki tüm koyunları etkileyebilecek bir özellik verebiliyorsunuz.



Nedir bu özellikler? Örneğin, koyunlarınızdan bir kısmını birer köprüye dönüştürübiliyor ve diğerlerini bu koyundan yapılmış köprünün üzerinden geçirtebiliyorsunuz. Belirli bir alana gelen koyunları, daha yükseğe çıkmaları için uçurabiliyor veya yönlerini değiştirmelerini sağlayabiliyorsunuz.



Her bölümde amaç, aynı bu ay tanıttığımız Life Goes On'da olduğu gibi en az zayıfla ve en hızlı şekilde bölümü tamamlamak. Bize 25 tane koyun verilmiş ve 20 tanesinin geçmesi yeterli görülmüş olabilir ama yüksek skor yapıp lider tablolarına girmek için en iyisini yapmamız gerekecek.



Bolca bölümün bulunacağı açıklanan Flockers, oyunu bitirdikten sonra kendi bölümlerimizi oluşturmamıza da izin verecek. Bu bölümleri yarattıktan sonra paylaşmak da mümkün olacak. Alternatif bir bulmaca oyunu arayanların gözü bu oyunda olsun.

Yapım Ivory Tower, Ubisoft Reflections Dağıtım Ubisoft Türk Yarış Platform PC, PS4, Xbox One
Web thecrew-game.ubi.com Çıkış Tarihi 2014'ün üçüncü çeyreği

The Crew

Detroit'ten, Miami'ye...

Sımdı bakacak olursanız, dışında koskocaman bir dünya var. Dünyayı da geçtim, Türkiye var. Arabanız varsa basıp istediğiniz yere gidebilirsiniz normalde. Amerikan filmlerine bakın, herkes eyaletler arasında aracıyla gidip geliyor. Şehir içinde de metro kullanıyor zaten. Bizim dizilere, filmlere bakın, herkes otobüs terminalerinde. Neden? Benzin 5 TL'nin üzerinde, saçma sapan bir rakamda. En zengin ülkeyi bile çileden çıkarabilecek bir durumken bu, koyun insanlarımız ağını açmıyorlar. Alışmamız sonucta... İşte bu yüzden de arabanızı alıp "basıp" gidemiyorsunuz zira herbasis, değerli TL'lerin gaza dönüp cebimizden eksilmesi demek.

Geçtiğimiz yıl, yazın Belek'teki bir otele gitmeye karar verdik. Otobüsle gittik tabii ki. Otobüs bizi terminalde bıraktı, Belek'eye bir dolmuş gittiğini öğrendik. Dolmuş bizi Belek'te bıraktı ama otel daha kilometrelere ötedeymiş. Oradan da bir başka dolmuşa zor bela bindik ve sicağın altında otele terler içinde varmayı başardık. Otel girişindeki resepsiyonda bekleyen hanımfendiler aracımızı sordu bir nedende ve olmadığını öğrenince bir inanamadı. Yoktu çünkü benzine o kadar para verilmmez!

Bunları anlattım ki The Crew'da Miami ile New York arasını arabayla saatler içerisinde alınca bana şaşırmayın, neden yarışmayıp sadece araba sürdüğümü sorgulamayın.

The Crew'i büyük bir sabırsızlıkla bekliyorum ama yarışmak için değil, yaşamak için...

MMO Racing!

Daha önce Test Drive Unlimited'i hazırlayan ellerden çıkan The Crew, geliştirilme aşamasının sonlarına yaklaşmış durumda ve birçok kısmı oynanabilir halde. Oynanısta biraz Need for Speed, biraz Burnout, biraz Gran Turismo, biraz Forza bulunuyor ama hiçbirinin ön planda olan özellikleri baskın değil. Ne Burnout'taki gibi sürekli birilerini yoldan çıkarmaya çalışıyor, ne de Gran Turismo'daki gibi bir virajı almak için büyük bir çaba harcıyoruz. Oyunda bulunan bir ton oyun moduna göre değişiklik gösteren oynanış, heyecanı her zaman hissetmeniz için özenle geliştiriliyor.

Oynanıştan önemlisiyse oyunun boyutları; GB olarak değil tabii ki, oyun alanı olarak... Ubisoft çok fantastik bir çalışmaya imza atarak resmen ABD'yi alıp oyuna koymuş. Tabii ki New York olduğu gibi orada değil veya Detroit'in sıkıcı sokaklarının tamamı oyunda yer almayacak ama şehirlerin tümü hatırlı sayılır bir büyülüklükte oyunda yer alacak. Şehirleri birbirine bağlayan tüm yollar da oyunda yer alıyor ve hiçbir upuzun, sıkıcı otobanlardan oluşmuyor. Oyun bizi yolda kalmaya da zorlamadığı için dilersek yolu terk edip kısa yoldan, dağ tepe demeden kendi yolumuzu da çizebileceğiz.

Oyun o kadar büyük olacak ki en uzak iki nokta arasında saatler boyu araç kullanmamız gerekebilir. Detroit ile Miami arası yaklaşık iki saat sürüyor örneğin. Bu rakamlar korkutucu gelmiş olabilir. Düşünsenize, arkadaşınız sizi bir yarışa davet ediyor ama yarışın yer aldığı şehir bir saat uzaklıktır! Gerçekçi bir oyun olsaydı belki o yolu tepmemiz istenebilirdi fakat Ubisoft durumu çok kolay bir hale getirerek, haritayı açıp dilediğimiz şehrde işinlanabilmemize izin verecek ve tek tuşla istediğimiz şeherde veya yarışta olabileceğiz.

Herkes burada...

The Crew tek kişi oynanabilecek. Tek başınıza koskoca ABD'yi baştan sona gezebileceksiniz ama bu eğlenceli mi? Hayır. Zaten Ubisoft da oyunu tek başımıza oynamamızı istemiyor. "Bir MMO düşünün ama Elf'ler, büyüler yerine içine arabalar koyun... İşte The Crew!" diye açıklıyor yapımcılar oyunu. Buradan şunu anlamamız gerekiyor: Oyunu ne kadar çok cynarsak, ne yaparsak tecrübe puanı olarak bize yansıyor ve aracımızı geliştirecek bir ton parça ulaşırız. Haritalar ve oyun modları oyuncunun başından itibaren açık olduğu için gelişimin bu kısımlarda etkisi olmayacağı söyleniyor ve bu da geriye arabalar üzerinde bir yoğunlaşmayı bırakıyor. Checkpoint'leri takip etmemizi isteyen ya da etapları sonuncu bitirmemeye uğraştığımız yarış

"Bir tabletiniz var mı? The Crew app'ini indiriyor ve oyundaki aracınızı aynen, şahane grafiklerle görüntüleyip istediğiniz değişikliği yapabiliyorsunuz. Aracı kaydettikten sonra da aynen oyuna aktarıyorsunuz."



modlarının dışında oyunda görev temali yarışlar da bulunacak. Örneğin, sahil şeridine ilerleyen bir tır yoldan çıkarmamız istenecek. Bunu tek başımıza yapmak daha planlı bir hareket olanağı sağlayacakken işin içine diğer oyuncular karışınca heyecan katsayısy iyice artacak. Önümüzdeki tırla mı uşaqacaksnız, yoksa sizi yoldan çıkarmaya uğraşan diğer araçlarla mı? Sürekli geliştirilecek olan oyuna bolca yeni görev ve yarış şekli eklenecek ve oyundan sıkılmak mümkün olmayacak.

Şanzımanı değiştirebilir miyiz?

Devasa bir haritaya sahip olmanın yanında, oyunun muhteşem bir özelliği daha var ki o da araçlara gösterilen özen. Çoğu oyunda araçlar dış kabuğuyla bize gösterilir ve içerisinde ne olup bittiğini de pek bilmeyiz. Ne var ki burada, bir aracın iskeletini istediğimiz vakit görebiliyor ve yapımcıların aracın iskeletini birebir modellemiş olmasına hayran kalıyoruz. Bunu

yapmış olmalarının sebebi de elbette ki bin bir türlü parçayı aracımıza taktığımızda nasıl bir değişiklik yaptığımızı gözlemezbilmemiz. Aracın motorundaki en ufak değişiklik bile aynen görüntüleniyor ve bu değişikliğin aracınızda nasıl bir performans değişikliğine yol açtığı da detaylı bir şekilde sol tarafta, sayılar ve çizgiler ile gösteriliyor. Düşünün ki bir MMO'da, yeni bir kılıç nasıl Strength'e +3 verirken bir yandan kritik atağını %1,3 artırıyor ve biz de bu silah kullanmaya karar veriyorsak, burada da ufak bir parçanın aracın üzerinde yaptığı ufak değişikliklerden keyif almamız gerekiyor. Dolayısıyla da oyundaki her türlü aktiviteden bazen ufak, bazen de çok sağlam parçalar kazanacağımızı anlamış oluyoruz.

Olayın daha da güzel bir tarafı var ki o da aracımızı illa televizyon başında saatler boyu uğraş vererek değiştirmek zorunda olmayışım. Bir tabletiniz var mı? The Crew app'ını indiriyor ve oyundaki aracınızı aynen, şahane grafiklerle

görüntüleyip istediğiniz değişikliği yapabiliyorsunuz. Aracı kaydettikten sonra da aynen oyuna aktarıyorsunuz.

Detay üstüne detay

Bahsedilmesi gereken bir konu da elbette ki grafikler. Normalde grafik dediğin üç aşağı beş yukarı aynı oluyor artık AAA kalitesindeki oyunlarda ama sadece yeni nesil için geliştirilen bir yarış oyununun grafiklerinin iyi gözükmesi, ayrı bir konu demek. Hele ki koskoca ABD oyuna yedirilmişken... Size söyle söyleyeyim; Işıklardırmalar, yansımalar ve çevredekilerin detayları gayet iyi bir seviyede. "Mükemmel" diyemem hiçbirini için ama oyunun büyüklüğü göz önünde bulundurulunca bu tip detaylar da çok dikkat çekmiyor. Zaten araçların görüntüsünde harcanan emek başı başına fantastik bir olayken, çevredekiler bir - iki bitkinin çok da iyi gözükmemesine takılmamak lazımlı... Velhasıl-ı kelam, The Crew'i bu gidişle hepimiz alıp sabahlara kadar oynayacağımız gibi gözükmüyor. Bu maratona yavaştan hazırlanan, elinizdeki yarış oyunlarını da aradan çıkartmaya bakın...

■ Tuna Şentuna



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

**TEST
ETTİK**

Yapım Stage 2 Studios Dağıtım KISS Ltd Tür Aksiyon, Macera
Platform PC Web www.lifelessplanet.com Çıkış Tarihi 2014

Lifeless Planet

Hayat dediğin nedir ki?

Kickstarter sayesinde günümüzde birçok kişi hayat buluyor. Kimileri gerçekten harikalar yaratırken, kimileri de -ne yalan söyleyeyim- büyük hırsına yol açıyor. En azından durum benim için öyle. Yine de yüzbinlerce insanın tek bir projeye destek vermesi ve onu yoktan var etmesi gerçekten biz oyun severleri ziyadesiyle mutlu ediyor. "Lifeless Planet" adını da duyduruz mu, bilmiyorum ama ben sizler için çoktan

geliştiriliyor ve genel hatlarıyla bakıldığı zaman macera türü oyulara bir örnek teşkil ettiğini söyleyebiliriz ama bundan birazcık daha fazlasını sunmak için kolları sıvamış. Olaylar dünya dışında ve başlangıçta direkt olarak "Mars" diyeceğimiz bir gezende geçiyor. Öyle görülmüyor ki buraya bir grup bilim insanıyla yollanmış durumdayız ve pek tabii ki gemimiz biz gezegenlerde inerken hem rotasından sapmış, hem de

modeline alışmak başlarda kolay ama zaman geçtikçe gerçekten adam akıllı fikirler üretmek gerekiyor. Yani bir Broken Sword zorluğunda bulmacalar yok belki ama yine de oyuna ne kadar hakim olduğumu tam anlamıyla ölçen bulmacalar bunlar. Karakterimizin ana özelliği ziplamak; jetpack yardımıyla yapılan büyük ziplamalar, biz kendisine ait eksik parçaları buldukça adım adım artıyor. Haricinde, bazı objeleri itirmek suretiyle onları yerini değiştirip farklı platformlar oluşturabiliyoruz. Bir de robot kolumuz var ki onun kullanılacağı yerler genelde kendini belli ediyor. Görevler bize damdan düşer gibi gelmiyor, daha ziyade biz onlara gidiyoruz ve hiçlik içerisinde bu hissiyatı bana yaşatabilmiş olduğu için oyunu bayağı beğendim. Tek sorun, haritanın bittiği bir nokta olması. Hani devasa gezegen içerisinde daha ileriye gidilemeyen bir nokta olmasadı çok sevindirici olurdu. Son olarak eklemek istedigim, içerisinde bulunduğuımız dünyada bambaşka yerler deneyim edebiliyor olmak. Bildiğimiz hayatın varlığını aradığımız bu gezegende ilk başlarda bir sülfür parçası buluyoruz belki ama ilerleyen kısımlarda resmen dünyadaki ormanlara benzeyen mekanlar içerisinde zıplayabiliyoruz. (Astronot olmanın da derdi bu arkadaş, zip zip ya.) Bir de gerilim hem müzikler, hem de haritadaki boşluk hissiyatı aracılıyla mükemmel şekilde verilmiş. Oyunu test ettiğim süre boyunca resmen koca bir gezegenle yalnızlık duygusunu yaşadım ve üperdim. Çok durağan bir oyun Lifeless Planet ama beta aşaması ardından nasıl bir yol izleyecek, birlikte göreceğiz. ■ Ertuğrul Süngü

"Olaylar dünya dışında ve başlangıçta direkt olarak 'Mars' diyeceğimiz bir gezende geçiyor"

deneyim ettim bile. Stage 2 Studios tarafından geliştirilmekte ama onu esas özel kılan durum, sadece tek bir geliştiriciye sahip olması.

İkinci dünya

Yapım, "David Board" isimli şahıs tarafından

mürettebat farklı noktalara iniş yapmış. Kontrol ettiğimiz astronot kıyafetli kahramanımızla ilk olarak ekibin kalanını aramaya başlıyoruz. Kısa bir koşuturma ve oyunun mekaniklerine dair ufak bilgilendirmeden sonra tam sonsuz çölde kapalı kaldım derken, bir anda karşıma Sovyet yapımı ufak bir kasaba çıktı. Yanlış anlaşılması, karakterim halen astronot kıyafetleri içerisinde ve tüm bölge halen çöllü! Sadece elektrik telleriyle farklı müstakil binalardan oluşan bir kompleks söz konusu, hepsi bu. Akabinde yerde bulduğumuz bir Sovyet kimliği sayesinde işler ilginçleşmeye başlıyor. Bu noktadan sonra artık ikinci bir amaç da ediyoruz: Sovyetlerin buraya nasıl geldiğini öğrenmek. Daha da önemlisi, neden kurdukları şehir an itibarıyle bomboş!

Yapılacaklar

Oyunun geneline hâkim olan macera türü



Yapım Free Lives Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon, Platform Platform PC, Mac Web www.broforcegame.com Çıkış Tarihi 2014

TEST ETTİK

Broforce

Emekli sandığı

The Expendables serisinin herhangi bir filmini izlediniz mi? İzlemediyseñiz de duymussun-dur belki. Hani şu eski aksiyon filmi yıldızlarının bir araya geldiği ve benim "emekli sandığı" olarak nitelendirdiğim, üstelik her birinin kariyerlerinin en kötü filmleri arasına giren yapımlar. Neyse, lafi daha fazla uzatmayıp Broforce'a bağlayayım. Şöyled ki Broforce, yapımcıların da üstüne bastıkları üzere Metal Slug'a bir hayli benzeyen ve içerisinde eski aksiyon filmi yıldızlarını barındıran bir oyun. Bu iki detaydan bağımsız olarak öylesine büyük bir eğlence sunuyor ki oyunu test etmeden ve haberdar olmayanları bu oyun hakkında bilgilendirmeden duramazdım.

Geniş Kadro

Olayımız şu: Elimizde "tek kişilik ordu" sıfatına sahip isimlerden, sağlam bir ordu var ve biz de ABD'ye hizmet ederek belli bölgeleri "öz-gürleştirmeye" çalışıyoruz. Oyunun standart modunda, harita üzerinden seçtiğimiz bölgelere girip önmüze çıkan her türlü düşmanı yok etmek ve bölüm sonundaki bayrağa ulaşır helikoptere atlamak şeklinde ilerliyor işler. Her bölüme yeni bir karakterle başladıkten sonra ilerleyişişim boyunca tutsakları kurtarmak, bize yeni karakterleri açmak için basamak oluşturuyor. Başta daha az sayıda tutsak kurtarmamız isteyen yeni karakter açma süreci, ilerleyen aşamalarda ciddi rakamlara ulaşıyor. Peki, kim mi var bu yıldızlar kadrosunda? John Rambo rolünde Sylvestre Stallone, John Matrix rolünde Commando'dan Arnold Schwarzenegger, Jay rolünde Men in Black'ten Will Smith, ipten bomba yapan adam MacGyver, Terminator

rolünde yine Arnold Schwarzenegger ve daha ne isimler...

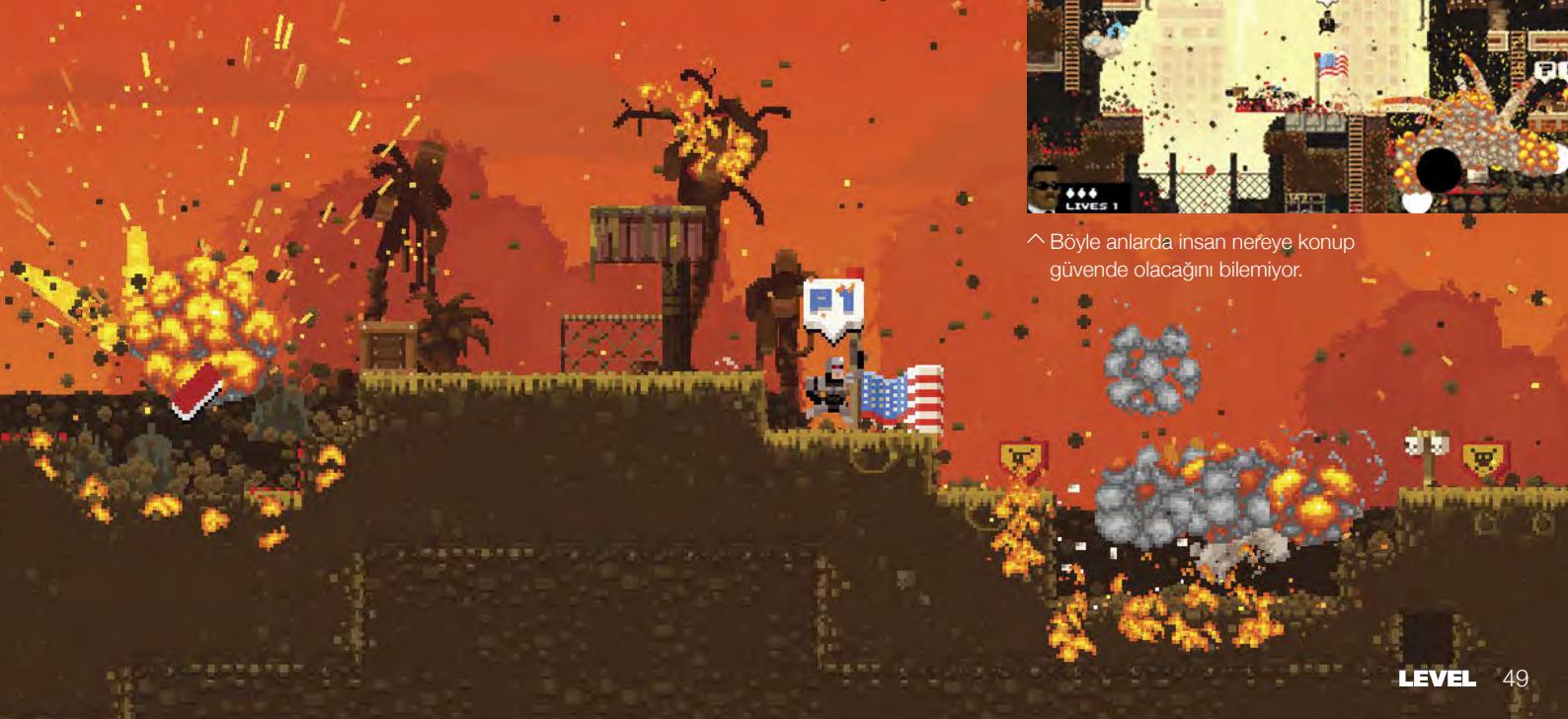
Oyunun en ilgi çekici yanı, ünlülerden oluşan kadrosu belki ama piksellî grafikleri de oyunu yukarı taşıyan detaylardan biri. Tamamen piksellî grafiklerden oluşan Broforce, buna karşın oldukça detaylı ve etkileşimli bir çevreye sahip. Durum böyle olunca da ortalık bazen öyle bir dağılıyor ki kahkahalar atmadan duramadım oyunun başında. Üstelik ortaklı dağıtmayanın bin bir türlü yolu mevcut. Her karakterin bir ana, bir özel, bir de "ortak" yakın saldırı özelliğii var. Buna farklı oyun modları ve hem yerel, hem de online multiplayer desteği eklenince eğlencenin sınırı kalmıyor. Özgürleştirme serüveninin yer aldığı World Map dışında Race, Explosion ve Deathmatch gibi seçenekler de menüde "alfa" etiketiyle yerini almış durumda. Detaylardan bahsettim o kadar, gelelim asıl olaya, yani oynanışa. Broforce'un oynanışı oldukça rahat, kontrol şeması da bir hayli sade zaten. Yön tuşları dışında -yukarıda bahsettiğim- saldırı seçenekleri için birer tuş daha mevcut, o kadar. Karakterlerimiz hopluyor, zipliyor, ateş ediyor, düz duvarlara rahatça tırmanıyor, silah gücüyle ortaklı darmaduman ediyor. Elbette ki dikkatli olmak lazım çünkü bir anda yıkıntıların altında kalıp ölebiliyoruz. Ölmek ne anlama geliyor peki? Bölümle bol bol canla başlıyor ve oldukça checkpoint'lerden yola devam ediyoruz. Ne var ki hiç canımız yokken ölüsek bölgeye baştan başlıyoruz. Bahsettiğim tutsak kurtarma olayı, yeni karakterleri açmanın yanı sıra birer can olarak da hanemize ekleniyor ve bize yeni bir ölüm hakkı tanıyor. En zor kısımı tek bir can bile

yokken başlayan zorlu bölümler ki bu bölümlere defalarca ölerek baştan başlamak bir hayli sinir bozucu oluyor.

Broforce'un test versiyonundaki içerik fazlaıyla tatminkâr ve oyunun halen geliştirme aşamasında olması, üstüne yapımcıların gelecekte eklenecek yeni içerikler hakkında bol bol açıklama yapması oyunu çok daha değerli kılmıyor. Şu an bile oyunda birçok karakter, birçok mod ve mücadeleci bir oyun yapısı mevcutken daha fazlasının yer aldığı bir Broforce'un başından kolay kolay kalkabileceğimi, hatta bu tip oyunları sevenlerin de kalkabileceklerini sanıyorum. Eğlenceli içeriği ve geniş yelpazesile bu yıl şu ana kadar beni en çok güldüren, eğlendiren oyun oldu Broforce. Herkes takipte kalsın, oyunu benimle beraber oynamak isteyenler de Steam'den erken erişim sürümünü satın alınsın lütfen. ■ **Şefik Akkoç**



^ Böyle anlarda insan nereye konup güvende olacağını bilemiyor.





KEZBAN RAPORU

Cem Şancı



Kezbanızmin ve aşkın materyalizmle imtihani!

Aşk söz konusu olunca hepimiz bir anda yamışıp yumuşuyor, duygusallaşıp maymunlaşabiliyoruz, bu bir gerçek. 87 yıllık bir dostumun, hayatı karşı kalkanlarını hiç indirmeksizin yaşadığı onca yıl ve edindiği onca başarıdan sonra "Ben artık aşık oldum." diyerek kendini aşk formalitelerinin buğulu sularına bırakması sonrasında maymuna

dönmesini ve nihayetinde de karısından azar işte işte yaşanan bir süs köpeği şeklindeki yaşamına razı olmasını hala dünmüş gibi hatırlıyorum. Elbette ki evliliğe prensipte karşı bir insan olmama rağmen birbirini seven insanların evlenmelerini ve ortak bir hayatı yelken açmalarını çok romantik bulduğumu da inkâr edemem. Herkesin sevdiği insanla mutlu

olmasını dilerim. Fakat gelin görün ki bugün artık kezbanızmin gölgelerinde aşkın gerçekliğini sorgulamadan durmak mümkün mü? Sabahları bütün televizyon kanalları, üç - beş yıl sonra ölünce ne kadar emekli maaşı bırakacağına göre seçilen veya babasının ne iş yaptığı ve düğünde ne kadar altın takaçağı sorularının cevabına göre tercih edilen damat adaylarının çok normal karşıladığı evlilik programlarıyla doluya o toplumun kezbanızmin hegemonyası altında yaşamadığını iddia edebilir misiniz? Toplum bu derece kezbanızm kontrolü altındayken de aşkin, evliliğin, mutluluğun ifadesi olarak ortaya konan tüm ritüeller de kezbanızm kaynaklı oluyor.

Misal, geline takı takma töreni...

Evet, bu çok hoş bir gelenek ve yeni evlenen genç bir çifte hem ailesinin, hem de çevresindeki dostların maddi destek çökmesi ve çok zor bir süreç olan ev kurma çabasına yardımcı bulunması, toplumumuzun güzel bir alışkanlığı. Dünyada başka ülkelerde gençlerin halinden anlayan böyle gelenekler azdır. Ama öte yandan, o "yüzgörümlüğü" tam olarak nedir, bunu açıklamak çok zor. Gelinin yüzünü göstermek için eşinden rüşvet istemesini bana hangi aşk kuramıy-





“Paran varsa Range Rover, yoksa game over!” - Bir kezban atasözü

la açıklayabilirsiniz ki? Yüz görümlüğü veya başka hangi isim altında olursa olsun, gelin hanımkızceğizyevrührceğizimize verilen o mücevherler, altınlar, takılar, maddi değeri yüksek emtialar, aslında geçmişte kadının maddi güvencesinin olmadığı ve hatta kadınların ikinci sınıf insan muamelesi gördüğü asırlardan kalma bir tür “güvence” değil midir? Yani gelin hanımkızceğizyevrührceğizcimiz, “Ben

denmesini, şimdi kim yadırgayabilir ki? Bu yüzdedir ki şarkıcı bir kız, parmağındaki dev taşlı yüzüğü gösterince köşe yazarları ona kezban diyebiliyor. Bu yüzdedir ki evlilik programlarında evlenecek koca arayan genç kızlar maaşını, evini, arabasını az bulduğu genç çocukları reddettiklerinde kezban yakıştırmasıyla karşılaşabiliyorlar. Dolayısıyla kezban tanımı içinde, bu hanım-

bu refleksi eleştirenlere kadın düşmanı deniliyor, zengin koca arayışını küçümseyenler linç bile edilebiliyordu. Ama sadece bir nesil sonra toplumda büyük bir uyanış yaşandı ve şimdi gençler, zengin koca arama çabasını kezbanlık olarak nitelleyip yerden yere vuruyorlar. Dikkat edin, bu değişim sadece 10 senede gerçekleşti. Bir sonraki nesilde başınıza neler gelebileceğini de artık siz düşünün. Kezban kardeşlerimizin geçmişten ders alarak aşkin masumiyetini çırın çıkar hesaplarına alet etmeyi bırakacaklarını umarım. Sonra ağlayarak bana gelmeyin lütfen. Teşekkürler. ■

“Evliliği, aşkı, gönül ilişkisini maddi çıkar bekłentisine alet eden bir kadına ‘kezban’ denmesini, şimdi kim yadırgayabilir ki?”

seninle evlenmeyi kabul ettim ama bana kötü davranışınsan, beni yüz üstü bırakırsan, bana ihanet edersen hiç bir güvencem yok, beni terk edersen sokakta cıscıblak kalıveririm, o yüzden bana evlenmeden önce bazı maddi güvenceler ver ki gelecek endişesi yaşamadan mutlu mutlu aşk yaşayalım.” diyormuş, damat da geline sıra sıra burma Trabzon bilezikleri, yüzükler, pırlantalar, elmaslar, altın kolyeler takıyormuş. Bu istek, bir zamanlar insan yerine konulmayan, çalışma ve geleceğini kazanma hakkı dâhi olmayan kadınlarımızın çok doğal bir isteği olarak bugün kesinlikle hor görülemez.

Ama bugün aynı hareketi yapmaya kalkan bir hanımkızceğizyi hangi mantıkla açıklayabilirsiniz ki? Evliliği, aşkı, gönül ilişkisini maddi çıkar bekłentisine alet eden bir kadına “kezban”

kızeyizyevrührceğizlerimizin aşkı ve gönüldünyasını materyalize etme çabaları da yer alıyor ve hatta bu özellik, kezban tanımının içinde en ağır vurguya dillendiriliyor.

Bu köşede yıllarca kezbanızmin tanımını yapmaya çalışırken, hepinizin de okuduğu gibi, topluma mal olan bu kezban sıfatının bir hakarete veya küçümsemeye dönüşmemesi için de sık sık uyarı yaptığımı biliyorsunuz. Köşemizi okuyan kezban kardeşlerimiz varsa da onlara da bir uyarı yapmak isterim. Yüreğinizi ve duygularınızı materyalize etmeyin, aşkı elmaslarla, yakutlarla, pırlantalarla, altınlarla ölçme yanılısına düşmeyin ki gelecekte dünyanın diline düşüp madara olmayın. Bakın sadece 10 sene önce bu toplumda evlenmek için zengin koca arayı çok normaldi ve hatta



POPULAR SCIENCE MAYIS SAYISINDA

BEYİNLERİMİZİ BAŞKA BİR YERE YÜKLEYEBİLİR MİYİZ?

- ▶ 2014'ün en iyi icatları. Asteroitler saldırısında!
- ▶ Evrenin en büyük gizemlerinden biri daha çözüldü.
- ▶ Soyu tükenmiş hayvanlar.
- ▶ Sadece Güneş ışığıyla dünya turu.
- ▶ Hızlı okuma diye buna denir!
- ▶ Çöldeki elektrik çiftliği.

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

The magazine cover features a man with a mustache, wearing a t-shirt, sitting at a desk covered with various scientific instruments and tools. He is looking thoughtfully at a complex mechanical device he is working on. The title 'POPULAR SCIENCE' is prominently displayed in large letters. Other text on the cover includes 'DÜNYANIN EN BÜYÜK GÜNEŞ ÇİFTLİĞİ', 'İCAT ÖDÜLLERİ', 'ASTEROİTLER SALDIRIRSA', 'COZÜLEN BÜYÜK GİZEM KÜTLEÇEKİM', 'NEW INVENTION', and 'Nick Offerman'la'. A yellow circular badge on the right side of the cover displays the price 'SADECE 3,90 TL'.

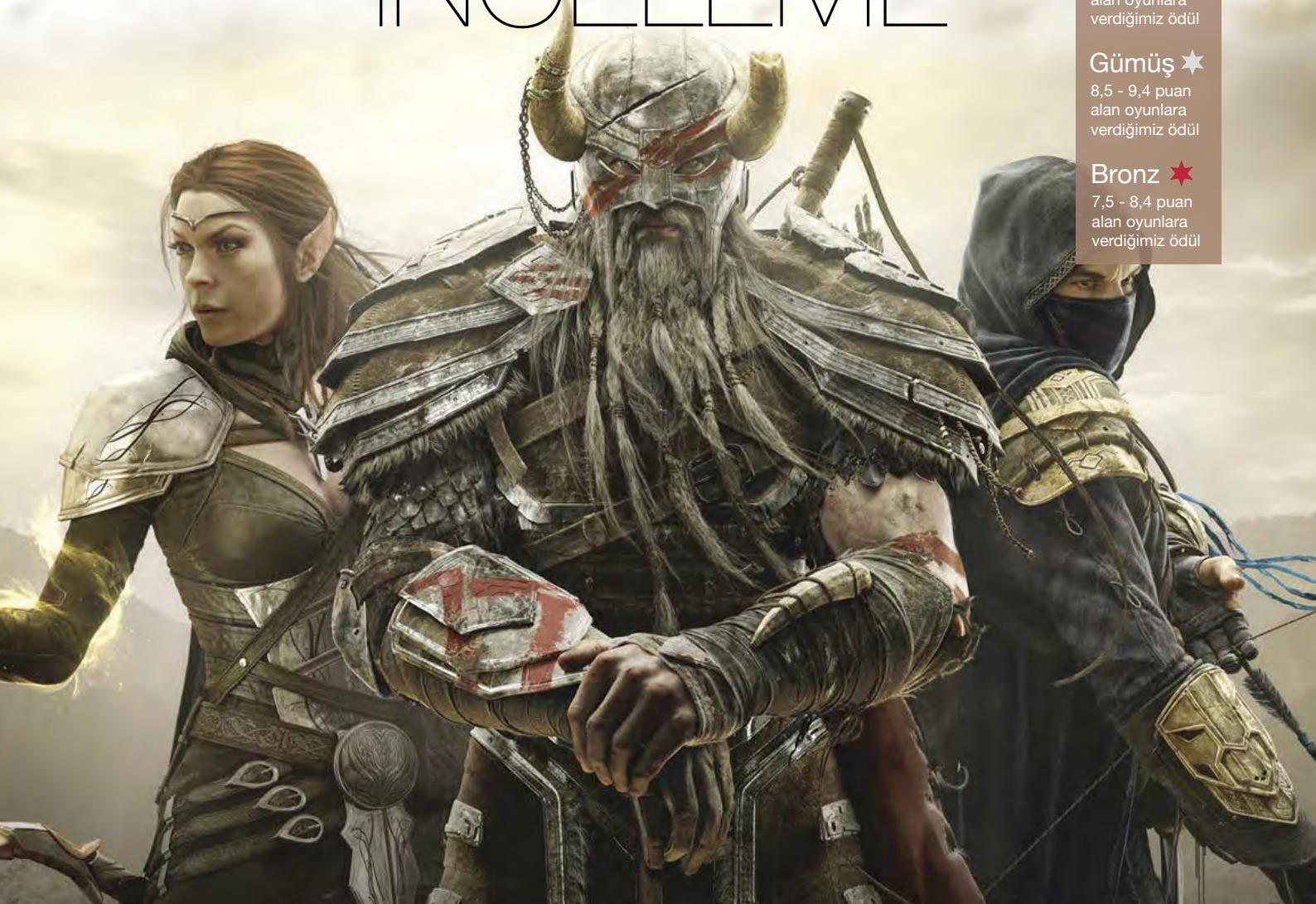
VIDEO SEYRET

DERGİDE Bu simgeyi gördüğünüz sayfalarında video izleyebilirsiniz

MAYIS SAYISINI KAÇIRMAYIN!

DB

İNCELEME



Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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

The Elder Scrolls Online

Tamriel'da bu kez gerçekten yalnız değiliz

Sayfa 54



LEGO The Hobbit

LEGO oyunları bitmek bilmiyor ve sıra
şimdi The Hobbit'te

Sayfa 60



Child of Light

Braid'in görsel tarzını sevenlere, Ubisoft'tan
RPG türünde bir alternatif

Sayfa 64



Daylight

Korkusuz Şefik'i korkutmak için yeni bir oyun,
yeni bir macera

Sayfa 77

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



The Elder Scrolls Online
Yapım ZeniMax Online Studios
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür MMO, RPG
Platform PC, Mac
Web www.elderscrollsonline.com
Türkiye Dağıtıcısı Bilkom, Tradeks



The Elder Scrolls Online

Mutlu olunacak bir dünya

Uzun zamandır dilden dile gezen yapımlarından birisiydi The Elder Scrolls Online, namı diğer TESO. Yapılacağı haberini duyduğum andan beri heyecanlıydım, tipki benden farklı durumda olmayan milyonlarca insan gibi. İlk olarak başta ufak ufak haberler geldi hakkında, sonra da oyun için görüntüleme kavuştuk. Beta serüvenine ilk girebilenler, genelde Kuzey Amerika bölgesindeki şanslılar oldu ama sizlerin de yakından bildiğiniz üzere Şubat ve Mart ayının tümü, hafta sonları açılan beta test aşamalarıyla geçti. Tipki birçoğunuza gibi ben de bu beta serüvenine dâhil oldum ki zaten yaşadıklarımı sayfalar boyunca yazmıştım. Beta aşaması beraberinde birçok olumsuzluğu da taşıyordu. Özellikle oyun içerisindeki hatalar, biz oyuncuların sınırlarını ziyadesiyle bozmayı başarmıştı. Nitekim gün geldi çattı ve sonunda TESO'nun tamamlanmış haline kavuştuk. Şimdi izninizle ay boyunca başından kalkmadan didiklediğim bu güzide oyun hakkında söyleyeceklerim var...

Uzun zaman sonra...

TESO dünyasına adım attığımız anda karşımıza karakter yaratma menüsü geliyor. Öncelikle bilindik MMO alışkanlıklarımızı bir kenara bırakmamız gerekiyor zira henüz oyunun başında, o sıradanlaşmış iki fraksiyondan ziyade üç farklı fraksiyon çıkıyor karşımıza. Aldmeri Dominion, içerisinde Altmer, Bosmer ve Khajiit İrklarını; Daggerfall Covenant, içerisinde Breton, Orc, Redguard sınıflarını ve son olarak Ebonheart Pact, içerisinde Argonian, Dummer ve Nord sınıflarını barındırıyor. Tüm bu sınıflar haricindeyse bir de Imperial Edition satın alanların Imperial sınıfı bulunmakta. Özette üç farklı ittifak, üç farklı felsefe ve üç farklı yaklaşım söz konusu. İşin daha da iyisi,

tüm bu farklılıklar oyuncun içerisinde anbean deneyim edebiliyor olmak ki zaten bu durum başı başına büyük bir puan benim gözümde. Oyuna ne şekilde dâhil olacağını seçiktken sonra irklara da iyi bakmanız öneririm. Hepsinin yapabildiği bir ya da birden fazla kaliteli iş söz konusu ve olabildiğince bu yöne eğilmeniz yararınıza olacaktır. Karakter yaratma işleminin detaylarına geçtiğimiz zaman, daha önce ona en yakın Aion'da gördüğümüz bir menüyle karşılaşıyoruz. Şunu net bir şekilde dile getirmeliyim ki kertenkele dahı olsanız, bu detaylı karakter yaratma menüsü aracılığıyla kendinize benzeyen herhangi birisini görmeniz işten bile değil. (Arkadan bir arkadaşınıza bile benzetemezsınız, o derece.) Ha bir noktadan sonra belli tier'daki zırhları giyen adamlar ister istemez birbirini andırıyor ama zırhlı insanları saymıyoruz. Vücut şeklinden tutun da burnun

ya da iki elde silahla koşan Dragon Knight'lar görürseniz hiç şaşırmayın derim. Ben de bir Dragon Knight olarak, yeri geldiği zaman ok bile attım düşmanlarımı. Yine de esas işim tanklık yapmak, o da ayrı bir konu. İkinci sınıf Sorcerer ve her türlü fantastik oyundan tanadığınız bu isim, birbirinden farklı büyüsüyle savaşın arka sıralarında kendisine harika bir yer buluyor. Dilerse inanılmaz güçteki asalarla harikalar yaratıyor, dilerse Oblivion dünyasından fantastik yaratıkları çağırabiliyor. Templar insan da adına yakışır şekilde bir oyun modeli sunuyor. Oyunun açık ara en farklılığı gösteren sınıfını oluşturuyor çünkü her yetenek ağacı onu bambaşka bir yöne doğru itiyor. Misal, bir anda "crowd control" modeli yapıda bir Templar ile parti yapabiliyor, bir sonraki Templar karakter tamamen iyileştirme konusunda uzmanlaşmış olabiliyor.

"Karakter yaratma işleminin detaylarına geçtiğimiz zaman, daha önce ona en yakın Aion'da gördüğümüz bir menüyle karşılaşıyoruz"

uzunluğuna, alnın genişliğine, tipine, saç şekline kadar her türlü detaydan bahsettiğimi umarım anlatılamamışım... Bir sonraki adım yine tanidık, bildik, sevdik: Sınıf seçme! Bol keseden karşımıza çıkan irklara nazaran, sadece dört adet sınıf bulunması oyuna ilk defa girenler için yadırghanacak bir durum ama yetenek sistemini keşfettiğiniz zaman bu düşünçeye neden kapıldığınızı hatırlamaya caksınız bile. Sisteminde önce birazcık sınıfları tanıtmam istiyorum. Dragon Knight ilk sınıfımız. Kendisi bir anlamda oyuncun tankı ama hemen her türlü silahı kullanabildiği için etrafta çift elli

Komik olansa girdiğim partilerde birden fazla Templar görmek. Bir garip oluyor insan yani. Arada zırhlarının içinden "healing" atan bir adam falan var, komik yani. Neyse, geliyorum son sınıfı, yani Nightblade'e. Bu abinin işi sanıyorum en net olan: Vurmak! Şimdi den söleyeyim, eğer oyunda tek başınıza ve hızlı şekilde ilerlemek istiyorsanız, düşünmeden Nightblade sınıfına yönelin. Sahip olduğu görünmezlik özelliği, onu her türlü noktadan rahatça görevlere ulaşırıyor. Verebildiği yüksek miktardaki zararla düşmanlarını anında ortadan kaldırabildiği gibi, diğer yandan >



[sciel] zone: 3 headed north from Arris Keep
[ip Paterson] zone: VL group LF 2 more PST -- ls3
required.
[thetheon] zone: So
[thetheon] zone: Cyrodiil more than likely to be a Darkness
alls
[thetheon] zone: LFB
[thetheon] zone: Thoughts?
[thetheon] yells: CHARGE!!

Başlarken

Oyununu beta testinde yer almış olanlar, 25 GB'lık devasa dosyayı indirmek yerine hâlihazırda bilgisayarlarına kurulu olan kurulumu güncelleyerek oyuna giriş yapabilirler. Fakat daha önce dikkat etmediyseniz, "launcher"ın ayarlar menüsünden Avrupa'da mı, yoksa ABD'de mi gözüktüğünüzü bakın zira iki farklı bölge, iki farklı kuruluma sahip. Yani bilgisayarınıza Kuzey Amerika sürümü kuruuluysa ve Avrupa'da oynamak istiyorsanız, güzel bir indirme süreci sizi bekliyor demektir.

> hasımlarından sağlık, mana ve stamina çalabilmesi onu en hızlı yol alan karakter yapmaya yetiyor. Ha, bu arada "Ranger demedin?" diyenler varsa onlara da yardımcı olayım. Nigtblade isterse en güzel okları da atıyor azizim. Dedim ya, DPS bu adamin işi.

Kılıç - kalkan

Karakterimiz hazır ve nazır. Artık oyuna girebiliriz ama bu devasa dünyaya attığımız ilk adımla birlikte yeteneklerimizin ne olduğunu bilmemiz gerekiyor. Sizden ricam, oyunda ilerlemeden önce "K" tuşu aracılığıyla yeteneklerinizin hepsine bakmanız. Az önce bahsettiğim gibi, seçtiğiniz sınıftan çok sınıfın yönelebileceği yetenek modellerini önceden kafanızda çizmemiz gerekiyor. Kendi ana karakterim olan Imperial, Dragon Knight'tan örnek vereyim zira menü bir - iki başlık haricinde tüm sınıflarda aynı... "Class" başlığı altında Ardent Flame, Draconic Power ve Earthen Heart var. Bunların kendi altlarında en az beş aktif ve en az dört pasif seçilebilir yetenekleri bulunuyor. Oyundaki tüm pasif özelliklerin bir ila üç arası geliştirilebilir seviyeleri olduğunun da altını çiziyorum. Sonra Weapon geliyor ki düşünün kaç basamak var burada. Kılıç - kalkan, iki elli silah, asa ve benzeri ne ararsanız burada mevcut. Sonra Armor kısmı geliyor. TESO'da üç farklı zırh modeli var ki bunu birazdan açıklayacağım. Onların da alt başlıklarları bulunuyor. Akabideyse World, Guild, Race ve Craft başlıklarları sıralanıyor. Yani böyle mincir mincir yazdım ki sınıf seçmenin sadece bahane, yetenek havuzunda kolluksz yüzmeninse bir şahane olduğunu anlatabilmek istedim. Simdiden internet üzerinde envaiceşit yetenek ağacı modeli bulunuyor ve o kadar çok ki insanın başı dönüyor. İşte benim oyunda açık ara en çok tuttuğum konu bu. Yani Diablo III' te olduğu gibi, her sınıfa ait üç tane standart yetenek ağacı modeli bulunmuyor. Yapın yapabildiğinizi demiş yapımcılar... Ha, şimdi burada akıllara gelen en kritik soru, 50 seviyelik bir

oyunda bu kadar yeteneği nasıl bir arada kullanabileceğimiz olacak. Siz merak etmeyin, yapımcı ekip o kısmı da güzide bir şekilde çözmüş. Efendim, her seviye demek, bir adet yetenek ve bir adet de özellik puanı demek. Özellik puanınızı Magicka, Health ya da Stamina üçlüsünden birine, artık yaratlığınız karakterin neye daha çok ihtiyacı varsa ona yatırıyoruz. Yetenek puanlarınızsa sadece seviye atlamaya sınırlı kalmıyor. Fazladan yetenek puanı toplamanın iki farklı yolu var. Bunlardan ilki, büyük görevleri tamamlamak... "Büyük görev" dediysem de illa ki ana senaryoya bağlılı olması gerekmeyecek. Biz haritayı araştırdıkça birbirinden farklı ve fantastik görev sillesiyle karşılaşabiliyoruz. Demem o ki haritayı incelemek, sadece görevden görevde koşmamak, bize yeni kapılar açıyor ve bu kapıların sonunda fazladan yetenek puanına kavuşabiliyoruz. İkinci yolsa Skyshard toplamak. Skyshard'lar haritanın farklı yerlerine dağılmış olan taşlar. Kendilerinden üç adet topladığımız anda bir adet bonus yetenek puanını hanemize yazıyoruz. (Sadece "skyshard run" yapan ekpler var, biz de haftada bir kere topluca yapıyoruz.) Onlara ulaşmak için etrafınıza iyice bakmanız şart. Malum, böyle büyük bir bonusu bedavadan alamayacağımız garanti.

Harita üzerinde gerçekten yapacak envaiceşit iş bulunuyor. Burada sizlere ikinci tavsiyem geliyor: Harita üzerindeki her noktaya gitmeye çalışın. Farklı işaret ve işaretçiler ile gösterilen, birbirinden farklı etkinlikler var bu oyunda. Kurukafa şeklinde duran yer, bir adet "elite" yaratık barındırıyor demektir. İki kişiyle kesilebilen bu düşman birimlerinden bolca mavi eşya düşüğünə şahit oldum. Veya büyütülerin açtığı portalı kapatmaya çalışmak da haritada bir etkinlik. Meşaleyle işaretlemiş olan bölgelerde de genelde zindan bulunuyor ve bu bölgeye yakın bir yerde, %70 ihtimalle zindanla alakalı bir görev bulunuyor. En olmadı, içeriyi temizlemek bile bir ac-

hievement anlamına geliyor. Bu noktalar kendilerini öylece göstermiyor efendiler! Birazcık dolaşmanız gerekiyor ki ortaya çıksın. Konu hakkında en iyi yapabileceğiniz hareket, haritaya düzgün şekilde bakıp yerleşim ya da arazi olan noktalara doğru ilerlemek. İnanın ki TESO keyfinizi birkaç kat artıracığınızın garantisini veriyorum. Hayır, zaten ana hikâyede rahat bir şekilde ilerlemek için bolca görev yapmanız gereklidir. Ha unutmadan, haritaya ilgili son önemli nokta da ekranınızın orta üst kısmında bulunan pusulaya bolca bakmanız lazım. Sahip olduğumuz görevlerin yerini göstermesinden öte, yakında bize görev vermeyi hevesle bekleyen NPC'leri de göstereceğiz!

İş erbabi olmak mühim

Craft, yani meslek, günümüzde hemen her türlü MMO'da kendisine hatırı sayılır miktarda yer edinmiş bir başlıktr. Kimi yapımlar, diğer MMO'lardan farklılarını craft sistemiyle gösterecek kadar ileriye bile gitmiştir. Craft'lar gerçekten önemlidir çünkü hem oyuna renk katar, hem de oyuncuya farklı bir uğraş sunar. TESO'da da craft es geçilmemiş, hatta bugüne kadar üretilmiş en iyilerden birisi olabilecek seviyede bir sistem geliştirilmiştir. Öncelikle belirtmektede fayda var ki bir iş erbabi olmak, o meslekte gelişmek için kendinizi paralamanıza gerek yok. Yani var ama bir noktada yok. Neden mi? çünkü her türlü craft malzemesini toplamakta özgürsunuz de ondan. İşin daha da iyi yanı, toplama işi için birbirinden farklı eşyayı çantamiza da almamız gerekmeyi. Ha, buradaki kötü yön ne? İnsanın bir anda etrafındaki tüm craft materyallerine saldırması. Bazen kelimenin tam anlamıyla toplanacak hiçbir craft malzemesi



olmadığını gördüğüm uzun saatler yaşadım. Bence bu özgürlük birazcık tartışmalı anlayacağınız. Nitekim sağladığı rahatlık da vazgeçilemeyecek gibi değil. Oyunuda bulunan craft başlıklar söyle: Alchemy, Blacksmithing, Clothing, Enchanting, Provisioning, Woodworking. Dediğim gibi, hepsinin alaklı materyalini çevremizden anında toplayabiliyoruz; hatta materyali alaklı olan craft masasında bulduğumuz bazı ürünleri yok ederek daha fantastik hamaddenlere ulaşabiliyoruz. Benim oyundaki ana mesleğim Blacksmithing ve konu hakkında epey yol kat ettim diyebilirim. Özellikle Blacksmithing, Enchanting, Clothing ve Woodworking birbirine epey benziyor. Öncelikle bunları da temel olarak durumu ele alayım. Efendim, önce topladığımız ham maddeyle ilgili craft masasına gidiyoruz ve en az 10 tanesini temel maddeye dönüştürerek işe başlıyoruz. (Iron Ore'u, >

^ Mancınıklarına alevler yağırdırdım! Kurdukları bütün fenalık cihazlarını adaletin aleviyle yaktım!

PvP

TESO her konuda olduğu gibi PvP'de de de boş durmamış ve bir sunucunun MMO oyuncularına sunabileceği en büyük, en karambol PvP alanlarından birisini beğenimize sunmuş! Üç farklı fraksiyon birbirine üstünlük sağlamaya çalıştığı devasa haritada savaş kelimenin tam anlamıyla durmuyor! Oyun içerisindeki "L" tuşuna basmak suretiyle karşısına çıkan bölgeden bir adet "campaign" seçiyor ve sonsuz savaşın kollarına atıyoruz kendimizi. Bu bölgenin en güzel kısmı, özellikle eski The Elder Scrolls oyuncularının hemen tanyacakları, "Cyrodiil" isimli bölgede cereyan ediyor olması. Dediğim gibi, bu harita çok büyük ve üzerinden birbirinden farklı bölge ve bu bölgelere bağlı, ufak, alt bölgeler söz konusu. Oyunun geneline hâkim olan Wayshrine'lar, savaşlara daha hızlı katılabilmemiz için PvP haritasına da serpilmiş durumda. Pek tabii ki ölümenin bir dezavantajı olması için belirli aralıklarla bulunuyor ama merak etmeyin, binekler bu dev haritada aktif şekilde kullanılabiliyor. 10. seviyeye adım attığınız anda PvP macerasına başlayabiliyorsunuz ve tipki birçok PvP mantığından olduğu gibi, karakteriniz sadece PvP haritasına özel bir buff alıp olabildiğince yüksek seviye karakterlere yetişmeye çalışıyor. Nitekim benden söylemesi, bu buff biraz göstermelik zira tek okta olduğum oldu. Bazı deliller zaten çoktan bitirmiş oyunu, o yüzden savaşın ortasına atlamatın ziyade, takıma destek olmak ön planda olmalı. Evet, düşmana gördüğümüz yerde girişebiliyoruz

ama bölge bölge ilerlemeli bir PvP mantığı söz konusu olduğu için makbul olan topluca hareket etmek ki ancak bu sayede bölge ele geçirebiliyoruz. Bölge ele geçirmek hem bir adım ilerlememizi sağlıyor, hem de içerisinde bulunduğu fraksiyon puan kazandırıyor. Şüphesiz ki en keyifli bölge ele geçirme kısmı, kuşatma silahlarının olduğu noktalar. Özellikle ana bir düşman yerleşimine geldiğimizde ki zaten burası bildiğiniz bir kale oluyor, bu noktaya en yakın ele geçirdiğimiz bölgede otomatik olarak kuşatma silahları belirliyor. Başında bulunan bir oyuncuya kullanılabilen farklı mancınık modelleri, düştüğü yerde gül bahçesi yaratıyor. Bir yandan savaş, diğer yandan kuşatma, daha ne istiyorum ki ben? Son olarak PvP alanlarının da kendine ait görevleri olduğunu belirteyim. Kimileri basit görevlerden oluşuyorken, kimileri direkt savaş odaklı ve bazen yapılmaları bir hayli zor olabiliyor. PvP yaparken -tipki PvE'deki gibi- yeteneklerimizin gelişiyor olduğunu da unutmuyanız.





Iron Bar yapmak gibi.) Sonra üretim menüsünün "Creation" kısmasına geçiyoruz. Burada silah ya da zırh sekmeleri bulunuyor. Girdiğimiz zamansa üreteceğimiz parça, materal, stil ve "Trait" adı altında fazladan ekleyebileceğimiz özellik bulunuyor. Birinci seviye ürünler üç - dört adet Iron Bar istiyorken, Iron Bar miktarını artırmak ürünün seviyesini artırmak anlamına geliyor. Uzun bir süre boyunca bar ya da kereste fark etmez, her bir artış iki yukarı seviye ürün anlamına geliyor. Stil, başlangıçta sadece alaklı olduğumuz ırkın görünüşüne özel taşlarla yapılabiliyorken, zaman içerisinde farklı ırkların giydiği tarzda ürünler yaratabiliyoruz. Bunun için de o ırkın stilini yaratmaya yarayan taşı kullanmamız gerekiyor. Son olarak gelen Trait kısmında da silahımıza bonus özellikler ekliyoruz. Nitekim bu bonuslara ulaşmak için bazı silah ya da zırhlarımızı feda ederek, bir sonra üreteceğimiz ürünler için ilgili bonusları öğrenebiliyoruz. Beş - altı saatlik bir işlem ardından, artık yeni Trait'imiz kullanımına hazır hale geliyor. Akabinde "Improvements" sekmesinde hangi silah ya da zırhın, hangi konu hakkında geliştirilebileceği karşımıza çıkıyor. Improvements ile silahlarımıza dört aşamada geliştirebiliyoruz. En üst seviye için zaten biraz beklemek gerekiyor zira kendisi Legendary seviyesi. Hammaddelere ulaşmak için de bolca eşya eritmeliyiz gerekmekte. Az önce temel aldığım her dört meslekte, bir üst seviye kalitede ürün üretmek için bir üst seviye hammaddede kullanmamız gerekiyor. Zaten ilk seviye ürünler 16. seviyeye kadar ürün sağlıyor. Blacksmithing için Iron Bar yerine Steel Bar geliyor misal. Bu yeni ürünlerle ulaşmanın en iyi yoluysa bir sonraki haritaya uzanmak ki zaten farklı hammaddeleri sizler de anında göreceksiniz. Alchemy, ayrıca değişimek istediğim tek meslek. İksir hazırlamak açık ara büyük rahatlık ama iksir yaparken biraz çok şasırmamanız doğal çünkü topladığınız çiçeklerin ne işe yaradığını bileyemeceksiniz ve bu gayet normal. Özellikle bu meseleye yetenek puanı vermediyiseniz, bitkileri kullandıkça haklarında bilgi edineceğinizi bir köşeye not edin. Ben elimdeki bitkilerin karışıklarda ne gibi sonuçlar vereceğini anlayana kadar Alchemy mes-



leğim 10. seviyeye çıkmıştı. E bir de sürekli yeni bitki buluyoruz! Tamam, susacağım, mesleklerden gına geldi, biliyorum ama oyuncunun resmen bel keştiği, ne yapamı! Her meslein yetenek ağacında yeri bulunuyor ve gerçekten de iş yapan bonuslar sağlıyor. Sakın onlara puan vermeyi es geçmeyin. Bir de şu var ki bir mesleği ana, ikinci bir mesleği de yancı konumunda düşünün derim. Zaten 50. seviyeye gelene kadar ancak dolacak hepsi. İlla ki saldırıyla ya da savunma konusunda puan harcamayı, sonra mutsuz olmayın.

Savaşalım

World of Warcraft sağ olsun, artık hepimiz "tab targeting", yani hedeflenen ve hedefte kalan düşmana saldırmaya modeline alışmış durumdayız. Nitekim bir süredir, birbirinden farklı oyun bu dinamiği ortadan kaldırılmaya çalışıyor. TESO da onlardan birisi ve bence içinde gayet iyi. TESO oynarken kime vuracağımızı biz seçiyoruz ve kalabalık savaşlarda kime vurdugumuzun önemi büyük. Bu bir anlamda, daha kaliteli ve daha uzmanlık gerektiren bir oyunculuk benim gözümde. WoW'daki gibi ezbere giden yetenek rotasyonlarından olabildiğince uzakta. Zaten oyuna hâkim olan "stamina" sistemi tüm dengeleri baştan aşağıya değiştiriyor. Kime vuracağımızı seçmek bir yana, kelimenin tam anlamıyla her türlü hareketimize harcadığımız stamina'yı kullanmayı öğrenmek esas marifet. Stamina hem ne kadar çok depar atabildiğimizi gösteriyor, hem de yeteneklerimi ne kadar kullanabildiğimizi. Stamina'sı olmayan bir karakter en fazla normal vuruşlarını yapabiliyor. O yüzden uzun bir koşu ardından savaşa girmek pek de mantıklı değil. Ardı ardına hunharca yeteneklerimi kullanmak da boşan benzin harcamaktan ileriye gitmemizi sağlamıyor. O yüzden bir



yandan savunma, diğer yandan saldırısı yapmamız gerekmekte. Bence stamina'nın en önemli kısmı, hele bir de yakın dövüş karakteri oynuyorsanız block ile saldırıyla aynı anda basarak düşmanın büyüsünü yarida kesebilmemize olanak sunması. Büyübü yarında kesilen düşman bir süre sendeleniyor ve kendisine yapacağımız güclü bir vuruşla yeri öpmesi işten bile değil. Yerdeki karaktere yapılan saldırıların da bol keseden zarar verdiğini hatırlatmak isterim. Anlayacağınız, bir yandan karakterimizi, diğer yandan düşmanı takip etmek büyük önem arz ediyor; hatta bu konudaki önem o kadar büyük ki kimi zaman belirli anlarda block alarak düşmanımızı çok daha kolay bir şekilde bertaraf edebiliyoruz. Tüm bu denklem içerisinde yakın dövüş ve menzilli saldırılar arasındaki fark da çok iyi belirlenmiş. Birçok oyunda olduğu gibi, saldırının gücü yüksek olan sınıflar çok hızlı düşman yok edebiliyorken, benim gibi Dragon Knight seçmiş, tank insanlar oyunun başında bayağı sinek isirişinden ileri gidemiyorlar...

Zindan konusunda da bir hayli başarılı TESO. Oyunun hemen her bölgesine yayılmış olan birbirinden farklı zindan bulunuyor. Bu bölgeler için ayrıca görev olmasıyla zindanların albenisi artıyor. Temelde diğer MMO'lardan çok da farklı olmayan bir zindan sistemi üzerine kurulu olan oyunda, en büyük farkı bol miktardaki düşman yaratıyor. Alışlığımızın aksine bazı yerlerde tank gidip tüm düşmanları üzerine alamayabiliyor ki yazımın geneline hâkim olan "zorlayıcılık" kısmı burada da harika şekilde işlenmiş diye düşünüyorum. Benim için zindanları da, oyunu da mükemmel kılan özellik senaryo akışının bir an bile durmaması. Gidilen her yerde, en ufak toplama görevinde bile oyun resmen bilgisayar başındaki oyuncuya kendisine

çekmeyi başarıyor...

Ballandırı ballandırı TESO anlattı sizlere ama oyunun eksilerinden de bahsetmek gerek. Tab targeting sistemine alışık olmayan oyuncular için oynamanın çok zor olduğunu belirtmeliyim. Özellikle üç ve daha fazla sayıdaki düşman gruplarıyla mücadele ediyorken, saldırımı istenen birimi seçmek kimi zaman çok zor ama alışınca da çok rahat... Görevler genelde akıcı ve bağlayıcı ama her ne olursa olsun TESO da "bundan şu kadar topla" mantığını yenebilmiş değil. Son ve bence en önemli sorun, TESO'nun kesinlikle bir The Elder Scrolls oyunundan daha çok bir MMO hissiyatı veriyor olması. Fakat煅ığım tüm bu eksiler bir noktadan sonra kendisini resmen düzenliyor ve harika bir MMO'ya dönüşüyor. Demem o ki bu oyuna vakit harcamak lazım. Her zaman yaptığımız gibi iki dakika her sınıfa bakıp bir köşeye atma sendromundan vazgeçelim. İlerledikçe daha farklı fikirler, daha farklı detaylar ile karşıma çıkmayı başardı TESO ama beta yazımında da belirttiğim gibi, WoW oyuncusu yine WoW oynayacak, bu bir gerçek. Hele yaklaşan ekleniyi düşününce, TESO'nun işi bir hayli zor. Yine de deneyin, gelin beraber oynayalım, muhtesem bir dünya sizleri bekliyor! ■ **Ertuğrul Süngü**

The Elder Scrolls Online

- ⊕ Muhteşem grafikler
- ⊕ Harika dünya
- ⊕ Yapılacak tonlu görev
- ⊕ Meslekler ve balıkçılık
- ⊕ Farklı sınıflar ve yetenek sistemi
- ⊖ Alışmanın vakit alması
- ⊖ Mevcut hatalar

9,0

Alternatif Guild Wars 2

Zırhlar

TESO'da herkes istediği zırh giymekte özgür. Evet, özgür ama bu özgürlüğün bir bedeli var. Light, Medium ve Heavy olarak üçe bölünen zırhlar sırasıyla Magic, Stamina ve Defense için farklı bonuslar sağlıyor. Ayrıca sınıfların, ilgili modeldeki zırhın giydikleri parça kadar bonus aldığı yetenekleri de söz konusu. Yine açık ara fark yaratan eşyaları bir süreliğine de olsa kullanabiliyor olmak çok şahane.

Arkadaşla Daha Güzel

Diğer LEGO oyunlarında olduğu gibi, LEGO The Hobbit de oyunu aynı ekranда bir arkadaşınızla birlikte oynamanıza izin veriyor. Dilediği zaman oyuna girip istediği zaman çıkış bilen arkadaşınızın oyunda olmasını isteyecelerin zira oyunda iki kişinin başarması gereken birçok iş bulunuyor.

LEGO The Hobbit

Yerde duran Bilbo'nun üstüne basmak

Sevgili Traveller's Tales sonunda olayın bir şeyini çıkardı bana sorarsanız. LEGO oyunları uzunca bir süre eğlenceli olmasına rağmen artık kabak tadi vermiş durumda. Adamlara bir lisans söyleyorsun, hop, her şeyi LEGO'lara çevirip bir oyun icat ediyorlar. Hepsinde her tarafı parçalayıp dökülenleri toplamaya çalışıyor, birtakım basit bulmacaları çözüyor, bir - iki tane makine inşa edip bir sonraki aşamaya geçmek için uğraşıyoruz. Her LEGO oyunda, birkaç tane farklı fikirli oyuncuları kandırmaya çalışsa da Traveller's Tales, beni artık kandıramayacak. LEGO Movie The Videogame'de beni tamamıyla kaybeden firma, The Hobbit'le de geri kazanamadı; üstelik bildiğiniz bir The Hobbit fanboy'uyken bile bunu başaramadılar...

Smaug'un peşinde

The Hobbit'in ilk iki filmini konu alan LEGO'lu Hobbit oyunumuz bizi olayların en başına, Smaug'un Erebor'u ele geçirdiği anlara yolluyor. Smaug'la ufak bir münakaşadan ve birkaç tane Cüce'yi tanıdıktan sonra Gandalf'in ve cücelerin Bilbo'yu ziyaretine geçiyoruz. Bilbo hemen ikna olup yola çıktıktan sonra da asıl macera başlıyor. Hikâyeyi eğer bilmiyorsanız, bu oyunla takip etmek pek de kolay değil. Filmleri izlemiş biri olarak ben bile -bazi yerleri unuttuğum için- hikâyeyi takip etmeyeceğim. (Tam olarak neredeler, nereye gidiyorlar gibi konularda...) Yol hikâyelerini bölüm dışı anlar olarak değerlendirebileceğiz oyunda, geriye kalan önemli sahneler birer bölüm olarak sunulmuş.

Örneğin, Azog'la ilk karşılaşma... Büyük bir savaşın ortasındaydı o karşılaşma hatırlarsınız. Bu an, oyunda da büyük bir savaş olarak resmedilmiş ve cücelerimi önce basit birkaç düşmana karşı test ettikten sonra Azog'la karşılaşıyor ve onu da birkaç aşamada yeniyoruz. Bir başka dikkat çekici sahne, üç Troll'le ilgili olan bölüm olarak karşımıza çıkarıyor. Hani cüceleri yakalayan ve sonra taşa dönüşen o üç Troll. Onlara görünmeden atlarımı kaçırmaya çalıştığımız bu bölüm kocaman bir bulmaca gibi aslında ve ancak son kısmında bir aksiyon bölümü yer alıyor ama orada da bodoslama dövüşe girmiyor, yine birtakım hileler yapıyoruz.

Oyunun anlatımı fena değil fakat çok iyidir. Sanki diğer LEGO oyunlarında daha çok diyalog, daha esprili sahneler, daha samimi bir ortam vardır. Burada her şeyi biraz dışarıdan izliyormuşuz gibi geldi bana.

Her bölümü tamamladığımızda haritada gösterilen bölgelerde yeni Orta Dünya hikâyeleri açıldığı gösteriliyor ve ardından da başarımız ekrana geliyor. (Tam ters sırada da olabilir.) Topladığımız LEGO parçaları, bulduğumuz gizlilikler ve dahası bir ekrana gelirken anlıyoruz ki her şeyi bulmak için bölümleri tekrar tekrar oynamak gereklidir...

Cüce kervanı

Yine oyunda milyon tane karakter var. LEGO Marvel Super Heroes'dan iyi olmasın, buradaki sayı da hiç fena değil. Ne var ki LEGO Marvel Super Heroes'da süper kahramanlar söz konusu olduğu ve hepsi birbirinden farklı özelliklere sahip olduğu için, farzı misal Thor ile Iron Man'ı birbirine karıştırıkmak imkânsızdı. Buradaysa cüceler hem sima olarak birbirine benzeyen, hem de Orta Dünya diline uygun, garip isimlere sahip. Ancak sağlam Tolkien fanatiklerinin ezbere bileceği ve ayrimi yapabileceğii bu isimler bana çok anlam ifade etmediği



Yapım Traveller's Tales
Dağıtım Warner Bros. Interactive
Tür Aksiyon, Platform
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360,
Xbox One, Wii U, PS Vita, 3DS
Web thehobbit.lego.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral, Playstore

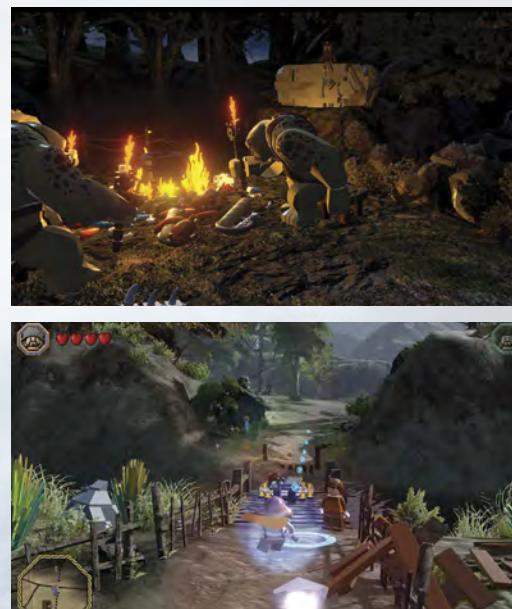


icin cüceleri birbirinden ayırmakta oyun boyunca zorlandım. Cüceleri birbirinden ayırmak gerekiyor zira hepsinin işlevleri farklılık gösteriyor. Cücelerin her biri, üç farklı silah / eşya taşıyabiliyor ve bunları bir tuşla değiştirebilirsiniz. Bu durum savaşları pek ilgilendirmiyor zira diğer LEGO oyunlarında olduğu gibi, burada da olay savaşlarda değil, bulmaca esanslı engelleri aşmakta. Cücelerin ve diğer karakterlerin sahip olduğu farklı silahlar, etrafta karşılaşacağınız engelleri ortadan kaldırınmak için kullanılıyor. Örneğin, bir yerde bir hedef tahtası belirliyor. Burada anlıyorsunuz ki ya ok atan biryle o tahtayı vuracaksınız ya da sapana sahip bir

karakterle. (Hangisini kullanmanız gerektiği de belirtiliyor.) Bir yere geliyorsunuz, yeri kazmanız isteniyor, bir başka yerde dev bir kayayı ileri itmek için sağlam vuruş yapacak birisine ihtiyaç duyuyor. Bu tip zorunlu bölümlerde grubunuzda mutlaka bu işe uygun bir adam oluyor. Zaten o kişi de genellikle kendini belli etmek için yerinde bağırıp çağırıyor. Bir tuşla o karaktere geçip gerekli işi yapmak da saniyelerinizi alıyor genellikle. Bulmaca durumu Dwarf



Stack özelliğini kullanmamız gereken birçok yeri kapsıyor. Cücelerin üst üste çıkararak bir merdiven görevi görmesine verilen bu özellik birçok yerde karşımıza çıkıyor. Eğer yüksekklere çıkmamanız isteniyor ve bir yerlerde bir Dwarf Stack platformu varsa bilin ki merdiven oluşturmak için o alanı kullanmalı ve yolumuza bakmalısınız. Ekibiniz genellikle sizinle birlikte ilerliyor fakat bazı durumlarda ekranда görünmeyecek karakterlere de ulaşabiliyorsunuz. Bunu neden yapmak isteyesiniz? Mesela bir yerde değerli maden gördünüz; bunu kırma için spesifik bir karaktere ihtiyacınız olacak ve onu "Extra Characters" seçeneğiyle oyuna çağrılabiliyorsunuz. Her karakterin ne gibi özelliklere sahip olduğu da yine bu seçim ekranında yazıyor. Bazı karakterler küçük yerlere girebiliyor, bir başka karakterle ortaklaşa saldırıcı yapabiliyor veya LEGO parçalarını kırabiliyor. Bunlara ek olarak da karaktere özel bir başka hareket daha yapıyor. Hangi karakterin ne gibi bir özelliğe sahip olduğu konusu genellikle gizli nesneleri ortaya çıkarmak için bir yerlere ulaşırken veya malzeme arayışında olduğunuzda ortaya çıkıyor. Malzeme konusu da bu oyuna özgü bir durum... Eskiden etraftaki cisimleri parçaladığımızda elimize >





> skor yapmaya yarayan bin tane LEGO parçası geçerdi. Buradaysa bu cisimlerin yanında ekstradan yapı malzemelerine kavuşuyoruz. Aynı madenlerden sağladığımız gibi, bu maddelerin tümü yeni cisimler inşa etmekte kullanılıyor. (Bkz. Sayfalardaki bir kutucuk...)

Anlayacağınız devasa arayışımız devam ediyor. Yine her türlü cismi parçalamak, yine bir alana bırakıldığımızda, yapacak tüm işi gücü bırakıp gizliliklerin ve LEGO parçalarının peşinden gitmek istiyoruz. Garip bir çekiciliği var bu işin ama dediğim gibi, 10 oyundur aynı şeyi yaptığımız için ben artık o parçaları daha rahat bir kenara bırakıyorum... Bu arada LEGO The Hobbit, gördüğüm en cimri LEGO parçaklı oyun. Diğer oyunlarda bölüm sonuna %100

“Hobbit ve Lord of the Rings gibi ağır fantastik yapımları, atmosferi bozmadan bir LEGO oyununa dönüştürebilmek her oyun yapımcısının harcı değil”

parça toplama orayıyla kolaylıkla ulaşırıktı lakin burada, çaba gösterseriz bile %90'larda kalmak çok kolay oluyor. Sanırım diğer oyunlara nazaran daha fazla yeri parçalamak ve hiçbir parçayı kaçırılmamak gerekiyor. İşimiz gücümüz yoktu zaten!

Aha, gitti tabak!

Filmden hatırlarsınız, cüceler Bilbo'nun evini ilk ziyaret ettiğinde şarkilar eşliğinde kap kaçağı birbirlerine atmışlardı ve Bilbo'nun da akı çıkmıştı. Bu bölüm oyunda da yer alıyor ama tahmin ettiğiniz şekilde, bir sinematik biçiminde değil. LEGO serisinde bir ilk olarak “tuşlara zamanında basma” oyunu oynuyoruz ve bunu, cüceler dans etsin diye yapıyoruz. Bir tabak bir cüceye mi geldi? Ekranda tuşlar -veya bilgisayarda oynuyorsanız harfler- belirliyor ve dairenin içine geldiklerinde o tuşa basmanız gerekiyor ki tabak düşmesin. Tuşların yerlerini iyi bilmenizi isteyen bu mini oyun neyse ki sınırsız bir biçimde tekrar etmenize izin veriyor ki sınır harbi yaşamayın.



Aynı mantık başka mini oyunlarda da devam ediyor ve boss savaşlarında da vuku buluyor. Mesela Azog'la olan dövüşümüzde ekrana gelen tuşlara zamanında, art arda basamazsa Azog bizi sağlam hırpalıyor. Bunu birkaç kez düzgün yaptığımızdaysa Azog elini bırakıp yoluna bakıyor. (Öldüğünün sanılması detayı da oyunda yer almaktır...) Gelelim oyuncunun atmosferine... Traveller's Tales bu konuda gerçekten uzmanlaşmış durumda. Hobbit ve Lord of the Rings gibi ağır fantastik yapımları, atmosferi bozmadan bir LEGO oyununa dönüştürebilmek her oyun yapımcısının harcı değil.

LEGO The Hobbit, daha menü ekranında sizi vuruyor. Arkada çalan Hobbiton müziği ve Bilbo'nun evdeki hali filmi ve Tolkien'in yarattığı o dünyayı o kadar güzel yansıtıyor ki oyuna o an isınıyorsunuz. Hobbiton da aynı şekilde, gerçekten çok iyi tasarlanmıştır. Dışarı ilk çıktığınızda, aynı filmdeki o sıcaklıkla karşılaşıyorsunuz. İnsanlar durup selam veriyorlar, kuşlar ölüyor, hayvanlar dolanıyor... Hobbiton'dan çıktıktan sonra bazı özel anlar dışında beni vuran bir yer olduğunu söyleyemeyeceğim, hatta Azog'la karşılaştığımızda mekân bayağı büyük bir kaostu ve karakterleri bulmaya çalışırken sağdan soldan gelen kılıç darbelerini bir bir yedim. Görevlerin dışında oyunda ne yapabileceğiniz konusunu da buraya yedirebiliriz zira Hobbiton'u tecrübe edebilmenin tek yolu görev dışında burada dolanmak. İki bölüm arasında serbest gezinti imkânı sunan oyunda, bu anlarda yapabileceğiniz birkaç şey var ki bunlardan bir tanesi LEGO parçalarının peşinde koşmak. Dilerseniz gizli bölgeleri kazmaya çalışabilir veya maden peşine de düşebilirsiniz. Yol üzerinde sizden şemalar ve planlar isteyen bir adamlı da karşılaşacaksınız. Oyun boyunca bulduğunuz şemalarla kendinize Mithril'den yapılmış ekipmanlar sağlamak için bu





İnşaat Başlıyor

Bir yere geldiniz, önnüne yıkık bir köprü çıktı. Bunun yeniden inşası gerekiyor. Oyun öncelikle sizden gerekli malzemeleri talep ediyor. 20 tane ahşap, 15 tane taş, 15 tane başka bir madde. Bunları sırayla sağladıkten sonra da inşaat başlıyor. Sağ tarafta yavaştan yavaş, LEGO parçalarından bir cisim belirmeye başlıyor ve kritik bir noktaya gelindiğinde sekiz farklı parçadan hangisinin uygun olacağı size soruluyor. Gidip yapı kitabıni alıyorsunuz içeriden, köprü sistemleri bölümünü gidip... Oyun böyle olsa ne acayıp olurdu, değil mi? Parçanın bir silueti yapının üzerinde gözüküğü için parçayı tanıtıp soldan uygun seçimi yapmaya çalışıyorsunuz. Bu sırada yukarıda, binlik değerdeki LEGO'lar size göz kiriyor. Diyorlar ki, "Koçum hızlı olmasan sana LEGO MEGO yok..." Sağdaki silueti hızla tanımlı ve seçimi doğru yapmalısınız ki o LEGO parçaları bankaniza geçsin. Yanlış seçim direkt olarak bu parçalardan götürüyor ve geri sayım da hızlanıyor. Doğru birkaç parçayı seçtiğten sonra, her şey bitti sanırken bir bakıyorsunuz inşaat devam ediyor ve yine bir noktaya gelindiğinde, aynı işi bir kez daha yapıyorsunuz. Bu şekilde birkaç kez parça seçtiğten sonra köprü tamamlanıyor ve ekibiniz de yoluna devam edebiliyor. Gamepad ile çok daha kolay seçim yapabildiğiniz bu işlemde klavyenin yetersiz kaldığını da belirtmek isterim.

adama bol bol uğramanız gerekiyor. Serbestçe dolaşırken de -yne önceki LEGO oyunlarında olduğu gibi- açık mavi renkteki LEGO parçası siluetleri yolu gösterecek. Bu yolu takip ettiğinizde de bir sonraki görevde geçiş yapabileceksiniz ama size tavsiyem, bu serbest alanların tadını sonuna kadar çıkarmanız yönünde...

Sistem farkı

LEGO oyunları asla tek bir sisteme gelmez, bilirsiniz. The Hobbit gibi bir lisans hele ki asla ziyan edilmez ve bu yüzden de oyun, piyasadaki tüm oyun sistemlerine uyarlanmış durumda. Ben oyunu PC'de oynadım ve grafiksel açıdan son derece memnun kaldım. LEGO karakterlerinin üstündeki yansımalar yine çok etkileyiciydi, su animasyonlarına bayıldım. Çevre detayları, belki de dağ tepe gezdiğimiz için bir LEGO Batman'deki gibi etkileyici gelmedi ama kötü diyemeyiz kesinlikle.

Oyunun PC sürümünü denerken Şefik'ten bir de PS3 sürümü geldi feryatlarının karşılığında. PS4 ve Xbox One gamepad'leri -nedense- halen PC'de resmi biçimde desteklenmediği için gamepad'sız kaldım ve klavyeyle oyunu oynamak zorunda kaldım, bildığınız eziyet çektim. (PS3 konusuna



geleceğim, bir saniye.) W, A, S, D yön tuşları, ey-vallah. Peki, H tuşunda saldırır, J'de ziplama, K'da özel hareket ne oluyor? Değiştirebiliyoruz bunları ama alıp onları nereye koyacağım? Zaten benim için PC tam bir strateji ve FPS oyunu makinesine dönüştü, bu tip üçüncü şahıs kamera açılı aksiyon oyunlarında klavye, nükleer reaktör santrali kontrol paneline dönüşüyor gözümdé. Elimi kolumu nereye koyacağımı bilememiyorum, ekranda çıkan her harfe de inatla yanlış basıyorum! Allah kahretsin, gene sinirlendim! (Atıyor klavyeyi.)

PS3'te oyuna başladığında da sanırsınız yillardır bu oyunu oynuyorum... Nasıl bir kolay alışma, nasıl her şeyi tam yapmalar falan... Hepsi gamepad'le gelen güzellikler. Ne var ki grafikler... Warface'te de bunu yaşadım, LEGO The Hobbit'te de oldu, insan şımarık bir varlık arkadaşlar. İki PS4, iki Xbox One gördüm, artık eski nesle tahammülüm çok az. Gözüm detay, netlik arıyor ve PS3'te bunu görmek pek mümkün olmadı. Ha, zamanında LEGO Batman inanılmaz güzel geldiğine göre, eğer yeni nesille bir alakanız olmadıysa endişelenmenize gerek yok; yeni nesil görmemiş göze dünya hala çok güzel. Oyunu almayı düşünürseniz tavsiyem PS4 veya Xbox One yönünde. PS Vita'da karakterleri görmez, eziyet çekersiniz; onu atlayın derim. PS3 ve Xbox 360 sahipleri de oyunu rahatlıkla bu sistemlere satın alabilirler eğer yeni nesil konsolları yoksa. Peki, bu oyunu gerçekten almalı misiniz? Sağlam Hobbit hayranısanız elbette ki, hiç düşünmeden alın. LEGO oyularından sıkılmadıysanız da tercih edebilirsiniz ama bu iki özellikle sahip değilseniz seçiminizi başka oyulardan yana kullanabilirisiniz. LEGO da bir yere kadar arkadaş...

■ Tuna Şentuna

LEGO The Hobbit

- + Atmosfer iyi
- Önceli LEGO oyularından farksız
- Sürükleyici değil
- Cüceler birbirine benziyor

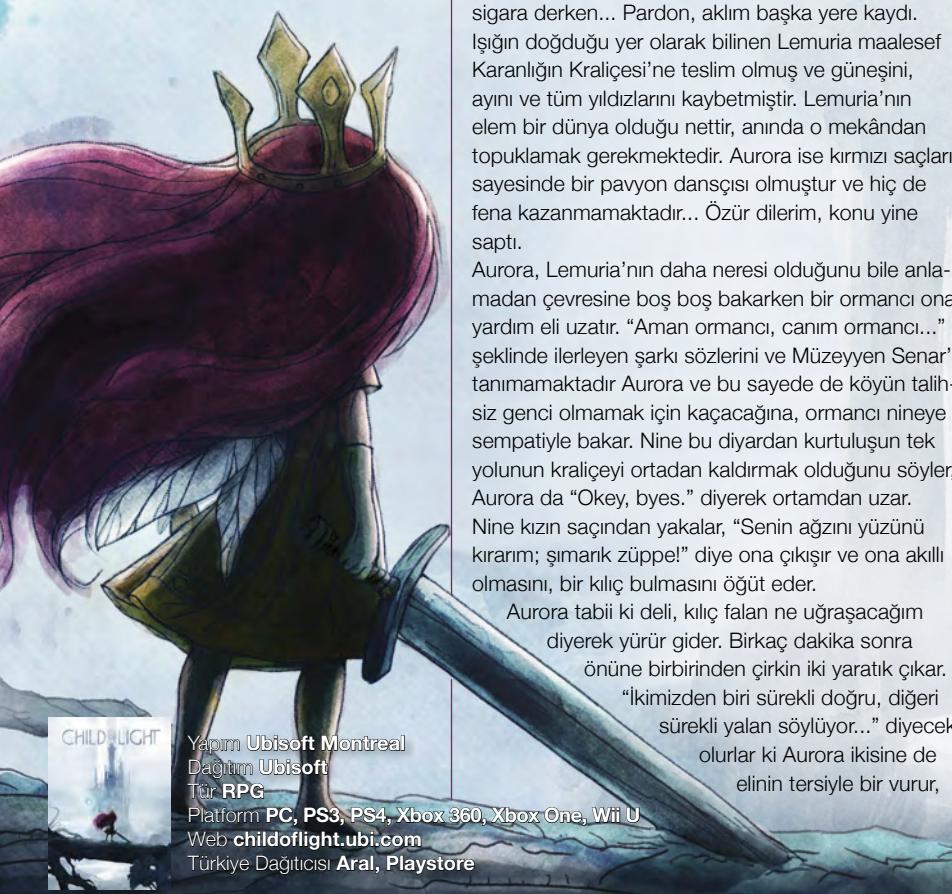
7,2

■ Alternatif LEGO Marvel Super Heroes



Yoldaşlar

Oyunda yalnız olmadığınızı hatırlatayım. Size yardımına koşan birtakım arkadaşlarınız olacak ama onların yeteneklerini seçerken dikkatli olmaya bakın. Aurora'yı nasıl bir karakter olarak geliştirecekseniz, açık verdiği yerleri de diğer karakterlerle kapatmaya bakın.



**Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Tür RPG**

Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U
Web childoflight.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral, Playstore

Child of Light *

Lemuria'nın sultani

Bir kız, bir zamanlar çok mutluymuş. Kırmızı renkte saçları varmış, belki de mutluluğu ondanmış. Bir krallıkta yaşarmış, hep gülen yüzler görmürmüş, hep ailesiyle birlikte güzel günlere uyanmış. Küçük kız bir gün uyanamamış. Herkes endişelenmiş, herkes mutsuzluğunu gizlemek istemiş ama olmamış. Krallık da küçük kızın üzücü durumuyla sarsılmış, kızın uyanması için herkes seferber olmuş. Ama olmamış... Küçük kız bildiği dünyaya gözlerini yummuş. Ama her şey bitmemiş...

Kırmızı başlıklı... Pardon; kırmızı saçlı kız bambaşka bir dünyada gözlerini açmış. Lemuria'ymış buranın adı ve aslında ışığın hükümdarlığında, güzel de bir âlemmiş. Küçük kız âlemci olmaya karar vermiş, içki, sigara derken... Pardon, aklım başka yere kaydı. Işığın doğduğu yer olarak bilinen Lemuria maalesef Karanlığın Kralıçesi'ne teslim olmuş ve güvenini, ayını ve tüm yıldızlarını kaybetmiştir. Lemuria'nın elem bir dünya olduğu nettir, anında o mekândan topuklamak gerekmektedir. Aurora ise kırmızı saçları sayesinde bir pavyon dansçısı olmuştur ve hiç de fena kazanmamaktadır... Özür dilerim, konu yine saptı.

Aurora, Lemuria'nın daha neresi olduğunu bile anlamadan çevresine boş boş bakarken bir ormancı ona yardım eli uzatır. "Aman ormancı, canım ormancı..." şeklinde ilerleyen şarkı sözlerini ve Müzeyyen Senar'ı tanımamaktadır Aurora ve bu sayede de köyün talihsiz genci olmamak için kaçacağına, ormancı nineye sempatiyle bakar. Nine bu diyardan kurtuluşun tek yolunun kraliçeyi ortadan kaldırırmak olduğunu söyler, Aurora da "Okey, byes." diyerek ortamdan uzar. Nine kızın saçından yakalar, "Senin ağını yüzünü kirarım; şimarık züppel!" diye ona çıkışır ve ona akıllı olmasını, bir kılıç bulmasını öğüt eder.

Aurora tabii ki deli, kılıç falan ne uğraşacağım diyecek yürüyor gider. Bırkaç dakika sonra önüne birbirinden çıkrık iki yaratık çıkar. "İkimizden biri sürekli doğru, diğeri sürekli yanlış söylüyor..." diyecék olurlar ki Aurora ikisine de elinin tersiyle bir vurur,

Child of Light yazısı ekrana düşer.

Ve anılarınız ki Tuna Şentuna ayın sonlarına doğru kafayı iyiden iyiye yemiş bir LEVEL yazarıdır...

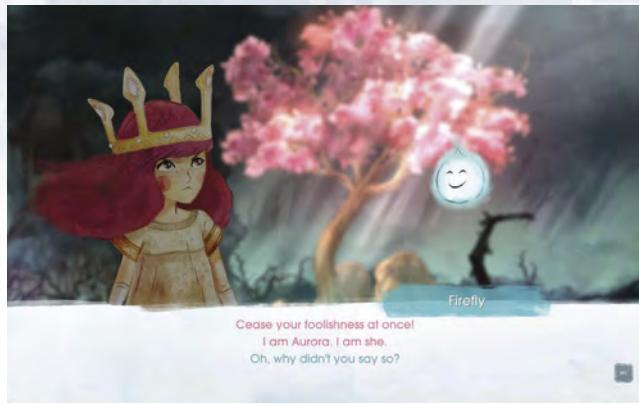
Uçar, kaçar, savaşır

Şahane ötesi UbiArt motoruyla hazırlanması neticesinde el çizimi gibi gözüken muhteşem grafiklere sahip olan oyun hakkında bahsedilmesi gereken ilk konu bu zira düşünüyorum, eğer bu tarz grafikleri olmasaydı bu oyunun yüzüne bakmazdım. Özellikle Aurora'nın animasyonları ve saçları çok güzel detaylandırılmış. Ekinbine katılan diğer karakterlerde de bir özen söz konusu fakat karşılaşlığınız her yarattıkta böylesine iyi bir tasarım yok, hatta bazılarını bir dakkadan az bir sürede oluşturduklarını düşünüyorum. (Ubisoft hızıyla.)

İki boyutlu bir oyun olması neticesinde bir platform oyunu gibi gözüken Child of Light, bir platform oyunu. Çeşitli bulmacaları çözmemiz gerekiği için aynı zamanda da bir bulmaca oyunu. Fakat bunların hepsine ek olarak sıra tabanlı da bir RPG oyunu. Yani hepsini toplayınca, en ağır basan öğe RPG kısmı olduğu için ortaya enteresan bir RPG oyunu çıkıyor.

Oyunun hemen başlarında Aurora yürüyor, koşuyor, bir yerbeleri varmaya çalışıyor. Yukarıda bahsi geçen kılıç bulduğu anda da savaşmaya başlıyor. Ona bu macerasında "Igniculus" adındaki ufak enerji topu da eşlik ediyor. (Bir su damlası da olabilir.) Uzak Doğu





RPG'lerinden bir hayli özenildiği açık olan *Child of Light*, yaratıklara sizin yaklaşır savaşa başlatmanızı istiyor. (Veya yaratıklar sizin görüp üzərinize koşuyor ama bu durumda avantajı kaybediyorsunuz.) Savaş başladığında anda da ekranın bir kısmında düşmanlarınız, diğer kısmında da siz belirliyorsunuz.

Şimdi bu savaşın işleyişine bir bakalım. Aynı yeni Final Fantasy oyunlarında olduğu gibi, bir Active Battle System söz konusu. Ekranın altında iki tane bar belirliyor; bir tanesi sizin hareket için ne kadar beklemeniz gerektiğini gösteren bar, diğeri de karşı taraf için aynı durumu ifade eden bar. Cast kısmının sonuna ilk ulaşansa önce hareketini yapıyor. (Cast kısmı seçeceğiniz hareketin gerçekleşmesi için gereken süreyi kapsayan bir bölge. Eğer hareketinizi yapmak için bu kısmada beklerken karşı taraftan gelen bir saldırısı yerseniz hareket barının gerisine

dügünüz kısmındaki özellikleri bir bir açmaya başlıyorsunuz. Mesela yan yana duran üç tane karede +5 HP, +2 STR, +10 HP var diyelim; +10 HP özelliğini açmak için öncelikle +5 HP ve +2 STR özelliklerine yetenek puanı yatarımlısınız.

Diablo'dan özenilerek oyuna eklendiğini düşündüğüm mücverherat olayın buradaki adıysa Occuli. Farklı renklerde bulacağınız taşları silahınıza, zırhınıza veya aksesuarınıza takarak farklı özelliklere ulaşabiliyorsunuz. Örneğin, kırmızı renkteki taşı silahınıza takarsanız silahınız alev özelliği kazanıyor. Taşları karıştırıp daha büyük veya farklı renklerde taşlar elde etmek de mümkün oluyor ve oyunda sürekli taşların peşinden koşarken bulunuyorsunuz kendinizi. Başlarda kutuları ittiğiniz, önüne korkunç bir yaratık çıkışına onu atlatmak için farklı aksiyonlara giren Aurora, kısa bir süre sonra uçma özelliğine kavuşuyor.

“Başlarda kutuları ittiğiniz, önüne korkunç bir yaratık çıkışına onu atlatmak için farklı aksiyonlara giren Aurora, kısa bir süre sonra uçma özelliğine kavuşuyor”

düşüyor ve bir süre daha beklemeniz gerekiyor.) Seçebileceğiniz hareketler karakterlere ve edindiğiniz güçlere göre farklılık gösteriyor. En basitinden düz bir saldırısı yapabiliyor veya defansa yatabiliyorsunuz. (Spor anlatıyorum.) Savaşın seyrini değiştirmek için de en büyük silahınız Igniculus. Bilgisayarda mouse ile kontrol ettiğiniz bu ufak enerji topunu eğer düşmanlarınızdan bir tanesinin üzerine getirip sol mouse tuşuna basılı tutarsanız, o yaratığın yavaşlamasını sağlıyorsunuz. Özellikle güçlü düşmanlara karşı çok işe yaran bu yöntemde enerji topunun enerjisi söz konusu oluyor ve Igniculus'un enerji barı boşaldığında bu özelliği kullanamıyoruz. Neyse ki her savaş alanında bu barı toparlayacak çiçekler bulunuyor da yarı yolda kalmıyorsunuz.

Savaşın incelikleri

Bir savaş bittilerken sonra elbette ki tecrübe puanı kazanıyoruz ve seviye atlalıkça özelliklerimiz otomatik olarak artıyor. (Puanları dağıtmak yok.) Seçim şansımız sadecen yetenek kısmında ortaya çıkıyor ve her bir seviye, bir yetenek puanı demek. Yetenek kazanımı da yine FF oyunlarına benzer bir şekilde gerçekleşiyor. Farklı yollar takip edebileceğiniz bir yetenek tablosu açılıyor öünüze, buradan da iste-

Bu da şu anlama geliyor: Yükselebildiğiniz kadar yükselin, her tarafa bakın, tüm hazine sandıklarını ve gizli bölgeleri bulun! Oyunda bolca gizli bölge var ve hepsinde de ya değerli taşlar ya da işe yaran eşyalar bulunuyor.

Yaklaşık bir saatlik bir oyunun ardından oyun haritasına da kavuşuyor ve istediğiniz bölgelere tek bir tıklamayla ulaşabiliyorsunuz. Böylece geriye dönüp kaçardığınız eşyaları toplamanıza olanak tanınıyor. İyi grafiklere sahip olmasının yanında bu oyunda maalesef pek bir orijinallik bulamamış olmam da oyunun belki de en büyük eksiği. Daha önce pek az RPG oynamış olsaydım bu oyunda gördüklerim bana yeni ve ilginç gelebilirdi ama şu haliley sadece iyi grafiklerle bezemmiş, eski tarz bir RPG oyunu görebiliyorum. Kötü bir oyun asla değil *Child of Light* ama peşinden koşulması gereken bir yapımda değil bana göre. Seçim bu defa tamamen size kalmış...

■ **Tuna Şentuna**

Child of Light

- + Muhteşem grafikler
- + Masalsı senaryo
- + Araştırılacak bir ton alan
- Orijinallik eksik

7,9

Alternatif *Lightning Returns: FFXIII*

En tehlikeli yaratığı yavaşlatmak, en akılçıl hareketlerden bir tanesi...



Yapım **Fatshark**
Dağıtım **Paradox Interactive**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web www.warofthevikings.com
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**

İlginc Hareketler

Oyunda vuruşlar için "stamina" harcıyoruz ve misal, okun tükenmesi diye bir şey yok, tek biten şey stamina. Haricinde, koşmak için harcanan bir özellik yok ama koşan birimi tek bir tuşla yere düşürmek mümkün. Düşen ünitelerse ayağa kalkıncaya kadar iki kere öldürülebiliyor ki ilginç ve farklı bir yenilik olmuş.

War of the Vikings *

Kan, kan, kan!

Viking seviyorum, sevmeyen varsa gitsin zaten. Kış! Bir yandan temayı seviyorum ama diğer yandan da History Channel'ın sunduğu Viking dizisinin ikinci sezona iyiden iyiye kendimden geçiyorum. Ha, bir de yetmezmiş gibi, The Elder Scrolls Online oynuyorum. Allah'ım ne kadar mutluyum! War of the Vikings, aslında çok ama çok tanık bir oynanışa sahip zira oyunun yapımcısı olan Fatshark ekibi aynı zamanda bence 2012 yılının en iyi çıkış yakalayan oyunu War of the Roses'in da yapımcısı. Bu seferse sadece temada değişiklik yapılmamış, saldırı ve savunmalarda gözle gözüken bir değişim söz konusu.

Saksonlara ölüm!

Sakson sevmem, hiç de sevmemişimdir zaten. Viking candır, candır. (Yahu hepsi aynı şey değil miydi zaten?) Döver de sever de. Adam gibi adamdır. Fakat oyunumuzda her daim Viking olmak gibi bir lüksümüz yok. Daha ziyade hangi takımın eksik varsa o takımına yönellebiliyoruz. Bir tarafın Sakson, diğer tarafın Viking olduğu envaçeşit haritada rakibimize üstünlük sağlamaya çalışıyoruz. Birbirinden farklı ve o harika Viking temasına uygun haritaları, dört farklı mod üzerinde deneyim edebiliyoruz. Team Deathmatch, tahmin edeceğiniz üzere sonsuz kan anlamına geliyor ve belli bir sürede en çok öldüren taraf kazanıyor. Conquest modunda belirli noktalarda elde tutmaya ya da rakibin başladığı noktayı ele geçirmeye çalıştığımız bir macerada bulunuyoruz kendimizi. İlgı çekici modlardan birisi olan Arena'da 4v4 sunucular mevcut, toplamda beş tur var ve en çok

kazanan galip oluyor. Son olarak Pitched Battle'da herkesin tek bir canının bulunduğu farklı bir yapıyla karşılaşıyoruz. Ölenin kalkmadığı bu oyun modu tam anlamıyla takım çalışması gerektiriyor ama 32 kişilik sunucuda ben pek takım çalışması göremezdim.

Ölmek bu oyunda çok kolay, zaten War of the Roses'da da öyledi. Adam gibi tek bir darbeyle yere düşebiliyoruz ama düşüğümüz anda ölmüyoruz, bir dost birim gelip bizi kaldırıyor, tabii ki bizi öldüren abi yerdeyken kafamızı uçurmadiysa. Vuruşlar değişti demetim ya, evet, War of the Vikings'de mouse ile çizdiğimiz yönün aksine doğru vuruş yapıyoruz ve önce yönü göstermemiz şart. Kalkan faktörü inanılmaz boyutlarda ama rakibin yanına geçerek kendisine vurmak da mümkün. Seviye atladıkça ve bölümlerde performans sergiledikçe yeni silahlara ulaşabiliyoruz. Zaten oyunda Warrior, Champion ve Skirmisher olarak üç ana sınıf var ve takiben, bizim kendi isteğimize göre yaratabileğimiz dört adet de özel sınıf bulunuyor. War of the Roses'in aksine çok daha limitli bir seçenek yelpazesesi söz konusu. Yani ana silahlar haricinde pek bir şey yapamıyoruz ama adamlar zaten Vikingleri zırhlı hesapladığı için tutup da farklı zırh seçenekleri koymamışlar. Onun yerine kendimiz özel tasarlayabildiğimiz kalkanlar söz konusu. Anlayacağınız tamamen Viking dönemini temel alan bir oyun bu.

Ne yazık ki fizik motoru birazlık sorunlu ve savaşlara alışmak gerçekten çok zor ama bence isteyerek ya da istemeyerek, tam anlamıyla bir dönem oyunu yaratmayı başarmış Fatshark. Eğer War of the Roses'ta olduğu gibi, haftada bir yama yaymayıarak oyunu güncel tutmayı başarırlarsa bence şu anki den çok daha iyi bir Viking yapımıyla karşı karşıya kalabiliz. ■ **Ertuğrul Süngü**



^ Yine bir gün handa yemek yiyoruz, Saksonlar bastı!



War of the Vikings

- ⊕ Viking teması
- ⊕ Balta ve kalkan
- ⊕ Hızlı oyun yapısı
- ⊕ Müzikler
- ⊖ Bazi fizik sorunları

■ Alternatif **War of the Roses**

7,5



Age of Wonders III ★

Sonunda kavuştuk!

Sizi bilmem ama ben vakti zamanında sıkı bir Age of Wonders takipçisiydim. Döneminde Heroes III ve Disciples II gibi dev yapımlarla kapişan, ziyadesiyle sevni olan ama bir türlü bu isimler kadar tutamamış, çok özel seriydi. Age of Wonders III, adında “3” bulunmasına rağmen, serinin dördüncü oyunu olma özelliğini taşıyor. 1999 ve 2003 yılları arasına yayılan Age of Wonders üçlemesinin ardından, seriden haber alamaz olmuştu. Nitekim bir süredir karşımıda dimdik duruyor ve ben de kendisini çığlıklar gibi oynuyorum; hatta oynamaya bir süre daha devam edeceğim!

Tarz

Dediğim gibi, Age of Wonders serisi Heroes III ve Disciples II dönemine denk gelen bir yapımdı. Onun en büyük özelliği, bu iki oyunun dinamiklerini tasimasının yanı sıra kendisine ait özel fikirleri bulunmasıydı. Age of Wonders III’te ise tüm bu fikir bulamacının harika bir karışımıyla karşılaştığımı söylemek istiyorum. Bu oyun, sira tabanlı strateji modelinde savaşlara sahip ve aynı zamanda şehirler kurmak, askerler üretmek mümkün. Daha da önemlisi, tipik bir RPG gibi karakterimi geliştire... Hayır, durun, kendi karakterimizi de yaratıyoruz! Oyunda bulunan altı ırk ve altı sınıfın birisini seçerek hem görünüş anlamında, hem de belli başlı yetenekler anlamında kendimize özel bir karakter yaratmamız mümkün. Altı farklı ırk olmasının en büyük önemi, oyunun senaryosunu üzerinde farklı etkileri bulunuşması şüphesiz... Alışık olunmayan, farklı bir senaryoya başlıyor yapım. Kendimizi içerisinde bulduğumuz olaylar sillesiye ortalama bir fantastik kurgu senaryosundan çok değil belki ama en azından bir adım daha ileride. Bu arada yıllar sonra üretilen Age of Wonders III, beraberinde yeni grafikleri de getirmiş; ışıklandırmalar, renkler ve büyü animasyonları ziyadesiyle güzel olduğu gibi, etkileri de bir hayli derin.

Dıştan içe

Büyüler hem savaşlardan, hem de savaşlar dışında

kullanılıyor; yani tipki Disciples serisinde olduğu gibi. Bazı büyülerin üç, hatta dört tur yapılmama süresi var. Büyü öğrenmek içinse büyü kitabımdan istediğim tek bir büyüyü seçip gereklilik miktarda tur bekledikten sonra bir yenisini daha seçebiliyoruz. Birçok büyü, kendi içinde daha üst seviyelere sahip ya da alaklı yeni büyülerin açılmasına önyak oluyor. Özellikle harita dışından yapılan büyülerin etkileri muazzam. Savaş kışmindaysa Total War serisini aratmayacak sahneler görüyoruz. (Tabii ki sıra tabanlı bir oyunla kıyasladığımız zaman.) Eski oyunların aksine, artık birimler kendi içinde belirli miktarda üniteye sahip; topluca hareket ediyor, topluca saldırıyorlar. Görsel olarak çok başarılı ve animasyon yelpazesi de geniş olduğu için savaşlar daha canlı hale gelmiş. O bilindik, altigen alan üzerinde hareket ediyoruz ama savaş stratejileri o kadar çoğalmış ki anlatamam. Misal, her ünite her kim olursa olsun, tur başına üç hareket puanına sahip. Dilerse üç kere saldırabilir ve bu da demek oluyor ki karşı taraf da -eğer “first strike”i yoksa ve yeterli birim ölüremiyse- üç geri saldırı yapacak. Ya da ne bileyim, bir birliğe yan taraftan saldırdığımız zaman geri saldırı yapamıyor olması her şeyi değiştirmiştir.

Age of Wonders III’ü her açıdan çok ama çok sevdim. Tabii ki yine türde özel oyun kategorisine giriyor ama bu sefer hitap ettiği yelpazeyi biraz daha genişletmiş. Dinamik oyun yapısı, detaylı stratejileri ve birim özellikleri ile bunca yıl beklemeye geçmiş bir yapım. ■ **Ertuğrul Süngü**

Diplomasi

Benzetmek gibi olmasın ama oyunun diploması bölümünü de Total War serisini aratmıyor. Birbirinden farklı şekillerde savaş çıkarmak ya da anlaşma yapmak mümkün; hatta Kahramanımızın düşmanlarından elde ettiği eşyaları dilersek pazarlık aracı olarak kullanabiliyoruz. Şaka maka gerçekten iyi fikir değil mi?

Age of Wonders III

- ⊕ Detaylı oyun yapısı
- ⊕ Multiplayer desteği
- ⊕ Strateji unsurunun gelişmesi
- ⊖ Herkese hitap etmeyecek olması

8,1

Alternatif **Heroes of Might & Magic VI**



Yapım **Triumph Studios**
Dağıtım **Triumph Studios**
Tür **RPG, Strateji**
Platform **PC**

Web www.ageofwonders.com





Oyunu bir arkadaşınızla birlikte >
oynamak nispeten daha eğlenceli...

Road of Devastation

Maalesef üç yıl önce çıkan oyunun son versiyonuna DLC eklenmemiş ve bulunan tek Dead Nation eklentisi olan Road of Devastation parıyla sunulmuş. Üstelik oyunun menüsünde kocaman harflerle de seçilebilmiş gibi lanse ediliyor. Oyunu bir ihtimal severseniz, bu DLC'ye de bir göz atın.

Dead Nation

Ölü bir oyun görüyorum

Bir oyunu üç farklı sistemde oynamak da bir garip oluyor gerçekten. Dead Nation bir PS3 oyunuydu, oradan PS4'e taşındı, hatta geçtiğimiz ay bedava olarak PlayStation Plus abonelerine sunuldu ve şimdi de PS Vita'yı ziyaret ediyor. Ediyor etmesine de buna gerek var mıydı acaba? İlk aşamada PSP'de boy göstermiş olan Killzone: Liberation'i andıran Dead Nation, hemen ardından Left 4 Dead'i hatırlatacak sizlere. Tabii ki bunları anlayabilmek için çok sağlam gözlerle ihtiyacınız olduğunu da belirtiyim. (O konuya geleceğim.) Bir zombi istilasından sonra tüm dünyanın zombilere teslim olması konu edilen müthiş orijinal senaryoda, biz de ısrarlı ama virüsten etkilenmemiş bir adamı (veya kadını, seçim yapma olağanızın var.) kontrol ediyoruz. Karakterimiz uzunca bir süre, bir apartman dairesinde elindeki erzakla yetinmeye çalışıyor ama erzak bitiyor ve o da evi terk edip yakındaki benzin istasyonundaki terk edilmiş kamyon'a ulaşmak için yola çıkıyor, kontrol bize bırakılıyor. İlk defa oyuna başladığınızda şunu fark edeceksiniz ki her şey pek ufak ama bir yandan da çok detaylı gözüküyor. Yüksek çözünürlüklü kaplamalarla ve yoğun bir detay seviyesinde hazırlanan bir oyunu PS Vita'ya aktarınca böyle oluyor işte. Ne var ki PS Vita'nın ekranı nispeten küçük ve kocaman ekranlarda oynadığımızda ancak sebebildiğimiz karakterler artık seçilemez hale gelmiş. Bu yetmezmiş gibi oyun inanılmaz da karanlık ve hepsi birleşince ortaya görünmez bir oyun yapıyor. Bu durumu daha da kötüye götüren diğer durum oynanmış... Tam teşekkürler bir aksiyon oyunu olsayıdı eğer Dead Nation, belki bu kadar sıkıntı çekmezdi ama sınırlı mühimmat ve bolca zombi ile mücadele etmemizi gerektiren, yoğunlukla kaçmamızı ve taktiksel davranışımızı isteyen bir oyunla karşı karşıyayız. Hal böyle olunca da göremedigimiz bir oyunda sürekli hata yapıyor ve sürekli ölüyoruz ki oyunun konsol

versiyonlarında bu kadar çok öldüğümü hatırlıyorum. Başlarda birbirinin aynı tipte olan zombiler, oyunun ilerleyen kısımlarında farklı şekillere de büreniyor ve onlara karşı nasıl bir tutum takınacağınızı da düşünmeniz gerekiyor. Tabii ki birbirinden farklı görünmesi gereken bu zombileri küçük ekranda algılamak mümkün olmadığı için oyun boyunca hep aynı düşmanlarla karşılaşığınız düşüncesine de kapılmış olabilirsiniz.

Karakterimiz bu kadar zombinin arasında arabaların bagajlarını açıp para ve mühimmat bulmaya, gizli kutuları keşfedip içindekileri envanterine eklemeye gayret ediyor ama bunları yaparken ortalığı velveleye de vermemek gerekiyor. Ama nedir; düşmanlarımızı seçemediğimiz için son derece gizli bir şekilde ilerlediğimizi düşünürken zombilerle burun buruna gelebiliyoruz.

Oyunu online olarak veya yakındaki bir arkadaşınızla ortaklaşa oynamaya imkânınız da yok değil. Normalde eğlenceli bir aktivite olması gerekiyor, bu kısım da hiç eğlenceli olmamış maalesef. Konsollarda çok daha iyi bir performans söz konusuysu...

Ekranda olan biteni görebildiğimiz o sayılı anlarda çok da güzel gözüken bir oyun hazırladığını fark ediyoruz ama bunun tadını çıkarmak maalesef pek mümkün değil. Size tavsiyem, eğer oyunu PS3 veya PS4'te edinebiliyorsanız tercihinizi bu cihazlardan yana kullanın. Bu sistemlerde bile çok iyi bir oyun olmayan Dead Nation, PS Vita'da resmen yerin dibine batmış. ■ Tuna Şentuna

Dead Nation

- ⊕ Görebilirsiz grafikler çok güzel
- ⊖ Oyun gözükmüyor

■ Alternatif Alien Breed

5,3



Yapım Coffee Stain Studios
Dağıtım Coffee Stain Studios
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.goat-simulator.com



Goat Simulator★

Bu bir şaka olmalı...

Öyleydi de, bir şakaydı ama gerçek oldu. Nasıl mı? Hemen anlatayım. Coffee Stain Studios diye bir oyun stüdyosu var ve henüz genç bir firma olarak çok fazla oyunu da yok. Sanctum? Super Sanctum TD? Sanctum 2? İşte bu kadar, üç oyun, bir seri. Duyamamış olabilirsiniz. Sonra Ocak ayında günlereinden bir gün, firma kendi içerisinde ufak bir etkinlik düzenliyor ve ortaya Goat Simulator'in prototipi çıkıyor. Büylesine tuhaf bir projeyi oyuncularla paylaşmak isteyen yapımcılar, bu prototipin videosunu YouTube'a yükledikleri an beklenmedik bir şey oluyor, video hem oyunculardan, hem de oyun basınından müthiş bir ilgi görüyor ve herkes bu prototipin -ya da benim tabirimle bu şakanın- gerçeğe dönüşmesini istiyor. Hal böyle olunca da böyle bir talebe hangi firma hayır diyebilirdi ki?

İnat etme ne olur...

Hikâye ilginç, değil mi? Sonuçta şakaydı, gerçek oldu ve elimizde bir hayvan, hem de bir keçi simülasyonu var. Peki, keçiler ne yapar? Boynuz atar, teper. İşte oyun da tam olarak bu iki aksiyon üzerine kurulu. Oyun da kontrol ettigimiz keçiye yön vermek dışında, boynuz



de yapmak mümkün ama bu, keçinin kontrolünü kaybetmemiz anlamına geliyor. Keçiyi havada kontrol etmek, hatta ona birtakım akrobatic hareketler yapmak içinse "trick" tuşu mevcut. Bu tuş ne işe yarıyor peki? Örneğin, bizden keçiye 360, hatta 720 derece takla attırmamız isteniyor, biz de bu tuşa basıp görevi yerine getiriyoruz. Tüm bu seçenekleri ve ortaya çıkan komboları göz önüne alınca bir çeşit kaykay oyunu oynuyormuş hissine kapılabiliriz. Durum böylediğinde yüksek skor ve kombo gibi konularda takıntıları olan kişiler, Goat Simulator ile ciddi anlamda tatmin yaşayabilirler.

...çalış senin de olur

Goat Simulator'in ilginç bir yanı daha var ve o da sadece standart bir keçiye kontrol etmek zorunda olmamamız. Haritanın birçok noktasına yerleştiril-

"Keçiyi havada kontrol etmek, hatta ona birtakım akrobatic hareketler yapmak içinse "trick" tuşu mevcut"

atma ve tepme yetilerine sahibiz. Üçüncü şahıs -ya da bu durumda üçüncü keçi- kamera açısından görüyoruz keçimizi ve içinde yer aldığımız haritayı. Etrafta dağıtacak, yerle bir edecek o kadar çok ve masum şey var ki. Bir sera, patlamaya hazır bir benzin istasyonu, "zevkle" dönenmiş bir ev, ufak bir fabrika, basit bir su eğlence parkı, insanlar, araçlar ve daha neler neler. Yapmamız gereklense istenen görevleri yerine getirmek ya da özgürce takılıp her yere, her şeye paldır küldür dalmak. Görevleri yaparken ve keçimizi kontrol ederken bir - iki detay daha devreye giriyor aslında. Mesela bir "ragdoll" tuşu var ve bu tuşa bastığımızda ragdoll devreye giriyor, keçimiz bir anda yere seriliyor. Bunu havada uçarken

miş küçük, altın keçi figürleri mevcut. Bu figürleri buldukça yeni hayvanlar kontrolümüze sunuluyor. Mesela zürafa, mesela devekuşu, mesela jetpack ile donatılmış yeni bir keçi... Farklı hayranlar devreye girince oyun Goat Simulator olmaktadır çıkış, Giraffe Simulator ya da Ostrich Simulator oluyor bir anda. Oldu mu size şaka gibi yeni oyular! Evet, bu bir şakaydı ve gerçek oldu, artık keçi, zürafa ve devekuşu kontrol ettigimiz bir oyunumuz var. Üstelik öyle bir kapı açtı ki bu oyun, Farjay Studios'un duyurduğu Bear Simulator'ı hiç garipsemmedi, onu da oynamak için "sabırsızlıkla" beklemeye başladık. Eğer bir keçiyi, bir zürafayı ya da bir devekuşunu kontrol edip ortalığı darmaduman etmek istiyorsanız, oyunu Steam'den 9.99\$'a satın alabilirsiniz. İnat etmeyin, alın işte! ■ **Şefik Akkoç**



Oyunda etkileşime girebilen her şeyi, bir insani bile dilimize yapıştırabiliyoruz.

Ayı

Yazının son kısmında bahsettiğim Bear Simulator da gerçek arkadaşlar, şaka yapmıyorum. Oyunu Goat Simulator'dan ayıran seyse bambas-ka bir türde olması. Bear Simulator, son dönemin popüler türü olan "hayatta kalma" temasında hazırlanıyor. Bir ayıyi nasıl hayatı tutacağımızı da siz hayal edin artık.

Goat Simulator

- ⊕ Sağlam eğlence
- ⊕ Yaratıcı konsept
- ⊕ Tıka basa dolu harita
- ⊖ Ufak teknik hatalar
- ⊖ Tekrar eden oynanış

■ Alternatif Destruction Simulator

7,5



FREIGHTER CONVOY

Yapım Arcen Games
Dağıtım Arcen Games
Tür RPG, Simülasyon, Strateji
Platform PC, Mac
Web www.arcengames.com

ack a freighter convoy. If when all the attackers are you have to do is destroy

SET MOVEMENT

Click To Move Or Press Q To Stay Put



AMMO 2 AMMO 2 AMMO 3 AMMO 1 AMMO 3 AMMO 3
WITHDRAW SLOW MOTION PAUSE FAST FORWARD SHIP LIST

The Last Federation *

Uzayı mermi manyağı yapmak!

Konusu uzaya geçen bir oyun görünce es-kiden çok heyecanlanırdık zira uzay demek, yapımcının yaratıcılığını konuturabileceği sınırsız bir alan demekti. Konu uzaya oyunlar her türlü aksiyonu kaldırabilir. Bir tuşa basarsınız, solucan deliği açılır, bir tuşa basarsınız, gezegenler infilak eder, bir tuşa basarsınız, evreni katlayıp silkersiniz. Uzaya yapılabileceklerin sınırı yoktur. Dolayısıyla uzay temali oyunların kalbimizde yeri başkadır. The Last Federation da uzay temali bir RPG & strateji oyunu olarak farklı bir yerde duruyor. Birkaç yıl öncesinin fırtına gibi esen stratejisi Al War'un yapımcılarının geliştirdiği oyun, aslında Al War'un daha gelişmiş ve derinleştirilmiş hali olarak da açıklanabilir. Al War'da makro stratejiyle uğraşır binlerce gemi üretecek sağa sola gönderirken, bu kez mikro strateji veya daha doğru bir ifadeyle taktik savaşlar ile uğraşır ve tek bir gemiyi kontrol ederken o gemiyle girdiğimiz savaşların taktik kısmını yönetiyoruz.

Oyun sadece savaştan da ibaret değil. Farklı gezegenleri ziyaret ederek o gezegenin yerlilerileyi ilişkiler kuruyor, ticari ve diplomatik görevleri yerine getiriyor, ilişkilerimi düzenliyor ve evrende dolaşmaya devam ediyoruz.

Oyun, alışılmış 4X strateji oyunlarından farklı olarak tek bir gemiye odaklılığı için RPG lezzeti daha ağır basıyor. Ayrıca 5 - 10 yıl öncesinde sessizce ortaya çıkan güzel iki Space Rangers oyununu oynamış olanlar, The Last Federation'da kullanılan taktik savaş sisteminin Space Rangers ile çok benzeştğini fark edeceklerdir. Geminize belli

komutlar veriyor ve sonra zamanı çalıştırıyorsunuz. Gemi sizin emirleriniz doğrultusunda hareket ederken oyun evreninin bağımsız olarak hareket ettiği kısa zaman dörtlü bitiyor ve yeniden geminize emirler verme safhasına geçiyorsunuz. Bu şekilde çalışma alanındaki yüzlerce gemiyle çatışmak zorunda kalabiliyorsunuz ve oyunda dikkatinizi en çok çeken detay da ekranın kısa sürede binlerce mermi, lazer ve roket ile dolması. "Mermi manyağı olmak" teriminin bir karşılığı varsa o da bu oyundur.

Oyun derin bir içeriğe sahip. Onu basitçe, "uzaya gemi savaşları" gibi sig bir ifadeyle tanımlamak doğru olmaz. Çok sayıda öykü, görev metni, yeterlek ve seçenek oyunu zengin bir taktiksel RPG yapıyor. Uzay temali strateji ve RPG severlerin edinmesi gereken bir oyun. Yapımcılarını tebrik ediyorum. Grafikler biraz daha geliştirilirse iyi olmuş ama buna da şükür. Bugün artık dünya aklını kaybedip yeniden 38 sene önceki 8 bit grafiklere dönmüşken, The Last Federation'in grafik kalitesine insan şükür diyor. ■ **Cem Şancı**

The Last Federation

- ⊕ Derin içerik
- ⊕ Detaylı taktik kontroller
- ⊕ Bol görev
- ⊖ Zayıf grafikler
- ⊖ Küçük püntolar
- ⊖ Kontrolsüz cephe savurganlığı

Alternatif Space Rangers

8,1





Yapım Tribute Games
Dağıtım Tribute Games
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC, PS4
Web www.mercenarykings.com

Mercenary Kings *

Geçmişten bir gün...

Tribute Games tarafından geliştirilen Mercenary Kings, Metal Slug ve Contra hayranlarına özledikleri her şeyi ve daha fazlasını vaat eden bir oyun olarak göze çarpıyor. Oyun, pikselleri sanatla buluşturan grafikleri, akıcı animasyonları, heyecan dolu müzikleri, rol yapma öğeleri barındıran kişileştirme ve üretim seçenekleri ile iki boyutlu bir koş & vur oyunundan fazlası olmayı başarıyor. Heyecanlı bir girişin ardından oyunun hikâyesine kısaca bir göz atalım. Mandragora Adası'nda Dr. James Neil önderliğinde insanlığın kaderini değiştirecek çok gizli bir proje üzerinde çalışmalar yapılmaktadır. "Adamotu Projesi" olarak adlandırılan bu projede adamotunun kendini yenileme özelliği insanlara kazandırılmaya çalışılmaktadır. Beklenmeyen bir saldırın sonucu Baron ve önderliğindeki terör örgütü CLAW, Dr. James Neil'i ve projeye dair önemli bilgileri ele geçirir. Bunun üzerine "Mercenary Kings" isimli paralı asker topluluğu göreve çağrılır ve Mandragora Adası'nda kendilerine bir kamp alanı tahsis edilir. Biz de oyuna bu paralı asker birliğinin bir parçası olarak başlıyoruz.

Rol yapma öğeleri barındırdığını söyledğimiz oyunda bu kamp yeri büyük önem taşıyor. Görevleri kamp yerindeki birlük komutanından alıp Bobby ve helikopteri Choppy ile birlikte görev alanına gidiyoruz. Görev alanına silahımızın ve ekleme iletişim kurmamıza yarayan telsizimizin dışında iki farklı ekipman götürüyoruz. Bu ekipmanları kamp yerinden temin edebildiğimiz gibi, öldürdüğümüz düşmanların üzerinden de toplayabiliyoruz. Ayrıca öldürdüğümüz düşmanların üzerinden kamp yerine döndüğümüzde

karakterimizi geliştirmemize olanak sağlayan hammadde-lerini topluyoruz. Bu hammaddelerle daha yüksek sahil puanına, daha yüksek hasara ya da daha yüksek zıplama seviyesine kavuşuyoruz. Görevleri tamamladıkça kazandığımız paralarla da silahımızı tamamen özelleştirebiliyoruz. Loadout'taki gibi hemen hemen her parçayı birbiriley kombine edebildiğimiz bu sistemin tek eksisi, silahların görünüşü tamamen değişse bile verdikleri hasarın neredeyse aynı kalıyor olması.

Kamp yerinden aldığımz görevler belirli bir bölüm sonu canavarıyla dövüşüne kadar aynı haritada gerçekleşiyor. Bu bölüm sonu canavarlarının oldukça iyi tasarlanmış olduğunu ve belirli stratejiler dışında yenilmez olduklarını belirtmekte fayda var. Dahasi oyunda birbirinden farklı 100 düşmanın bizleri beklediği düşünündüğünde oynamabilirliğin iyi seviyede olduğunu söyleyebiliriz. Fakat farklı görevler için küçük rötuşlar yapılmış aynı haritalarda, oyunun dünyasında hiçbir etki bırakmadan uzun süre geçirmek türün hayranı olmayan oyuncuları sıkacaktır. Bütün bu artırılara rağmen Mercenary Kings'in bazı eksileri de bulunuyor. Bu eksilerden ilki, Paul Robertson'ın sanat dolu piksellerinin ve akıcı animasyonlarının kaba kontrollerle baltalanmış olması. Karakterimizin yapay zekânın aksine sadece yatay veya dikey olarak ateş edebiliyor olması ve kontroller arasındaki geçişlerin keskin olması hem oyunun gereksiz yere zorlaşmasına, hem de görsel kalitenin sekrete ugramasına sebep oluyor. Bununla birlikte oyuncun PC sürümünde mouse desteğinin bulunmadığını ve klavye için oluşturulan kontrol şemasıyla oyundan zevk almanın oldukça zor olduğunu belirtmekte fayda var. Metal Slug ve Contra hayranlarının eski günler hatırlına havada kapacağı Mercenary Kings'i can sıkıntısına birebir olduğu için bütün oyun severlere tavsiye ediyorum. ■ Ahmet Rıdvan Potur

Mercenary Kings

- ⊕ Sanatsal pikseller
- ⊕ Akıcı animasyonlar
- ⊕ RPG öğeleri
- ⊕ Eğlenceli diyaloglar
- Klavye için kötü kontrol şeması
- Çapraz ateş edememe

Alternatif Metal Slug 3

9,0



AKILLI TELEFONLAR
3



Yapım RedLynx
Dağıtım Ubisoft
Tür Yarış
Platform PC, PS4, Xbox 360, Xbox One
Web redlynx.com/games/trials-fusion
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**



Burayı bir kerede
tırmanan beri gelsin!

Trials Frontier

Mevcut oyun PC,
PS4, Xbox 360
ve Xbox One için

piyasada ama
mobil oyuncular için
de Trials Frontier
geçen aydan beri
ücretsiz olarak
mobil marketlerde.
Üstelik bu mobil
oyunu oynayarak
Trials Fusion'daki
bazı bölümleri
açmak mümkün.

Trials Fusion *

Çıldırmaya az kaldı!

İnsanı delirten oyunlar vardır ya, Trials serisi de tam olarak bu oyunlara yenilerini ekleyen bir seri olarak yer alıyor oyun dünyasında. İlk olarak serinin hangi oyununu oynadım, hatırlıyorum ama tek yapmak istedigim, başarılı fizik motoru eşliğinde bölümleri bitirmekti. Ne kadar masum başlamıştı her şey, ne kadar sakin ilerliyordu bölümler. Hangi platformda başladığımı hazırlamıyorum ama en son Xbox 360'taki Trials Evolution'da tavan yapmıştı o çıldırmacı hissi. Seriyi oynadıkça fark etmiştim ki bölümleri bitirmek değildi olay, kendi başına altın madalyaları toplamak da değildi, dünya sıralamasında az da olsa yükselmekti ama ne mümkün!

Geçmiş geride bırak...

Aynen dediğim gibi, geçmiş geride bırakıp yeni oyun'a, Trials Fusion'a geçiş yapma vakti geldi. Üstelik bu söylem, oyunun temasına ve bölüm tasarımlarına da pek bir uyuyor. Şöyle ki Trials Fusion'da yer alan bölümler, oyuncuya geleceğe götürüyor ve zaten oyunun açılışı da "welcome to the future" sözleri girişli bir şarkıyla yapılıyor. Bu şarkıyı defalarca duyacaksınız, şarkı akınına öyle bir kazınacak ki evde dolanırken, yolda yürürken sürekli bu giriş'i mirildanacaksınız. (Belki de tuhaflik bendedir.) Neyse, şarkıyı geçtik, hemen Ride'a bastık ve ilk bölümden başladık mücadelelere. Alıştığı üzere, ilk bölümde en temel kontrolleri öğretiyor oyun, sonrasında bizi serbest bırakıyor. Bizse seriyi takip eden bünyeler olarak anlatılan fazlasını yapıp altın madalyaları toplayıyoruz teker teker. Ha, bir de temel kontrollerin dışında oyuna renk ve çeşitlilik katan FMX olayı var ki bu da gökyüzünde süzülürken artistik hareketler yapmamızı olanak tanıyor. (Aman yere inişlere dikkat!) Oyundaki bölümler, farklı event'ler altındaki farklı track'ler (parkur) olarak sıralanıyor ve her parkurda bronz, gümüş ya da altın madalyalar arak seviye atlamaya çalışıyoruz. Seviye atladiğça yeni event'ler açıldığı gibi, dilediğimiz gibi özelleştirebildiğimiz motosikletlerimiz ve sürücümüz için de yeni seçenekler aktif hale geliyor. Bu düzenlemeleri yapmak içinse oyunun Garage kısmına giriyoruz ve karşımıza oldukça tuhaf alternatifler çıkabiliyor,

bunları da yine oyunu oynadıkça kazandığımız paralarla alıyoruz.

Trials Fusion'in seviye atlama sistemi çok hızlı ilerliyor ve kendinizi açayıp başarılı olmuş gibi hissediyorsunuz. Zaten altın madalyaları toplamakta problem yok, takılmadan parkuru tamamlayın, yeter. Olayı daha ileri seviyeye taşımak için her parkurda üçer challenge'i tamamlamak gerekiyor ki bu noktada yavaş yavaş delirmeye başlıyor insan. Takla atmak falan neyse de istenen bazı şeyler ya parken bir de tüm parkuru hatasız tamamlamak... Oyunun bir bölümünde defalarca anons edilmesi nedeniyle delirmeme sebep olan "Retry button is a Rider's best friend" söylemi, Trials Fusion'da en çok yapılacak şey işaret ediyor aslında. Seriye bir önceki oyunda tavan yaptıran olay neydi, hatırlıyor musunuz? Söylediyim; oyuncuların kendi parkurlarını tasarlayıp bu parkurları diğer oyuncularla paylaşabilmeleri. Tabii ki bu yapı Trials Fusion'da da mevcut ve Create'e basıp dilediğimizce parkurlar hazırlayabiliyoruz. (Bugüne kadar bu havuza en ufak bir katkim olmadığını itiraf edeyim.) Yalnız oyunun çıkışı üzerinden sayılı günler geçmiş olmasına rağmen öylesine muhteşem parkurlar hazırlanmış ki ilerleyen haftalarda ve aylarda nelerle karşı karşıya kalacağımızı cidden kestiremiyorum. Oyunun kendi seviye atlama barına sahip multiplayer modu da var tabii ki ve dört kişiye kadar destek veren bu modda hem yerel, hem de online seçenekleri mevcut. Parkurlardan bir liste yapıp sırasıyla yarışmak ve toplanan puanlara göre sıralanmak şeklinde ilerliyor süreç. Tek başınıza lider tablolarındaki çaresizliğinizin sınır olacağınıza arkadaşlarınızı alt edin, en azından biraz daha mutlu olursunuz. Diyeceklerim de bu kadar, dağılin! ■ **Şefik Akkoç**

Trials Fusion

- ⊕ Başarılı fizik motoru
- ⊕ Eğlenceli oynanış
- ⊕ Mücadeleci yapı
- ⊕ Kullanıcı destekli sonsuz içerik
- ⊖ Ruh sağlığını zararlar

■ Alternatif Flappy Bird

9,0



Yapım **Rare**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Spor**
Platform **Xbox One**
Web tinyurl.com/lwlqakx



Kinect Sports Rivals

Futbol out, kaya tırmanışı in!

Kaç kişide Xbox One var yahu? Bir el kaldırısanızı;正在說，正在說，我說。一個個人出來了，這不是 Shefik'ın başkası değil. Neden Xbox One almadığınız, çünkü Türkiye'de yok. Güzel sebepler varken de şu aşamada Xbox One almazsınız. "Edge" adlı derginin son sayısının kapağını gördünüz mü? Çok çarpıcı. Xbox One gamepad'ının tuşları var kocaman kapakta ama X, Y, A, B yerine H, E, L, P yazıyor. Microsoft dışında başka bir firmadan olsaydı bu konsol, bence bayağı endişelenirlerdi.

Konumuz bu değildi gerçi, Kinect Sports Rivals anlatacaktı... Oyun hakkında değişik düşüncelere sahibim. Bir yanım beğenmek istiyor, diğer yanım olmamış diyor. Birtakım spor müsabakalarını bir paket olarak sunan oyun, sanırım herkese hitap edebilecek bir yapıda değil...

Wave Racing, Bowling, Tennis, Sharpshooter, Rock Climbing ve Football gibi oyunları bir araya getiren KSR (Keser? Kisır? Iksir?) bu oyunları istediğiniz gibi, diler tek kişi, dilerseniz de iki kişi oynamanızı izin veriyor. Football çok kötü patlamış durumda, onu hiç oynamayı derim. Sözde topu langırttaki gibi pas vere vere rakibin kaleşine götürmek gerekiyor ama top tam ayağınızın ucunda olsa bile Kinect ayağınızı algılayamıyor ve boş ayağınızı savurup duruyorsunuz deli gibi. Onu geçiyoruz o yüzden. Wave Racing çok hoş. Ellerinizi bir jet ski kullanılar gibi tutuyorsunuz ve yumruk yaptığından aracınız hızlanıyor, ellerinizi açtığınızda fren yapmış oluyorsunuz. Kinect tüm hareketlerinizi çok iyi algılıyor bu oyunda, hayret ettim.

Bowling'i normal hayatımda da beceremediğim için burada da çok başarılı olamadım fakat falsolu atışları bile algılayabiliyor Kinect, bir takdirde buradan kazandı benden. Tennis oyunu tek kişi gayet iyi işliyor ama yanınızda bir arkadaşınızı alırsanız problem çıkıyor. Oyun zevkli mi? Eh... (Nerede Virtua Tennis, nerede bu...)

Sharpshooter ekranı nişan alıp ateş etmeye ibaret bir oyun. Eğlenceli fakat çabuk sıkılıyor. (Hele ki zamanında ekranı silah tutup ateş ettiyiseniz bolca...) Favorim belki de Rock Climbing oldu zira

burada Kinect çok ama çok iyi bir performans sahibi. Elinizi nereye attığınızı gayet iyi takip edebilen Kinect, sizin gerçekten kaya tırmanışı yapıp yapmadığınızı hissettiyor. Amacınız rakibinizden önce tepeye çıkmak ama biraz yükselse rüzgâr çıkıyor, devrilirsiniz, tuzaklı taşlar çöküyor, çarpılırsınız, rakibiniz alttan gelip ayağınızı çekiyor, bin metre aşağı düşüyorsunuz. Neyse ki siz de rakibinize aynısını yapabiliyorsunuz da ödesiliyor!

Tüm bu çabanızın nedeni de lider tabloları veya evde kendi kendinize delirmek arkadaşlar. Şahsen tek başına oyundan pek zevk alındığımı söyleyemeyeceğim ama oyunu iki kişi oynamak da pek iyi performans vermiyor. Bu da bizi skor mücadeleşine bırakıyor ki bunu kaç kişi yapmak ister aranızda, bilemiyorum. Bir Xbox One alıracak veya Kinect'i göklere çıkaracak bir oyun değil KSR. Ancak çok paranız varsa alın... ■ Tuna Şentuna

Aynı Ben!

Kinect'in yüz tanıma teknolojisine şapka çıkarmanın vakti geldi. Oyun yüzünüzü tarayıp oyuna öylesine iyi bir hassasiyette aktarıyor ki sonucu şaşırap kalmışsınızdır. Tüm oyunlarda kendi yüzünüzü görmek ister misiniz, bilmiyorum ama bunu istediğiniz takdirde Kinect yeterli işi görür.



Kinect Sports Rivals

- ⊕ Eğlenceli sporlar
- ⊕ Kinect iyi iş görüyor
- ⊖ Futbol çok kötü
- ⊖ İki kişi oynayınca sıkıntı çıkarıyor

7,1

Alternatif Zumba Fitness World Party





Yapım Crytek
Dağıtım Microsoft
Tür FPS
Platform PC, Xbox 360
Web www.warface.com
Türkiye Dağıtıcısı Crytek Türkiye



Seviye

Titanfall'da alışmışım, ne yapsam puan ve seviye olarak geri dönüyor. Buradaysa seviye atlama pek de kolay değil; hem bayağı başarılı olmak lazım oyunlarda, hem de sürekli oynamanız gerekiyor.

Warface

Yüzünüze savaş bulaşmış bayım

Xbox LIVE kullanıcılarına bedava olarak sunulan, gönül bağıımız olan Crytek tarafından hazırllanmış Warface incelemesine hoş geldiniz. Bu incelemede bolca sıradan konu bulacak, çok az şarşıracak ve nihayetinde, "Call of Duty oynayak mı?" diyeceksiniz yanınızda arkadaşa. Daha önce PC'de, GFACE aracılığıyla oynadığımız Warface zaten sıradan bir oyundu, Xbox 360'ta da durum değişmiş benzemiyor...

Herhangi bir konunun bulunmadığı oyun, direkt olarak "Play" tuşuna basmamızla birlikte bize üç tane seçenek sunuyor: Versus, Co-Op ve Training. Training kısmına bir uğrayın derim zira hangi tuş, neye yarıymış hemen öğreniyorsunuz. Ayrıca olayın sonunda birkaç bonus da veriliyor. Oyunun Versus kısmını değil de beş arkadaş yapay zekâya karşı savaştığınız Co-Op'u ön plana çıkardığını düşünüyorum. Co-Op'ta arkadaşlarınızla birlikte günlük görevlere çırıp başarılı olmaya çalışırsınız. Haritalar birtakım checkpoint'lere ayrılmış ve öldüğünüz zaman ya birisinin sizi kaldırmasını bekliyorsunuz ya da takımın checkpoint'e ulaşın sizi de tekrar hayatı döndürmesini... Co-Op bir süre eğlenceli geliyor, özellikle takım çalışmasının yaşandığı anlarda ama art arda turlar yapmak pek istemiyorsunuz.

Oyunda bulunan dört farklı sınıfın (Assault, Sniper, Engineer, Medic) en fazla işe yaradığı kısım da Co-Op'tan başkası değil. Assault sınıfının özel yeteneği mühimmat sağlama ve

Medic'in ölenleri ayağa kaldırması, yaralıları iyileştirmesi özellikle zorlu düşmanlara karşı savaşırken bir hayli işe yarır. Co-Op'ta, başlarda birbirinden kolay düşmanlarla karşılaşırken, daha zor görevlere geçikçe zırhlı düşmanların, araçların, helikopterlerin ve nihayetinde dev bir Mech'in sizi yok etmek için sıraya geçtiğini görüyorsunuz. Mech savaşı bayağı uzun sürüyor, bolca roket fırlatıyorsunuz ama bir kez yendikten sonra da büyük bir mutlulukla helikopterinize biniyorsunuz.

Versus kısmında da Team Deathmatch, Free for All gibi klasik modların yanında, daha da klasik olan bölge ele geçirme ve bomba koyma gibi iki mod daha bulunuyor. Versus kısmında seçtiğiniz sınıfın, sahip oldukları silahlar dışında pek bir farklılığı göstermediğini görüyorsunuz. Birisi yere düştüğünde Medic'ten yardım almak yerine direkt olarak yeniden canlanmayı seçiyor, kimse Assault'un mühimmat takviyesine ihtiyaç duyacak kadar fazla hayatı kalamıyor.

Maalesef oyundaki haritalar biraz sıkıcı, hatta bir tane, bir depoyu ekrana getiren harita var ki beni 12 yıl geriye götürdü. Titanfall gibi yapımların bulunduğu şu devirde, böylesine bir sıradanlık rağbet görmeyecektir.

Şahane grafik teknolojileriyle ünlü Crytek, Warface'in Xbox 360 versiyonunu da resmen kendi haline bırakmış. Oyunu açtığında PS2 oyunu oynuyor gibi hissettim bir an. Ya yeni nesle ve PC'deki yüksek ayarlara alıştım ya da gerçekten bu oyunun görselliğinde bir problem var.

Tamamıyla bedava sunulması nedeniyle oyunu tercih edenler elbette ki olacaktır, hatta ben oynadığım sıralarda bir ton oyuncu vardı ama bu, oyunun yeni çıkış olmasından ötürü de olabilir. Bir güzel

nokta var ki o da oyumlara anında girebilmeniz. Ne bağlantı problemi yaşadım, ne de bir oyun için oyun bulma sıkıntısı gördüm. Tek kişilik bir oyun gibi anında oyuna giriş yapmak güzel geldi... Yine de piyasada -paralı olsa da- çok daha güzel alternatifler var.

■ Tuna Şentuna

Warface

- ⊕ Co-Op modu fena değil
- ⊖ Haritalar kötü
- ⊖ Orjinallik yok

6,4

■ Alternatif Titanfall



Batman: Arkham Origins Blackgate - Deluxe Edition

Yarasanın düşüşü

Ne güzel bu oyunu PS Vita için çıktığında atlamıştık ama olmadı, illa dergiye bir yerden girdi. Sonuna "Deluxe Edition" takısı geldiğine bakmayın, oyun hala aynı kötü oyun. İçinde Batman olmasa bir dakika bile yüzüne bakılmaz ama onun hatırlına oyunun başına oturduk, kalkmamız da pek uzun sürmedi.

Arkham Origins'in birçok ögesini kullanan oyun, 2.5 boyutlu bir aksiyon oyunu. Blackgate Hapishanesi'nde birtakım olaylar olması ve hapishanenin üç büyük suçlu tarafından üçe bölünerek ele geçirilmesi konu ediliyor ve Catwoman'ın konudaki yeri büyük. Joker, Penguin ve Black Mask'in paylaştığı hapishanenin istediğimiz bölümünü girdiğimiz oyun, ilk olarak hangi boss'u pataklamak istediğimize bizim karar vermemize olanak tanıyor. Batman, aynı diğer Batman oyunlarındaki gibi hareket ediyor. Düşmanları yine beşerli, 10'arlı gruplar halinde ona saldırıyor ve o da hepsine bir tuşla art arda saldırıyor, saldırının geleceği yöne kontratak yapıyor.

Oyunda dövüşler belirli bir yere sahip. Bundan daha çok sağa sola kanca atarak yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Her daim bakabildiğimiz bir harita mevcut oyunda ve bu sayede nereye gideceğimizi de görebiliyoruz. Bu harita mevzusundan ve genel olarak oyunun kurgulanışından anladım ki yapımcılar biraz eski Castlevania'lara özenmişler. Orada da sıralı birçok odaya girer, kocaman bir labirentte dolasır gibi hissederdik ki burada da aynı mevzu söz konusu.

Batman bu büyük labirentte yolunu bulmak için eğiliyor, zipliyor, yüksekliklere ulaşıyor ve bir yandan da dedektiflik yapıyor. Dedektiflik olayı şu şekilde işliyor: Bazan bir mekâna geldiğinizde çıkmaz yola girmiş gibi oluyorsunuz. Burada hemen dedektiflik moduna geçip bir daireyi çevrede gezdirmeye başlıyorsunuz. X-ray gibi bir mantıkta çalışan bu daire, üstüne geldiği alanda bir numara varsa orayı yeşil

renkte gösteriyor ve analiz etmeye başlıyor. Daha sonra da size analizin sonucunda ne yapmanız gerektiğini söylüyor. Açılmazı gereken bir kapı mı var, patlatılması gereken bir barikat mı, yoksa kırılması gereken bir şifre mi, hepsi ortaya çıkıyor. Barikatları Batarang'ımızle temizliyoruz, kapıları da yine Cryptographic Sequencer ile açıyoruz. Buradaki kırma işlemi, diğer Batman oyunlarına göre farklılık gösteriyor. Amacımız birçok sayının dolandığı bir ekranda doğru sayıları bulup işaretlemek. (Pek zor değil ama eğlenceli.)

Düşünce güzel olsa da "Blackgate" takılı bu oyun maalesef yarında kalmış bir oyun. Şöyle söyleyeyim; eğer hiçbir Batman oyununu görmeden bu oyunu oynasaydık çok sevebilirdik fakat bu halde, oyun sanki eksik bir oyun gibi olmuş. Dövüşler anlamsız geliyor, şaşırtmayan senaryoyu zaten hiç merak etmiyorsunuz. Bir tek boss savaşlarındaki detaylar güzel, başka da bir numarası yok oyunun. Keşke grafiklerde daha çizgisel bir sanat yakalansayı da en azından farklı bir oyun oynadığımızı düşünseydik...

Bu oyunu daha önce başka bir sistemde oynamış olanların Deluxe Edition'ı oynamalarına zaten gerek yok ama bir şekilde bu oyunu edinmeyi düşünenler de hemen geri adım atıp verecekleri parayı Arkham Knight'a ayırsınlar. ■ **Tuna Şentuna**

Batman: Arkham Origins Blackgate

- ⊕ Boss'lar eğlenceli
- ⊖ Sıkıcı oynanış
- ⊖ Köüt grafikler

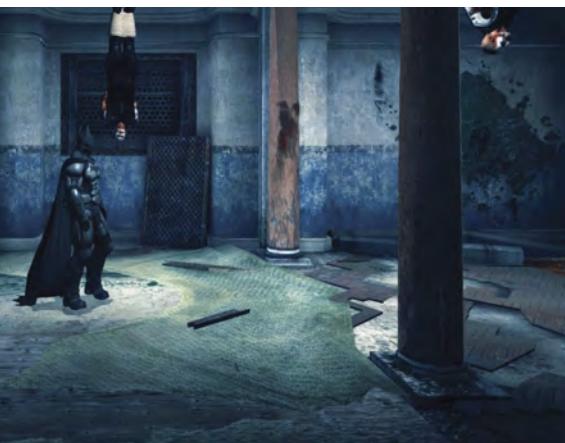
5,5

Alternatif **Batman: Arkham Origins**



Deluxe Edition

"Oyunun Deluxe Edition'ına özel olarak neler var?" diye sorarsanız cevabı yeni haritalar, yeni zorluk seviyeleri, WBID desteği, Batman'ın farklı kıyafetleri ve yenilenmiş grafikler olacaktır ki bunların hiçbirini oyunu tercih edilecek bir konuma getiremiyor.



Zeybek öyle değil,
böyle oynanır evladım!

Yapım **Armature Studios**
Dağıtım **Warner Bros. Interactive**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii U**
Web **batmanarkhamorigins.com**



Yapım Born Ready Games
Dağıtım Born Ready Games
Tür Aksiyon
Platform PS4, Xbox One
Web www.strikesuitzero.com

Strike Suit Zero: Director's Cut

Uzayın engin karanlığında büyük savaş

Colony Wars'dan beri iyi bir uzay aksiyonu yaşamadım arkadaşlar. Hala bekliyorum belki biri çıkar da Colony Wars'u canlandırır veya bu türde gerçekten iyi bir oyun üretir diye ama nafile. Star Citizen'ı bekliyorum bir yandan fakat o oyun da devasa olacak, çok zaman isteyecek gibi geliyor. Şöyledi iyi kurgulanmış ve Oculus Rift gibi bir gözlüğe destek veren, hatta bu cihazlardan biriyle birlikte satışa sunulabilecek bir oyun gerçekten aklımı kaçırmama yol açardı ama ufukta öyle bir yapımda yok maalesef. Bundan dolayıdır ki Strike Suit Zero'dan medet umdum ama o da beni pek mutlu etmedi maalesef.

Dünyaya bir yerlerden gelen bir sinyal neticesinde insanlar gemilere atlayıp o sinyalin kaynağını bulmak üzere uzayda dolanmaya başlıyorlar. Yıl 2299 olduğu için solucan delikleri falan da rahatça kullanılıyor tabii ki. Sinyali

bulmak üzere ilerlerken, insanoğlu yeni koloniler kuruyor geçtiği yerde. Sinyalin kaynağı bulunduğunda da yeni teknolojiler ele geçiriliyor ama artık Dünya'dan bağımsız hareket eden koloniler bu teknolojiyi lehlerine kullanmaya karar veriyor, büyük bir savaş başlatıyor. Bu savaşın tam göbeğinde de "Adams" adıyla biz yer alıyoruz.

Konu oyun boyunca bayağı bir ön planda ziraavaşlar zaman zaman çok uzun sürebiliyor ve arada diyalogların dönmesi güzel bir etki yaratıyor. Oynanıştaysa şuna hazırlanın: Bomboş uzayda bir savaş gemisi kullanmanın büyük zorluğu! İlk başlarda geminizin nereye gittiğini anlayamamakla başlayan zorluklar, geminin yönünü bulamama ve bulsanız bile ateş edecek noktayı sürekli kaçırılmaya kadar gidebiliyor. Bunları tüm Ace Combat oyunlarını oynamış biri olarak yaşamadım ben ama olayın zorluklarını bildiğim için sizin önden uyarmak istedim.

UFak bir "tutorial" aşamasından sonra geminizi nasıl kontrol edeceğini öğreniyorsunuz ki zaten pek de bir zorluğu yok. Nişan alıp ateş etmenin en büyük püf noktası, kilitlendiğiniz hedefe ayak uydurabilmek. Düşman gemileri genellikle yakınına gelme gibi bir eğilimde olduğu için onlar yaklaştığından hızınızı düşürmelisiniz ve makinelilerle saydırmalısınız. Roket kullanımı da yoğunlukla işe yarıyor ama tek atış gemileri indiremediği için makinellilerle destek vermek gerekiyor.

Oyunun ikinci bölümündeyse oyuna ismini veren makineyle tanışıyoruz. "Strike Suit" adındaki savaş gemisi, normal savaş gemilerinden farklı olarak bir robota dönüşebilmemezi olanak tanıyor. Robot haline geçtiğimizde pek bir manevra yeteneğimiz kalmıyor ama sabit bir şekilde durup bir taret gibi davranabiliyoruz. Çok güçlü roket saldırıları ve plazma silahıyla güçlü atışlar yaparak çevremizi saniyeler içerisinde düşmanlardan arındırmak mümkün oluyor. Robot halimiz "Flux" adındaki

bir enerjiye ihtiyaç duyduğu için bu bar boşaldığında tekrar gemi haline dönüp savaşarak Flux toplamamız gerekebiliyor.

Geçtiğimiz yıl PC'ye çıkan oyunun Director's Cut versiyonunda "Heroes of the Fleet" adındaki DLC ve bazı düzeltmeler yer alıyor. Heroes of the Fleet'te eski savaşlara dönüş yapıp ünlü pilotların rolünü üstleniyoruz.

Biraz durağan ve tekrar eden bir oyun olması nedeniyle pek başarılı bulmadım Strike Suit Zero'yu maalesef. Önümüzde sürekli düşmanlar atılıyor ve onları vurup bir sonraki bölüme geçiyoruz, dahası da yok. Oysaki malzeme çok sağlam, oyun çok daha iyi kurgulanabilirdi...

Eğer bu oyunu PC'de oynadıysanız, yeni nesilde "Director's Cut" takısıyla bir kez daha oynamanıza gerek yok. Hiç oynamadıysanız da ancak ve ancak sağlam bir uzay aksiyonu fanatığıyseniz bu oyunu alın, yoksa sıkılmanız isten bile değil. ■ **Tuna Şentuna**

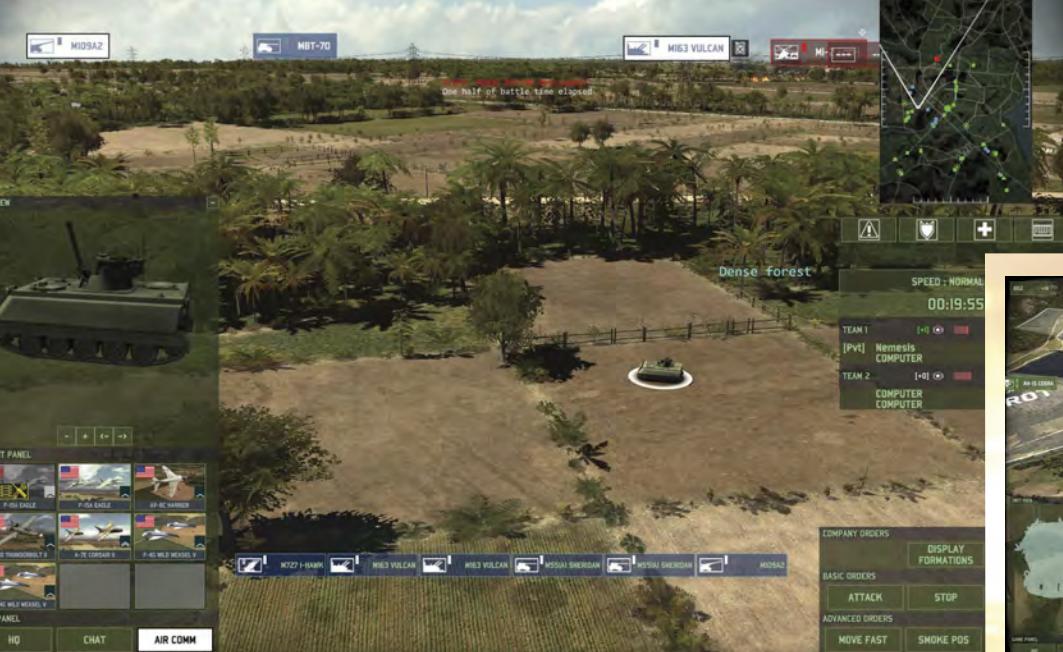
Strike Suit Zero: Director's Cut

- ⊕ Robot moduna geçebilmek
- ⊕ Heroes of the Fleet DLC'si
- ⊖ Monoton oynanış
- ⊖ Yeni nesle uygun grafiklere sahip değil

6,7

Alternatif **Super Stardust HD**





Yapım Eugen Systems
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.wargame-rd.com



Wargame: Red Dragon

Daha da detaylı

Savaş oyunlarını genelde FPS ve TPS'lerle ele alırız. Esasen bir döneme damgasını vuran strateji türünü artık savaştan saymıyoruz. Bu duruma etki eden en büyük durum şüphesiz ki FPS ve TPS türlerindeki gelişen grafik teknolojisinin, biz oyuncuları savaşın içerisinde hâlâ olmadığı kadar dâhil edebilmesi. Wargame serisiyse klasik RTS oyunlarının kullandığı dinamikten birkaç adım daha ileriye giderek, bizleri hem savaşı kontrol eden komutan, hem de savaşın içerisindeki bir tank sürücüsü yerine koyarak tüm sistemi altüst etmeyi başarmış durumda.

Tek bir hareketle her yere

Wargame serisi ilk olarak 2012 yılında boy gösterdi. İlk oyundaki dinamikler herkesi şaşirtmaya yetmedi ama özellikle ikinci oyun AirLand Battle, bir anda harita dışına çıkabilecek ve bir anda en ince detaya kadar inebilen harita kontrol mekanizmasıyla bizleri kalbimizden vurmuştu. (En azından önceki oyunun incelemesini yaparken bayağı vurulmuştum.) Red Dragon da bu sistemi devam ettiriyor pek tabii ki bir adım daha ileriye götürüyor.

Mouse'un tekeriyle haritanın en üst konumuna kadar çöküp taktiksel bir harita görünümüne kavuşturuyor ya da tam tersine, çimlerin detaylarına kadar savaş alanına inebiliyoruz. Bu oyundaki savaş alanları tek kelimeyle devasa! Support modeli, uzun menzile sahip olan roketatarları gerçekten görümüyor! Şaka değil, her yanından strateji fişkirin bir oyundan bahsediyorum. Tanklar çoğu zaman olması gereği gibi, tek mermide havaya uçabiliyor. Piyadelerse üzerlerine düşen tek bir bombayla çiçek açtıkları gibi, attıkları tek bir roketle de uçak düşürebiliyorlar. Anlayacağınız harika bir denge söz konusu oyun içerisinde ve bu denge olabildiğince "gerçekçi" yapılmaya çalışılmış. Illa ki saçmaladığı anlar oluyor ama modern zamanlar için gerçekten düzgün gözüken az denge mikrosundan birisini inşa edebildiği bir gerçek.

Yeni dönem

Red Dragon ile birlikte olaylar biraz daha doğuya, Asya tarafına kayıyor. 1979 ve 1984 arasında geçen yıllara yayılan yapımda Güney Kore, Çin, Birleşik Krallık ve Sovyetler Birliği olmak üzere dört farklı senaryo bulunuyor. Yıl aralığından da anlayabileceğiniz üzere, tüm devletlerin en zor ve en kanlı denebilecek dönemlerini deneyim ediyoruz. Bu kadar devlet demek, ben diyeyim 400, siz deyin 500 adet ünite anlamusuna geliyor. Kara, hava ve deniz birimlerinin her türlüünün en ince detayına kadar işlendiği bu güzide oyun, aynı zamanda 10v10'a kadar çıkabilen devasa multiplayer maçlara da imkân tanıyor. Birbirinden farklı harita ve oyuncu modeli de cabası. Oyunda bahsedebilecek en büyük eksik, şüphesiz ki kontrol zorluğu olacaktır. AirLand Battle'da da olduğu gibi, kimi ünitelerin galaksiler arası ateş etmesi, kimi birimlerin "çötonk" diye yok olup gitmesi tüm stratejiyi bir anda şansa çeviriyor. Dev haritaya hâkim olmaksa gerçekten beceri isteyen bir iş. Yani ortalama bir Age of Empires II oyuncusunun bir - iki gün acı çekmeden Red Dragon'a alışabileceğini zannetmiyorum. Yine de Soğuk Savaş dönemi ve dönemin sonrasında yaşananlarlığını çekiyorsa ve bir de detay arıyorsanız, Red Dragon günümüzde bu konu hakkındaki en iyi yapım, bundan da şüpheniz olmasın. ■ Ertuğrul Süngü

Wargame: Red Dragon

- ⊕ Kara, hava ve deniz birimleri
- ⊕ Multiplayer desteği ve oyuncu bolusu
- ⊕ Gerçeğe yakın birimler
- ⊕ Savaşlardaki derinlik
- ⊖ Zorlayıcı kontroller
- ⊖ Şans faktörünün stratejinin önüne geçebilmesi

7,4

Alternatif Wargame: AirLand Battle

Detaylar

Wargame serisi hep detay üzerine kurulu olmuştur. Bu sefer karşı- miza çıkan deniz birimleri ve farklı su yoğunlukları ise du- rumu bir adım daha ileriye taşımaya yetiyor. Derin deniz, sahil ve nehir olmak üzere üç farklı su bölümü var ve her biri üzerinde farklı gemiler ya da botlar yüzdürübiliyoruz. Bu tabii ki sadece küçük bir örnek; anlayın yanı, bu oyunda detaydan geçilmiyor!





LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

Battlefield 4: Naval Strike *

Fazla açılanı köpekbalığı kapar

Su sıralar savaş oyunlarına öyle bir kapturdım ki kendimi, Shangi cephede olduğumu şaşıryorum artık. Karşidan düşman geliyor, işaretlemek için "Q" tuşuna basıyorum, bir de bakmışım, görünmez olmuşum, meğer Titanfall'daymışım. Bir binaya girmişim, camdan fırlıyorum, karşı duvarda yürümek için "Space" tuşuna basıyorum, bir de bakmışım, %50 saftık gitmiş yere düştüm diye, meğer Battlefield 4'teydim. Bu kadar apayı mekaniklere sahip iki oyun aynı dönemde oynanır mı? Oynamaz, siz de oynamayın, ben den söylemesi. Ha, ben oynuyorum ama ne derler bilirsiniz: Dediğimi yap, yaptığımı yapma.

Geçen ay eski toprakları ziyaret ettik Second Assault ile ve kentsel dönüşümün nasıl gerçekleştiğine şahit olduk "2014" güncellemesiyle. Yeni durağımız neresi peki? Dört tarafı denizlerle çevrili adalar! Üstelik oyuncular arası karmaşa bir adım daha ileriye gitti ve Battlefield 2142'deki "Titan" modu, Naval Strike ile Battlefield 4'e yedirildi. Battlefield 2142'yi oynamamış olanlar için konuyu açıymı.

O yıllarda, yani 2142'de bugünün araçları ne gezer, teknoloji alıp yürümüş. "Titan" diye tabir edilen devasa, uçan gemiler var ve iki takımın amacı, karşı tarafın gemisine sızarak olayı "kökünden" çözmek. Battlefield 4'e baktığımız zamansa günümüzde geçen bir senaryoya bunun nasıl yedirdiğini merak ediyor olabilirsiniz, hemen söyleyeyim. Battlefield 4'ün üç yönlü (hava, kara, deniz) savaş alanlarından denize odaklanan Naval Strike, her iki takıma bir gemi tahsis etmiş. Takımlar kendi gemilerinden başlıyorlar olaya, sonra dağılıyorlar haritaya, amaç kritik noktaları ele geçirmek, bu sırada da düşman askerlerini yok etmek. İşin en can alıcı kısmıysa düşman gemisinin kapaklarını açınca başlıyor, hemen gemiye sızmak gerekiyor. Bunun için elimizde daha önceden bindiğimiz araçların yanı sıra hovercraft'lar var ki hem denizde, hem de karada gidebilen bu araçlarla yol almak hem eğlenceli, hem de pek bir avantajlı. Yol alıp gemiye sızdıktan, baskını yaptıktan ve kendi gemizim düşmeden saldırımı tamamladıktan sonrasya zafer geliyor. Tüm anlattıklarına "Carrier Assault" demiş yapımcılar, bunu da belirtiyim. Naval Strike ile beraber Battlefield 4'e dört yeni harita ekleniyor ve bu dört harita da tabii ki Carrier Assault temel alınarak hazırlanmış. Lost Islands pek bir ilginç, adında "Lost" kelimesi var ve haritanın ortasında da düşmüş bir uçak var. Bu bir gönderme mi? Belki. Wave Breaker var,



Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Tür FPS

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

Web www.battlefield.com/battlefield-4

Türkiye Dağıtıcı Aral

Köpekbalığı

Vallahi ben dene- medim, peşinde koşturmadım ama Nansha Strike haritasında Me- galodon varmış, ben de bazılarınız gibi videolardan gördüm. Bir ara kasıp da kendisiyle burun buruna gel- sem haber veririm, merak etmeyin.

kayalıkların içinde gizli bir limana sahip ve bu limana sızmak ya da bu limanı korumak öncelikli görev.

Nansha Strike var, dengeli bir kara - deniz dağılımına sahip ve haliyle karasal savaşa da elverişli. Operation Mortar ise tarihi güzelliklerle donatılmış, sahip olduğu tepe noktasıyla farklı stratejiler geliştirilmesini zorunlu kılan bir harita.

Yeni bir mod, dört yeni harita, peki ya başka?

AR-160 makineli tüfek, SR-2 hafif makineli tüfek, AWS çift beslemeli makineli tüfek, SR338 döerbülü tüfek ve SW40 tabanca ekleniyor cephaneye. Eski silahlardan M320'ye üç bomba atabilen 3GL eklentisi geliyor, bir de hava araçlarını hedef alan Anti-Air Mine var. En ilginç eklentiye Operation Mortar haritasında yer alan eski top! Görmek ve kullanmak, tarihte yolculuğa çıkmak gibi adeta ama hem eksi, hem de nispeten ilkel olmasından kelli çok başvurmadım ben.

Gelelim sadece. Açıkçası hem Battlefield 3, hem de şu an ana kadar çıkan Battlefield 4 indirilebilir içerik paketlerini göz önüne alıncı iyilerden biri Naval Strike diyebilirim. Özellikle gemi indirme sürecinde iş başa baş gidiyorsa acayıp bir panik, heyecan oluyor. Haritaları da pek bir sevdim, hele ki Operation Mortar'daki tepe ve tüneller farklı bir atmosfer yaratıyor. Yani diyeceğim o ki olmuş, aferin İsveçli dostlar. ■ **Şefik Akkoç**

Battlefield 4: Naval Strike

- ⊕ Eğlenceli Carrier Assault modu
- ⊕ Başarılı haritalar
- ⊕ Hovercraft kullanmanın keyfi
- ⊖ Bazi teknik hatalar

■ Alternatif **Battlefield 4: Second Assault**





Yapım Ino-Co Plus
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.warlock2.com

Warlock II: The Exiled

Eğlence ve strateji bir arada

Paradox Interactive, bildiğiniz üzere konu strateji olduğu zaman masaya yumruk değil, gerektiğinde egzotik tekme vuruşları yapabilen bir firma. Bu adamların en sevdilim yönü, gerektiğinde en üst seviye ciddiyette strateji oyunları üretebiliyor gerektiğinde de geyik boyutuna gelebilmeleri. 2012 yılındaki Warlock: Master of the Arcane ile eğlence faktörünü nasıl kullanabileğini gösteren seri, şimdi de Warlock: The Exiled ile bu faktör bir adım daha ileriye götürmüştür ve kendini "geek" ya da "nerd" olarak gören herkesin huzurlarına sunulmuş durumda.

Gerçek strateji

Oyunun eğlence unsuru şüphesiz ki karakterlerden ileri geliyor. Özellikle krallığımızı ziyaret eden ve belirli bir sürede satın alabildiğimiz lortların tiplendirmeleri, diğer irkların lort modellemeleri başlı başına eğlence kaynağı. Haricinde eğer benim gibi bir Majesty hayranıysanız, eğlence sizin için anlam kazanıyor demektir zira Warlock serisi tamamen ilki 2000 yılında piyasaya çıkan ve ikinci yapımlıyla da hayranlarının yüzünü güldüren Majesty serisinin farklı bir şekilde oynanan hali. Yani hikâyeyi anlatan adamın sesinden uyamışım ilk olarak olaya, akabideyse Majesty serisindeki aynı birimleri, hatta aynı binaları görünce şok olmuştum. İşte bu fantastik durum Warlock II: The Exiled ile devam ediyor. Tabii ki bağlantı noktaları çok fazla olmasına rağmen, yapı itibarıylaamba bir oyun Warlock. Farklılıkların başında Civilization serisine ve bence

özellikle de serinin beşinci oyununa benzemesi yer alıyor.

Oyunda tam tama 12 farklı dünya bulunmakta ve amacımız, olabildiğince farklı dünyaya yayılmak ve bunu yaparken yok olmamak çünkü yalnız değiliz! Warlock dünyasının genel strateji mantığı, altigenler üzerine kurulu olması. Her birimin belirli bir altigen üzerinde yürüme mesafesi var. Misal, yürümesi biten birim yakın savaş mesafesindeyse saldırabilirken, menzilli birimler bir kutu uzaktan saldırıyor. Yapacaklarımıza bittiği zaman turu rakibe veriyoruz ve sonra tekrar sıra bize geliyor, bu kısmı zaten biliyorsunuz. Şehirler de benzeri mantıkta karşımıza çıkıyor. Her kutuya bir bina yapabiliyoruz ama hangi binayı, nereye yaptığımızın önemi büyük. Bazı noktalarda özel kaynaklar bulunuyor ve sadece şehrin kapsama alanına girdiği zaman üzerine bina yapılabilir. Farklı farklı şehirler kurmak da mümkün! Özellikle oyunun ilerleyen seviyelerinde, yine Majesty'den alıntılmış tapınaklar inşa edebiliyoruz. Bazı şehirleri sırı bu tapınaklara adamamız mümkün ki şehrin nasıl bir modelde olacağını bizim seçiyor olmamız gerçekten harika. Birimlerimiz sürekli seviye atılıyor, her seviyede üç yeni özellikten birini seçiyoruz. Gerekli binaları yapılırsa onlar da farklı bonuslar kazanıyor. Savaşlara esas egemen olan durum bence açık ara büyüler. Büyüleri yapmak için önce öğrenmek gerekiyor. Her büyüyü öğrenmek için gücüne göre belirli tur miktarında beklemek durumdayız. Mana kaynağımız olduğu kadar büyü atabiliyoruz ve bu yüzden oyundaki dengeler bir anda altüst olabiliyor. Yine de mana toplamak biraz zor olduğu için duruma farklı bir denge getirilmiş.

Renkli, eğlenceli ve diploması özelliğinin üst seviyede kullanıldığı, tüm haritaya hâkim olmanın zor olduğu bir oyun arıyorsanız, Warlock II: The Exiled sizin oyununuz ama benden tavsiye, önce bir Majesty serisine göz atın. ■ **Ertuğrul Sungü**



Warlock II: The Exiled

- ⊕ Firmanın kendi oyunlarına göndermeler
- ⊕ Üst seviye strateji
- ⊕ Irkların ve birimlerin dengesi
- ⊖ Multiplayer'da denk oyuncu bulamamak
- ⊖ Kimileri için zorlayıcı strateji ögeleri

Alternatif Age of Wonders III

8,0



Luftrausers *

Zamane shooter'ı...

Hayatında ilk oynadığı oyun olarak River Raid'i hatırlayan birisinin shoot 'em up türünü sevmemesi nasıl mümkün olabilir? Üç boyutlu grafikler hayatlarımızdaki yerini yavaş yavaş, sindire sindire edinmeden önce Xenon, Silkworm gibi oyunlar hayatımızda en az Ninja Kaplumbağalar, pazar gecesi sineması ve A-Takımı kadar büyük yer kaplıyordu. Günümüzde bağımsız oyun geliştiricileri ve retro akımı sayesinde iki boyutlu arka planlar üzerine dünyalar kadar farklılık yaratmak mümkün.

Luftrausers'in Hollandalı geliştiricisi Vlambeer, fark yaratma konusunda en iddialı olanlardan biri. 2010 yılında Rami Ismail ve Jan Willem Nijman tarafından kurulan Vlambeer, geçtiğimiz senelerde piyasaya sürdüğü Ridiculous Fishing ve Super Crate Box gibi hala büyük keyif alarak oynanan iki oyunun ardından araya sığdırdığı Flash oyunu Luftrauser'in gördüğü ilgiye de kayıtsız kalmadı.

Luftrauser üzerinden geliştirilen Luftrausers, tür itibarıyle klasik bir iki boyutlu shoot 'em up olmasına rağmen kontrol şeması itibarıyle oldukça esnek ve ustalaşması zaman alan bir oyun. Uçağınızı hem kendi çevresinde 360 derece, hem de ekran boyunca kontrol ediyorsunuz ve zaman zaman tüm ekranı dolduran roket, uçak gibi bilimum sağlığı zararlı şeyin arasından kurtulmanız epeyce zor olabiliyor. Kisacası türün geneli gibi kolay öğrenilip zor ustalısan bir oyunla karşı karşıyayız.

Konsept basit; her yöne doğru kontrol edebildiğiniz uçağınızın uçak filolarından, gemilerden, koruganlardan, kısacası akılınız gelebilecek her yerden mermi, roket yaşıyor ve siz aynı anda tüm ekranı dolduran roketlerden kaçarken hedeflerinizi imha etmeye çalışıyorsunuz. İlerledikçe uçağınızı ve çevre birimlerini geliştireceğiniz yeni parçalar açılıyor, bunlarınbazısı daha dayanıklı ama hantal, bazısı daha çevik ama kâğıt kadar zırh altında Los Angeles'i havaya uçurabilecek kadar patlayıcı yüklü uçaklar. Silahlar

konusunda da aynı ayırm söz konusu; kimi dar bir alanı etkilemesine rağmen isabet ettiği her şeyi düzelleştirecek kudrete sahip, kimi tüm ekranındaki hedefleri aynı anda gidişlayabiliyor. Neticede yapmanız gereken tek şey, eninde sonunda daha uzun müddet hayatı kalmak ve bunu yapabilmeniz için de oyunun kontrol sistemini çatal kaşık gibi kullanmaya başlamانız gerekiyor.

Oyunun arka planı, eski CGA görüntülerini andıran bir renk paletine sahip ve teknik olarak etkileyici olmakla birlikte oynamaya başlar başlamaz oyunun grafik yapısının hoşunuza gideceğini düşünüyorum. Arka planlar oldukça dinamik ve çeşitli, pastel renkler eşliğinde kendine özgü bir farklılığı var. Oyunda kullandığımız uçak, silah ve gövde parçalarının kombinasyonları sanıyorum 200'ün üzerinde olmalı. Yani pratikte komşuda olmayan bir uçak yapmanız için gerekli her şey mevcut. Her bir parçanın kendine göre artıları ve eksileri olmakla birlikte oyuna başladıkta kisa bir süre sonra hangi özelliklerin size daha fazla gerektiğini fark ettiğinizden çoğunu hiç denemeyeceğinizi tahmin ediyorum.

Bağımsız oyular söz konusu olduğunda herhangi bir türde oldukça fazla seçenek olduğunu kabul etmek gerekiyor ve neyse ki her bir türün altını rahatlıkla doldurabilecek kadar da kaliteli yapımlarla karşılaşıyoruz. Luftrausers tüm bu bolluk içinde çiğnelmesine rağmen kendine özgü renk paleti, kontrol şeması ve çوغunu deneyemeyeceğiniz kadar fazla uçak / silah kombinasyonıyla bu senenin şimdiden kadarki en keyifli ve kaliteli yapımlarından biri. 100 MB'a bu kadar eğlence siğdirabilenlere sevgimiz büyük, biliyorsunuz.

Ayrıca önumüzdeki seçimde henüz oy kullanmayaç olanlar, sizin de bu ayki bağımsız oyun seçiminiz bu olsun, alın keyifle oynayın. Red Tails gibi ciddi olmaya çalışırken berbat edilen bir filmden sonra oynadığınızda mavranın ne kadar keyifli olabileceğini hatırlıyor, kendinize geliyorsunuz Luftrausers oynarken. ■ **Kürşat Zaman**



Luftrausers

- + Geliştirme seçenekleri çok fazla
- + Kendi özgü renk paleti ve grafikler
- + Keyifli kontrol şeması
- Biraz göz yorabiliyor

Alternatif Project Starfighter

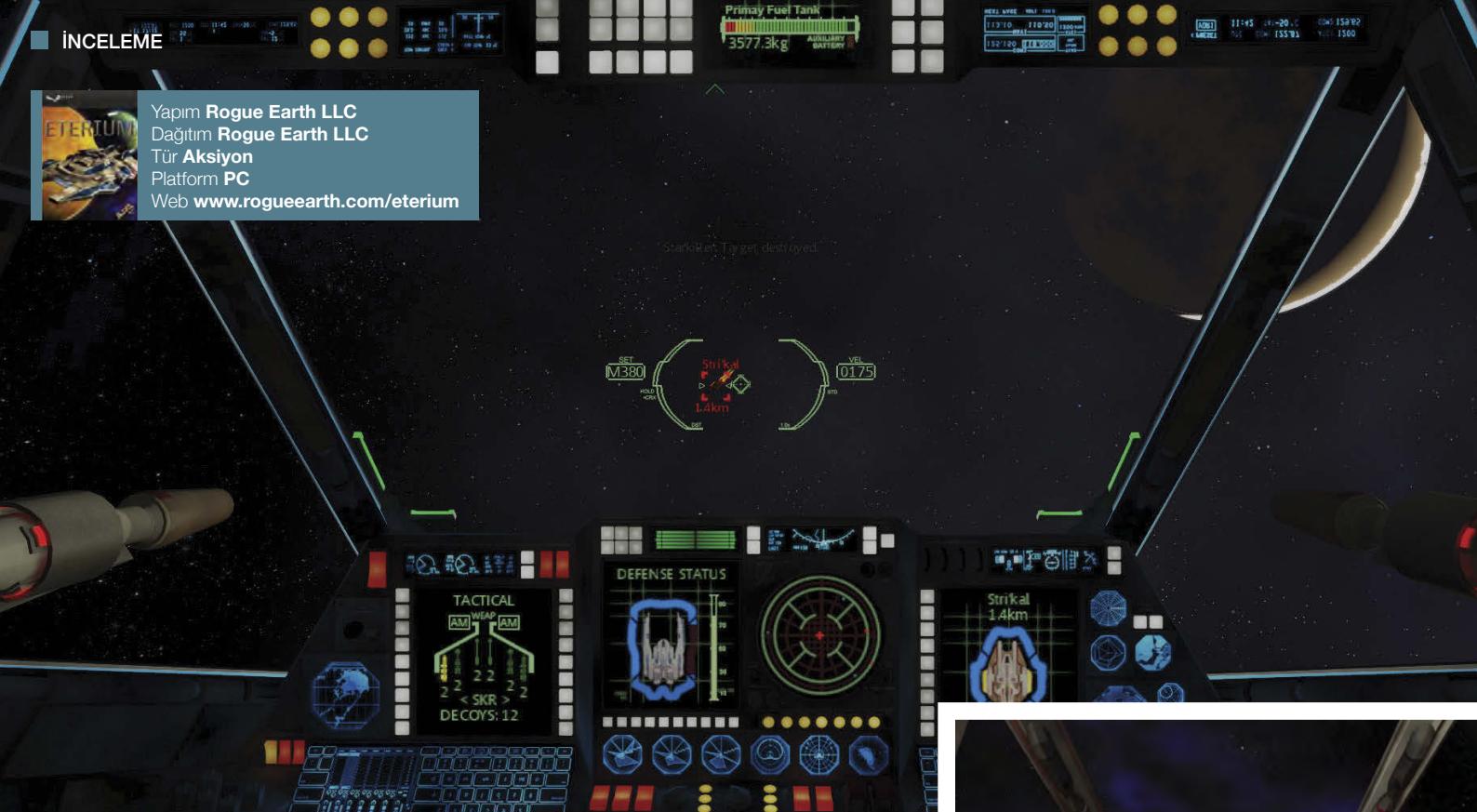
8,4

Yapım Vlambeer
Dağıtım Devolver Digital
Tür Aksiyon, Simülasyon
Platform PC, PS3, PS Vita, Mac
Web www.luftrausers.com





Yapım Rogue Earth LLC
Dağıtım Rogue Earth LLC
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.rogueearth.com/eterium



Eterium

TIE Fighter'cılar, birleşin!

Aradan bu kadar zaman geçtiğine bazen inanmak zor ama Wing Commander markasının kitlelerce tanınma sebebinin aynı adı taşıyan o üçüncü sınıf bir film olmadığı, mouse'un topunu düzenli aralıklarla temizlemek zorunda olduğunuz zamanlarda uzay simülasyonları en gözde oyun türlerinden biriydi. Kısaca hatırlayalım: Wing Commander'ı çıkışının üzerinden seneler geçmesine rağmen hala bilgisayarımızdan kaldırılamamışken tanıtığımız Privateer, FreeSpace serisi, LucasArts'ın efsanevi yapımları Tie Fighter ve X-Wing vs. TIE Fighter ve nihayet onların peşinden gelen Wing Commander 4 ve Prophecy ile bugün hala oynanabilecek kalitede, birbirinden mükemmel yapımlar bilgisayarımıza işgal ediyor 90'larda. Bir Steam Greenlight projesi olan ve sadece iki kişi tarafından geliştirilen Eterium, bu yukarıda saylıklarımız arasında en fazla Wing Commander serisinin ilk oyunlarını hatırlattı bana. Benzer renk paletine ve göz așinalığına sahip ancak modern grafikler, benzer üç boyutlu arka planlar, el çizimi iki boyutlu karakterler ve diyalog ekranları ile eski tüfeklerin kendilerini evlerinde hissedeceğini düşünüyorum.

Sabit diskinizde kapladığı alan küçük sayılabilecek olmasına rağmen, Eterium 30'dan fazla görevre sahip ve her ne kadar geçmişteki bazı rakipleriyle baş edemese de yeterince gemi ve silah seçenekleri sunuyor. Grafikler konusunda eski usul grafiklerin elden geçirilmiş demistik ama ne çok retro, ne de çok muhteşem gözüüyor, bunu söylemek zorundayım. Maalesef

kokpit dışındaki grafiklerde o "oldie" hava yakalanamamış ve kimi zaman çevrenizde olan biten "eski" gözüküyor. Oyunun herhangi bir multiplayer modu bulunmuyor.

Görev yapısı olarak da Wing Commander'a bir selam çakıyor oyun; sadece tek başınıza değil, "wingman"lerinizle de uçuyorsunuz ve yapay zekâ da hiç fena bir iş çıkarmıyor. Uzay boşluğunda nişan almayı kolaylaştmak için tam olarak nereye ateş etmeniz gerektiğini gösteren işlevsel bir "aim helper"iniz var ve bu özellikle sivrisinek misali her tarafınızda uçan "light fighter"lara karşı çok işinize yarıyor. Her ne kadar X-Wing vs. TIE Fighter'daki 1,5 kilometre boyundaki Star Destroyer'larla kıyaslanamasa da rakiplerinizin boyutları da farklı farklı ve büyük gemilere dikkatsizce yaklaşığınızda taretler tarafından biçilmeniz isten bile değil.

Oyunun joystick kontrollerine verdiği tepki son derece başarılı, gamepad ve mouse ile kontrol olağanı olsa da aynı keyfi alacağınızı sanıyorum. Mouse kontrolleri çoğu uçuş oyununda olduğu gibi otomobil kullanılmışsunuz gibi bir his veriyor ancak tepkiler hiç fena değil. İlk başlarda üç boyutlu kontrollere alışmak için kendinize biraz zaman verirseniz, kısa süre sonra doğduğunuzdan beri o "heavy fighter" in içindemiş gibi hissedebilirsiniz diye düşünüyorum. Bu arada her ne kadar uçuş simülasyonlarında tecrübeli olsam da ve belki de retro olmak bunu gerektirse de neredeyse siyah arka plan ve beyaz parıldayan yıldızlardan başka çok az ögenin olduğu uzay boşluğunda



yolunuzu ve konumunuzu kaybetmeniz çok olası. Ben X² ve X³ oyunlarında olduğu gibi, uzay boşluğunun gezegenler, asteroidler ve ışık oyunları gibi öğelerle daha fazla renklendirilmeyi tercih ederdim ama bu elbette ki kişisel bir görüş.

Eterium tamamen öldü diymeyeceğimiz ancak eski canlılığından çok uzak bir oyun türüne bir saygı duruşu, bir gülümsemeye aslında. Tipki -çok farklı bir türde olsa da- Far Cry 3: Blood Dragon gibi. Düşük bekłentilerle başlayan yeni oyuncular ve türde asına olan veya Wing Commander başında saatlerini tüketmiş eski tüfeklerin çok begeneceğini tahmin ediyorum. Oyunun sistem gereksinimleri de yapının kendisi gibi geçmişe bir saygı duruşu olmuştu arada. Türe ilgisi olanlara kesinlikle öneriyorum, bitirdikten sonra Wing Commander, TIE Fighter ve FreeSpace serilerini de oynamak için hevesleneceğinize eminim, bir an bile düşünmeyin!

Kürsat Zaman

Eterium

- + Düşük sistem gereksinimleri
- + Keyifli bir reenkarnasyon
- + Problezsiz kontroller
- Retro olamamış grafikler
- Herkese göre değil

7,3

Alternatif Wing Commander

Yapım Infinite Monkeys Entertainment
Dağıtım Infinite Monkeys Entertainment
Tür Bulmaca, Platform
Platform PC, Mac
Web www.lifegoesongame.com



Life Goes On

Biri gider, biri gelir...

Sızı Sir William ile tanıştırıyorum. Kendisi çok hırslı bir şövalye... Hem hırslı, hem de güçlü. Gözü yükseklerde; yüksekteki değerli, altın bir kadehte... Ona ulaşmak için her şeyi yapmaya hazır. Fakat zorlu bir yol onu bekliyor. Engeller, platformlar ve niceleler... Tek yapması gereken dikkatli olmak ve amacını bir an bile unutmamak. Sir William yavaş yavaş ilerliyor, dibi ölümcül dikenlerle dolu boşluğa doğru koşmaya başlıyor, koşuyor, koşuyor, atlıyor ve...

Sizi Sir William'ın kuzeniyle tanıştırıyorum. O da

ilk bölümde, dikenlerin üzerinden atlamak için bir kez mutlaka ölmemiz gerekiyor. Atlıyoruz, şövalyemiz ölüyor ve ikinci şövalyeyle, bir öncekinin üzerine basıp diğer tarafa geçiyor. Bir başka bölümde bu dikenler duvarda oluyor; bir şövalyeyi kurban edip diğerini onun üzerinden "wall jump" yapmak için kullanıyor ve diğer tarafa geçiyoruz. Yerde, önmüzdeki kapıya açacak bir mekanizma görüyoruz ama ancak üstüne ağırlığımızı verdiğimizde kapı açılıyor. Eh, koşup yetişemeyince de ne yapmak gerekiyor; şövalyeyi üstteki teste-

ynadıktan ve bitirdikten sonraya neyi, nasıl yapmanız gerektiğini anlıyor ve yolunuza daha kolay çiziyorsunuz.

Her ne kadar düşünce olarak iyi olsa da oyunun büyük bir hikâye eksiği var. Bir anda, pat diye ilk bölüme bırakılıyor ve ne için uğraştığınızı bilmeden bir dolu bölüm art arda oynamaya başlıyorsunuz. Oysaki biraz daha senaryo dâhilinde oynasaydık, oyuna çok daha bağlı olabilirdik. Şu halde sıkıldığınızda anda oyunu rahatça bırakabiliyorsunuz. Bulmaca ile platformu birbirine harmanlayan oyunu ancak bu türde oyunları sevenlere tavsiye edebilirim. Geriye kalan arkadaşlar bu oyuna para harcaması... ■ Tuna Şentuna

"İlk bakışta bir platform oyunu gibi gözüken Life Goes On'da daha birinci dakikada öleceksiniz"

en az Sir William kadar hırslı bir şövalye ve az önceki dehlizi aşmak için kuzeninin cesedini çiğneyecek...

İlk bakışta bir platform oyunu gibi gözüken Life Goes On'da daha birinci dakikada öleceksiniz. Ölmek istemeyeceksiniz elbette ki ama bunu yapmanız gerekecek çünkü oyun, tamamıyla bu olay üzerine kurulu. Bu oyunda Game Over ekranını göremeyeceksiniz çünkü ölüm, size yeni bir hak olarak dönüşüyor. Her bölümde, rekor amaçlı olarak belirli bir sayıda ölüme müsaade ediliyor ama eğer işiniz skorla, puanla değilse bol bol Ölme hakkınız var. Hepsini birbirinin aynı görüntüde, birçok şövalyeye sahip olduğumuz Life Goes On, atlayıp ziplamaktan çok bir bölüm en kısa şekilde nasıl tamamlayabileceğimiz sorusunun cevabını aratıyor bize. Örneğin, daha

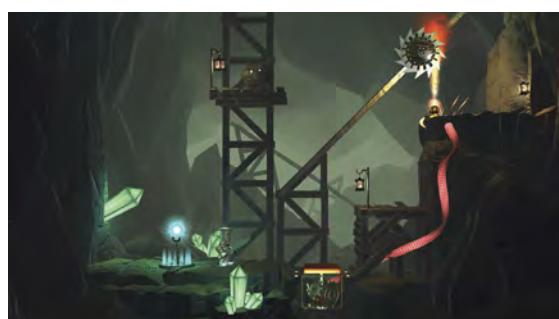
reyle katledip bir ağırlık olarak kullanmak... Anladığınız üzere oyunun tek mantığı bu durum üzerine kurulmuş. Ne savaşmak var, ne de başka bir özellik. Her bölümde farklı farklı bulmacalara denk geliyor ve kafamızı karıştırarak ulaşılması zor bir noktada duran kadehe ulaşmaya çalışıyoruz. Bölümü tekrar tekrar oynamanın mümkün olduğu oyunda bunu ancak sağlam skor meraklıları yapacaktır diye düşünüyorum zira skor yapmak için gerekenler bir hayli zor sınırlamlar. Bir bölüm sadece dört şövalye kullanarak, 30 saniyenin altında bir sürede bitirin diyor oyun ve bunu yapmak için bayağı bir uğraş sarf etmeniz gerekebiliyor. Size tavsiyem bir bölümü rahatça bitirdikten sonra skor mücadeleşine girin zira ilk aşamada bölüm yapısını anlamak pek de kolay olmuyor. Bir bölüm bir kez

Life Goes On

- ⊕ Farklı oyun kurgusu
- ⊕ Grafikler hiç de fena değil
- ⊖ Hikâye yok
- ⊖ Bölümdeki çeşitlilik az

■ Alternatif Limbo

6,4





Talk Radio

Oyunun tüm turnuva modlarında, menüde gezerken sürekli olarak konuşan ve yorum yapın ikililer mevcut.

Bu ikililer maçlar ve antrenmanlar arasında takımımız ve performansınız hakkında sürekli analiz yapıyorlar. Alternatif olarak sadece müzikleri dinlemek de bir tercih tabii ki.

▼ Maç öncesi bu sahnelerde oyun pek bir kasıyor.

2014 FIFA World Cup Brazil *

Kupa için geri sayım...

Direkt konuya giriyyorum, tutmayın ben! Oyunu açar açmaz rengarenk, oyuncuyu Dünya Kupası atmosferine soka bir atmosfer karşıladı beni. Birkaç onayın ardından Dünya Kupası'nda destekleyeceğim takım soruldu. Burada sadece kupaya katılmaya hak kazanan takımlar sıralanmış, yani Türkiye'yi seçebildim. Ardından gelen ana menü, FIFA 14'teki menüyle aynı ama tabii ki bu oyuna özel modlar var. (Az sonra...)

Maça geçiş ekranı pek bir renkli, maç öncesi sahneler de coşku içinde ama taraftarlara yapılan yakın çekimler, sahaya atılan konfetiler ve milli marşların okunması sırasında frame-rate düşüyor. Neyse ki bu sorun maç sırasında yok, su gibi akiyor görüntü, korkmayın.

Gelelim oynanışa. Takdir edersiniz ki 2014 FIFA World Cup Brazil, iki "sezon oyunu" arasında bir "ara oyun" ve haliyle radikal değişiklikler beklemek yanlış olur. Yine de maça başlar başlamaz ilk dikkatimi çeken şey, yerden pasların daha net ve sık verilebilir olmasıydı. Sanki FIFA 14'te hiç yerden paslaşmamıştım gibi hissettim daha ilk dakikadan. Bu ilk şaşkınlığı attıktan sonrasya oyuna FIFA 14'e göre çarpıcı, akılda kalıcı bir yenilik eklendiğini görmedim. Belki oyunun hızında bir artış var denebilir çünkü hem paslaşmalar, hem de hücumlar çok çabuk cereyan ediyor. Oyundaki Dünya Kupası'na özel seçenekleri daha önce 2010 FIFA World Cup South Africa'da görmüştük aslında. 2014 FIFA World Cup Brazil, bizi direkt olarak bu yaz oynanacak olan turnuvaya götürüyor. Bu noktada turnuva dışı kalan ülkeleri turnuvadaki takımlarla değiştirmek mümkün, yani yine Türkiye'yi seçme şansınız var, panik yapmayın. Kupada zaferde giden yolsa kadroyu oluşturmaktan, oyuncuların form düzeyini takip etmekten ve oyuncuları çalışıtmaktan geçiyor. Takım seçimi yaptıktan sonra 23 kişilik kadroyu düzenleyebiliyor, dışarıda kalan oyunculara Dünya Kupası'nda oynamama şansı bahsedebiliyoruz. Bunu

hallettikten sonra karşısına turnuva takımı geliyor ve başlıyoruz maçlara. Takvimde maçlar arasında antrenman seansları bulunuyor ve bu seanslarda takımı analiz edip ihtiyaca göre antrenman yapabiliyoruz ki bu da takım yönetimi için etkili bir detay.

Dünya Kupası'na direkt olarak gitmek sizi huzursuz mu etti? Kupaya kendi çabanzıla mı katılmak istiyorsunuz. O halde sizin için de seçenekler mevcut. Road to the FIFA World Cup, eleme gruplarından itibaren mücadele etmemiz için hazırlanmış. İster gerçek gruplara ve takvime, ister özelleştirdiğimiz yapıya göre mücadele edip, yine maçlar arasında antrenman yapıp takımı formda tutarak turnuvaya gitmeye çalışıyoruz. Story of Qualifying ise daha eğlenceli bir seçenek ve bize eleme gruplarındaki önemli maçları yeniden canlandırma şansı tanıyor. 23 büyük ve 46 küçük senaryonun bulunduğu bu bölüm sayesinde oyun yeteneklerimizi geliştirebiliyoruz. Son olarak Captain Your Country modu, kendi yaratlığımız ya da hâlihazırda kilerden seçtiğimiz oyuncumuzla milli takımın bir parçası olmamızı ve hatta takıma yön vermemizi mümkün kıliyor. Bunun içinse çok çabalamalı ve tabii ki Dünya Kupası kadrosuna seçilmeyi başarabilmeliyiz.

Tabii ki oyunun online seçenekleri de var ve bunlardan en ilgi çekeni, kendimizi bir masaüstü oyununda yol almaya çalışıyor gibi hissettiğimiz Road to Rio de Janeiro. Bu modda Dünya Kupası maçlarının oynanacağı her şehirde sırasıyla 10 maç yapıyor ve bu maçlardan yeteri kadar puan toplarsak bir sonraki şehrde adım atıyor, aksi takdirde önceki şehrde dönüyoruz. 12 şehirlik yolun sonuysa Rio de Janeiro'ya çıkyor ki bu da en üst lige yükselmek demek. Online FIFA World Cup ise yaptığımız online maçları Dünya Kupası formatında bize yansitan, temelini Head to Head maçların oluşturduğu bir seçenek.

Açıkçası bir önceki turnuva oyununu almış ve bundan pişman olmuş biri olarak, yili FIFA 14 ile kapatmaya niyetliyim. Belki de Dünya Kupası için eskisi kadar heyecanlanan biri değilimdir. Hem oyunu yeni nesil konsollara da çıkmadı, ne yapayım ben bu oyunu! PS3 ya da Xbox 360 sahiplerini ise kupa sevdalarına göre karar vermeye davet ediyorum. ■ **Şefik Akkoç**



Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PS3, Xbox 360
Web easports.com/2014-fifa-world-cup
Türkiye Dağıtıcısı Aral

2014 FIFA World Cup Brazil

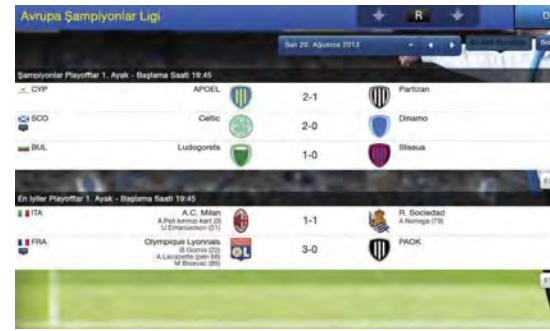
- ⊕ Captain Your Country modu eğlenceli
- ⊕ Sunum gayet başarılı
- ⊖ Yeni neslin gerisinde

■ Alternatif FIFA 14

8,0



Yapım Sports Interactive
Dağıtım SEGA
Tür Spor
Platform PS Vita
Web www.footballmanager.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Football Manager Classic 2014 *

Takımını aklından çıkaramayanlara

Football Manager serisini uzun zamandır takip edenler, kendi tecrübeleri doğrultusunda serinin iyi veya kötü bir değişim geçirdiği yönünde iki farklı görüşe ayrırlar. Bu iki görüşün ortak olduğu tek konuya oyunun detay seviyesinin her yeni oyuna birelikte artıyor olmasıdır. Bu detay seviyesi kimi zaman yeni oyuncuların gözünü korkutmuş, kimi zaman da eski kurtların hayat telaşı yüzünden oyunu oynayamamasına neden olmuştur. Football Manager 2013 ile birelikte detay seviyesinin en aza indirildiği yeni bir oyun modu olan Football Manager Classic (FMC) de detaylarda boğulmak istemeyen oyuncular için seride yerini almıştı. Sports Interactive, aldığı olumlu geri dönüşlerle birelikte bu yıldı oyununda da FMC'ye yer verdi. Dahası, el konsollarına ve mobil platformlara özel olan Football Manager Handheld (FMH) yerine FMC 2014'ü PS Vita için yeni bir oyun olarak da çıkardı.

FMC 2014'ü özel kılan ve FMH'den ayıran birçok özellik bulunuyor. Bu özelliklerden ilki, FMC 2014 ile birelikte üç boyutlu maç motorunun ilk defa bir el konsolunda oyuncularla buluşması. PC sürümü kadar güzel görünen bir motor olmamasına rağmen, söz konusu bir el konsolu olduğunda üç boyutlu maç motoru devrim niteliğinde bir adım oluyor. Üç boyutlu maç motorunun maçları biraz daha yavaş işlemesi ve sunduğu görüntünün zaman zaman akıcılığını kaybetmesi dışında PC sürümünden bir farkı olmadığını görüyoruz. Maç motorunun PC sürümündeki kullanıcı arayüzüyle sunulması, ekran değiştirmeden oyuncu ve taktik değişikliği yapılabilmesi, oyunculara bağırrarak taktik verilebilmesi ve asistan menajerin maç hakkındaki yorumlarının kolayca görülebilmesi FMC 2014 adına büyük bir artı oluyor.

FMC 2014'ün genel arayüzü de üst menüyü açmamıza yarayan "R" tuşu dışında PC sürümünden farklılık göstermiyor. İki sürüm arasında farklılıklar bulunmaması, her iki sürümü da oynayacak oyuncular için güzel bir özellik olmasına rağmen, diziliş ve taktik ekranlarının PS Vita ekranına büyük gelmiş olması "Ölçeklendirme yapılamaz mıydı?" sorusunu

akıllara getiriyor. Yine de PS Vita'nın dokunmatik ekranı bu sorunu aşmak için yardımımıza koşuyor. Eskiden mouse ile yapabildiğimiz her şeyi artık dokunarak yapabiliyoruz. FM 2014'ün incelemesinde de belirttiğimiz üzere FMC 2014, PC sürümüyle çapraz kayıt desteği sunuyor. Bu destek sayesinde FMC 2014'ün FMC modundaki kayıtlı oyumuzu FMC 2014'e aktarabiliyoruz. Bu sayede istediğimiz yerde, istediğimiz zaman oyumuza devam edebiliyoruz. Bu arada FMC modundaki sıhırlı deşnekler de FMC 2014'te yerini alıyor. Sakatlanan oyuncuya anında iyileştirmek ve transfer bütçesini yükseltmek gibi işlerde kullanılabilen bu sıhırlı deşnekler oyun içi ödemeye satır alınabiliyor. Ayrıca FMC 2014'ün, PC sürümündeki Meydan Oku modunu da içerdğini görüyoruz. Kurtarıcı senaryosunda kümeye kalma savaşı verirken, Sakatlık Krizi senaryosunda revire dönen takımın belini doğrultmaya, Çoluk Çocukla Bir Şey Kazanamazsa senaryosundaysa genç oyuncularla kurulu bir kadroyla başarı kazanmaya çalışıyoruz. Toplamda yedi farklı senaryonun bulunduğu bu mod, tatiller ve yolculuklar için ideal görünüyor. Biz Türkiye'deki oyuncular için FMC 2014'ün en önemli özelliği Türkçe dil desteğiinin ve Spor Toto Süper Lig ile birelikte alt liglerimizin de FMC 2014'te bulunması. FMC 2014'ün ayrıntılarının bunaldıysanız, FMC kariyerinize istediğiniz yerde, istediğiniz zaman devam etmek istiyorsanız ve bir de PS Vita'nız varsa FMC 2014'ü kaçırmamalısınız.

■ Ahmet Rıdvan Potur

Football Manager Classic 2014

- + Üç boyutlu maç motoru
- + Kullanıcı arayüzü
- + Meydan Oku modu
- + Oyun hızı
- Maçların işlenmesinin yavaş sürmesi
- Bazı ekranların PS Vita için optimize edilmemiş olması

Alternatif Football Manager Handheld 2014

8,0



FİT&SAĞLIKLI&GÜÇLÜ ERKEKLERİN YOL GÖSTERİCİSİ

FIT MEN
Sayı: 2014/01 Fiyat: 8,00 TL

HEDİYE
TONY HILL İLE
FITNESS KARTLARI

ÖZEL DOSYA
PORNO TUTKUSU

HOLLYWOOD ÜNLÜLERİNİN FITNESS TAKİTLERİ

HER ŞEY DAHA FAZLA KAS YAPMAK İÇİN

WHEY PROTEİNİ ALMALIM?

HIZLA YAĞ YAKAN DİYET PROGRAMI

YATAKTA PARTNERİNİZİ NASIL MUTLU EDERSİNİZ?

SAÇ DÖKÜLMESİNE SON VERİN

DAYANIKLILIGI ARTIRAN FITNESS PROGRAMLARI

FİT MEN DANIŞMANLARI



MUSTAFA SAVAŞAN



SERHAT SIDAL



SERKAN YİMSAL



OKTAY SAGNAK



MURAT MAOSAI



MURAT BUR



Yapım Sanzaru Games, Sucker Punch

Dağıtım Sony

Tür Aksiyon, Platform

Platform PS3, PS Vita

Web slycooper.playstation.com

Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye

Sly en ince dalın üzerinde
bile yürüyebilen bir rakun

The Sly Trilogy *

Hırsız rakun üçlemesi

Sucker Punch, inFamous serisine bulaşmadan önce Sly Cooper ile uğraşırıdı. PS2 için hazırlanan bu oyun, zamanı için çok renkli grafiklere sahipti ve oynanış da hiç de fena değildi. İlkinci, üçüncüsü derken Sly Cooper herkesin beğenerek oynadığı bir oyun haline geldi. Bu üç tane altın gibi oyunu üç yıl önce PS3'te yüksek çözünürlüklü grafiklerde gördük ve sıra şimdi de PS Vita'ya geldi. Şunu rahatlıkla da söyleyebiliriz ki Sly Cooper oyunları PS Vita'ya, PS3'te olduğundan çok daha fazla yakışmış.

Eğer oyunu kutulu olarak almadiysanız, bir hayli fazla indirme işlemi yapmanız gerektiğini belirtiyim öncelikle. İlk iki Sly oyunu zaten ayrı iniyor ve 3.5 GB kadar yer kaplıyor. Üçüncü oyun da tek başına yaklaşık 3 GB'lık bir alan istiyor. (Büyük bir kayıt kartınız yoksa ya edinmeye bakın ya da bu oyunu indirmeye çalışmın.) Oyunu başladığınızda da hemen, hangi oyunu oynamak istediğiniz soruluyor.

İlk Sly oyununda Sly Cooper'i kontrol ediyor ve yapımcı ekibin acemiliklerini gözlemleme şansına kavuşuyorsunuz. Verilen görevler monoton, ilerleyiş monoton... Fakat oyunu eğer hiç oynamadıysanız, Sly'i tanımak için ilk oyunu denemenizi öneririm. İkinci ve üçüncü oyunlardaysa çok daha büyük bir özgürlük ve daha iyi kurgulanmış senaryolar mevcut. Üstelik bu oyunlarda sadece Sly değil, onun arkadaşlarını da kontrol edebiliyorsunuz.

Oyunda amaç olabildiğince gizli kalarak verilen görevleri yerine getirmek. Sağlam bir platform oyunu aslında Sly fakat aksiyonu da bünyesinde barındırıyor değil. İlk oyunda ölmek çok kolayken, ikinci ve üçüncü oyunlarda eğer fark edilirseniz topuklayıp kaçmanız gereklidir, iyi bir savaş verebiliyorsunuz.

Sly elindeki enteresan, kanca benzeri silahıyla sa-

vaşıyor. Arkadaşlarından hipopotam yumruk atıyor, tekerlekli sandalyedeki kaplumbağa da kendince geliştirdiği dövüş stilyle saldırıyor. Her karakterin farklı bir oynanış tarzı var ama bir görevde istediğiniz karakteri seçerek başlayabileceğinizi de sanmayın. PS Vita'da kontroller de bir hayli kolay. Kamerayı sağ analog kolla istediğimiz gibi yönlendirmek büyük kolaylık sağlıyor. Arka dokunmatik panelle görev noktasını görüntüleyebiliyor, sahip olduğumuz altınlara, şiselere bakabiliyor, ön dokunmatik panelle de dürbünümüzü çıkarıp etrafı bakabiliyoruz.

Oynanıştan veya konudan ziyade, oyunun nasıl gözüktüğünden bahsetmek gerekiyor zira oyun gerçekten, yıllar önce hazırlanmış olmasına rağmen çok iyi görünüyor. Zamanında bu oyunu çekici yapan en önemli etkenlerden biriydi grafikleri ve şuna bile bu durum pek değişmiş benzemiyor. Hele ki küçük yaşındaki oyuncuların bu oyuna bayılacağından emin olabilirsiniz. Bir çizgi film havası estiren oyun, zaman zaman ciddileşse de yine de genelinde komik tarzını koruyor ve herkese uygun bir oyun olduğunu kanıtlıyor.

Aksiyon ile gizliliği birleştiren, yarış gibi bambaşka mini oyunları da içerisinde barındıran The Sly Trilogy, yılların eskitemediği bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Eğer bu oyunu PS3'te oynamadıysanız veya PS2'de hatmetmediyorsanız, PS Vita'da kesinlikle tercih edebilirsiniz. Hiçbir şekilde pişman olmayacaksınız, emin olun... ■ Tuna Şentuna

The Sly Trilogy

- ⊕ Rengârenk grafikler
- ⊕ Eğlenceli senaryo
- ⊕ Zevkli oynanış
- ⊖ İlk oyun biraz vasıt kılıyor

Alternatif Assassin's Creed III: Liberation

8,5



Contagion *

Hayatta kalmak uğruna...

Contagion, insanoğlunu yeniden besin zincirinin bir parçası haline getiren kiyamet sonrası zombi senaryolarının en yeni üyesi olarak biz zombi ve oyun severlere merhaba diyor. Oyun, bağımsız stüdyo Monochrome'un "Zombie Panic: Source" isimli Half-Life 2 moduyla kazandığı tecrübeler ve aldığı geri dönüşlerle şekillenmiş. Multiplayer temeller üzerine kurulmuş olan oyun Escape, Extraction ve Hunted olmak üzere üç farklı oyun modu içeriyor.

Escape, adından da anlaşılacağı üzere oyuncuların belirli bir bölgeden kaçışına dayanıyor. Bütün modlar gibi sekiz oyuncuya kadar destek veren bu Escape'te oyuncuların hayatta kalmaları için tek şansları takım oyunundan geçiyor. Sınırlı sayıdaki cephe, sınırsız sayıdaki ölümcül zombiler ve tek bir çıkışten enfeksiyon kapma riski ile birleşince ortaya çıkan çaresizlik hissi oyuncuları bir arada kalmaya teşvik ediyor. Bir arada kalıp bulunduğu yerden kurtulmak için de yerine getirmemiz gereken bir sürü görev bulunuyor. Bu görevler genellikle kısa mesaj olarak karakterimizin telefonuna geliyor. Dahası, görevleri nerede gerçekleştireceğimizin gösterildiği alışlagelmiş oyun içi haritalar Contagion'da bulunmuyor. Kilitli kapıları açmak için anahtar, kapıları dolanmış zincirleri kesmek için de demir keskisi arayan, çıkan bir yanğını söndürmeye çalışan oyuncuları korumak ya da onlara yardım etmek gerekiyor. Zombiler tarafından parça parça edilen ya da tam her şey yoluna girmişken çığlıklar eşliğinde onlardan birine dönüşen takım arkadaşlarınıza görmek ve aynı sonu paylaşmamak için bir şeylerin ucundan tutmamız sebep oluyor. Enfeksiyon kaptığını anlayıp dönüşeceğini fark eden takım arkadaşınızın, üzerindeki bütün cephehayi ve



silahları kullanabilelim diye yere atıp bizlerden uzaklaşmasını şimdilik başka bir oyunda görebileceğimizi sanıyorum. Öyle ki ölüp zombi olarak geri gelen ya da dönüştürülen çoğu oyuncunun eski takım arkadaşlarını avlamak yerine onlardan uzaklaştıklarına ya da oyundan çıktııklarına da şahit olabiliyoruz. Kisacası Escape modu, Contagion'in temelini oluşturuyor. Bu yüzden bu mod için oynanabilir sadece iki adet haritanın bulunması oyun için büyük bir eksiz sayılabilir.

Bir diğer mod olan Extraction'da kendi hayatlarınızla birlikte yapay zekâ kontrolündeki insanları da kurtarmaya çalışıyoruz. Telefonumuza gelen kısa mesajlar doğrultusunda belirlenen bölgelere gidiyor, bu bölgelere zombi akınlarından savunuyor ve kurtardığımız insanları tahliye bölgelerine götürmeye çalışıyoruz. Ne yazık ki bu modda da -Escape modunda olduğu gibi- yalnızca iki oynanabilir harita bulunuyor.



Oyunun hayatta kalma temasından ve kısacası özünden en uzak olan Hunted modunda ise sekiz oyuncu bu sefer birbirine düşman oluyor. Zombilerle dolu dört farklı haritada diğer yedi oyuncuyu zombilere yem ederek hayatta kalmaya çalıştığımız bu modda sessiz olmak hem zombilerin, hem de diğer oyuncuların dikkatinden bizi kurtaracağı için hayatta kalma şansımızı artırtıyor. Ayrıca zombi olduktan sonra bizi öldüren oyuncudan yapay zekâ eşliğinde intikam almanın tadı da bir başka oluyor. Oyunun atmosferine dönecek olursak, yapımcı ekibin Source motoruyla harikalar yaratlığını söyleyebiliriz. Son derece başarılı grafiklerle yakalanan o yalnızlık hissi, Source'un ışıklandırma kapasitesiyle birleşince Contagion görsel olarak da kendine hayran bırakıyor. Tutarlı atış hissi, tok yakın dövüş sistemi ve başarılı fizikleri ile Contagion, bir zombi felaketinden önce denenmesi gereken oyunlar listesinde kendisine ilk sıralardan yer buluyor.

■ Ahmet Rıdvan Potur

Contagion

- ⊕ Çaresizlik hissini yaşatan atmosfer
- ⊕ Takım oyununu zorunlu kulan yapı
- ⊕ Farklı oyun modları
- ⊕ Harita ve görev azlığı
- ⊖ Görevleri tamamlamak için gereken eşyaların kaybolabilmesi

Alternatif DayZ

8,5



Yapım Monochrome LLC
Dağıtım Monochrome LLC
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC
Web www.contagion-game.com



Yapım TreeFortress Games
Dağıtım TreeFortress Games
Tür Aksiyon, RPG, Strateji
Platform PC, iOS, Android
Web www.treefortress.com

^ Hızlı ve dikkatli olmanız gereken bir oyunla karşı karşıyasiniz.

Bardbarian *

Savaşmaktan sıkılan bir barbarın hikâyesi

Elinde lavtası, savaştan, dövüşmekten elini eteği çekiyor bir barbar. İstiyor ki sadece müziğini yapsın, diliyor ki dünyada barış hüküm sürsün... Ama olmuyor, olamıyor ve kendini yeniden savaşın içerisinde buluyor. Aynı Kenshin gibi, o da öldürmemeye yemin ediyor ve bu yüzden de kendisi savaşmıyor, yanına savaşçılarını alıyor. Bulunduğu kasabayı bir gün boyunca düşmanlardan korumak için harekete geçen barbarımız, bulabildiği her şeyi bu büyük savunmayı yapmak için kullanıyor ve büyük mücadele başlıyor...

Başına oturduktan sonra tam olarak beş saat boyunca aralıksız oynadığım Bardbarian, tahmin ettiğiniz gibi bağımlılık yapan bir oynanışa sahip. Bunun nedeni de bir çeşit "tower defense" oyunu olması. Alışındık formülden farklı olarak sabit savunma birimleri inşa etmek yerine, karakterimizin hemen yanında, karakterimizle birlikte hareket edebilen savaşçılar yetiştirmek ve düşmanların kasabadağı kristale ulaşmasını engellemeye çalışıyoruz.

Oyunun en başlarında sadece okçu, büyüğü ve yakın mesafeden toplar atabilen bir savaşçı yetiştirebiliyoruz. Karakterimiz de ancak üç tane savaşçıyla birlikte savaşabiliyor. İlerleyen safhalar daysa birçok farklı dövüşçü katılıyor aramiza. Ölen düşmanları zombi olarak yanımıza taşıyan Necromancer, hızıyla dikkat çeken Ninja gibi isimlerin yanında Super Meat Boy'un kahramanı ve birkaç tane daha enteresan isim de seçilebilir oluyor. Her bölümde önce illa ki sadece üç çeşit dövüşüyü savaş alanına taşıyabiliyorsunuz ama karakterinizin yanında bulabilecek dövüşü sayıları yediye kadar çıkıyor.

Başlarda sakin geçen savaşlar, yine oyunun ilerleyen kısımlarında tower defense türünün yanında bir çeşit shoot 'em up'a da dönüyor. Karşımıza çıkan düşmanlar sürekli bir şeyler attığı için bunların sayısı arttığında kaçmak için bolca manevra yapmak gerekiyor ve sonunda kendinizi sıkı bir shoot

'em up'in içinde buluyorsunuz. Toplamda üç farklı oyun modu bulunan Bardbarian'ın her modunda ortak bir nokta var ve o da para kazanmak. Kazandığınız paraları birçok farklı alanda kullanabiliyorsunuz. Savaşçılarınızın seviyelerini artırmak, kasabadaki yapıların sizin yararınıza işler yapması için onları güçlendirmek ve kahramanınızın bir ton özelliğini geliştirmek hep paraya yapılmıyor. Bir bölümün geçemediğinizde de bilmelisiniz ki biraz daha para kazanıp, bazı güçlendirme alıp o bölümü geçebilirsiniz. Örneğin, oyunun bir kısmında sadece üç tane savaşçı taşıyabildiğim için başarılı olamıyordum ama dördüncü savaşçı için yer açıktan sonra işler bir hayli kolaylaştı. Normal oyun modunun yanında Survival modu, bolca para kazanabilmek için iyi bir oyun tipi. Burada savaşçıları harita ekranından bulup yanınıza alıyor ve bolca para kazanma hedefiyle, uzunca bir süre hayatı kalmaya çalışıyorsunuz. Arkanızdan karanlık yaratıkların geldiği ve sürekli ileri gitmeniz gereken yarış modundan da sağlam para kazanıyor. Bu oyun modunda da öünüze birçok engel çıkıyor ve tek bir hatalız oyunun bitmesine yol açıyor.

El çizimi, basit grafikleriyle de gayet hoş gözüklenen Bardbarian, tek kelimeyle bağımlılık yapan bir oyun. Yenilikçe yemek için çabalayınsanız, yendikçe de daha da çok kazanmak için daha da çok oynayınsanız geliyor. Steam üzerinden hızla edinebileceğiniz oyunu herkese şiddetle tavsiye ediyorum.

■ Tuna Şentuna

Bardbarian

- ⊕ Bağımlılık yapan oynanış
- ⊕ Bolca ünite ve geliştirme seçenekleri
- ⊖ Farklı harita yok

■ Alternatif Plants vs. Zombies 2

Özel Güçler

Karakterimin üç tane farklı özel yeteneği bulunuyor. Oyunda müzik notaları kazandıkça kısa bir süreliğine savaşçılarımızı güçlendirerek üç farklı özelliğini kullanabiliyoruz. Saldırı gücünü artırma, daha hızlı hareket etme ve savunmayı güçlendirme özellikleri oyunun seyriini değiştirebiliyor.





10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

75 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz
Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Mayıs 2014 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

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

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



DONANIM



Point of View

NVIDIA teknolojileriyle donatılmış bir ekran kartı

Sayfa 95



General Mobile

Firmanın yeni amiral gemisi
Discovery Elite'i test ettiğimizde

Sayfa 93



MSI

Sessiz, kendinden overclock'lu,
tatmin edici performanslı

Sayfa 95



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş,
dertlere derman oluyor...

Sayfa 96



4K'lı dizüstü bilgisayar

Toshiba'nın yeni canavarı geliyor

1 5.6 inçlik bu yeni notebook, 22 Nisan'da ABD'de satışa çıktı. Ultra HD TruBrite ekranıyla 282 ppi piksel yoğunluğunda olan notebook, Windows 8.1 işletim sistemini kullanıyor. Intel'in dördüncü nesil Core i7 işlemcisi ve 2 GB kapasiteli AMD Radeon R9 M265X GPU ile performans konusunda büyük oynayan Satellite P55t, 16 GB kapasitesinde RAM sahibi. Ayrıca 1 TB sabit diskle de gelen dizüstü, dört adet USB 3.0 ve Blu-ray sürücünün de sahibi. Bu güçlü bilgisayarın fiyatiysa 1.499\$ olarak biçilmiş ancak ülkemize ne kadar gelir, henüz belli değil. ■



Sıvı soğutmada son nokta

Intel'den süper bilgisayarları soğutma hamlesi

Intel ve 3M işbirliği yaparak, bilgisayarları soğutacak yeni bir yöntem geliştirdi. 3M'in geliştirdiği "Novec" isimli, geçirgen olmayan bir sıvı soğutucu olarak kullanan Intel, bilgisayarları bu sıvuya batırarak soğuk bir çalışma ortamı sağlayacak. Sıvılar, ısıyı uzaklaştırında hava soğutmadan çok daha başarılı. Intel'in hesaplamalarına göre yeni yöntem, veri merkezlerinde ortaya çıkan ısısı soğutmak için harcanan enerjiyi son derece azaltacak. Bu da enerji faturalarında %95 oranında azalma anlamına geliyor. Ancak bilgisayar parçalarını sıvı içine daldırmak yeni sorunlar getirecek, donanım parçalarının bakımı ve tamiri çok daha zor olacak. Yine de bu ek maliyetler, sağlanan enerji tasarrufunun yanında çok küçük kalacak. ■



Android'lı Nokia X

Nokia'nın ilk Android'lı cebi Türkiye'de

Nokia'nın Android uygulamalarının kullanılabilirliği, yeni ve uygun fiyatlı akıllı telefonlardan oluşan X serisinin ilk modeli Nokia X satışa çıktı. Serinin iki modeli Nokia X ile Nokia XL, Android uygulama dünyasıyla tanışmak için mükemmel olmanın yanı sıra Nokia deneyimleri ve en sevilen Microsoft servislerini barındırmaya da kullanıcıların vazgeçilmemez olacak. Kullanıcıların en sevdikleri uygulamalar arasında sorunsuzca geçiş yapmasına olanak tanıyan Fastlane

özelliğine sahip Nokia X serisiyle hem Nokia Mağaza'dan, hem de diğer Android mağazalarından kolayca uygulama indiriliyor. Kullanıcılar Skype, Facebook, Twitter, Viber, WeChat gibi entegre gelen uygulamalar dışında, Türkçe uygulamalarдан Yemeksepeti, Garanti Bankası, Mekanist, Karnaval Radyo, Eczane, Tüm Gazeteler, LigTV, Digiturk Play gibi popüler uygulamaları da Nokia Mağaza'dan indirilebiliyor. ■

Bu sabit diske kaç oyun sigar?

Seagate'den 6 TB'luk disk

Seagate, dünyanın en hızlı ve en yüksek kapasiteye sahip 6 TB'luk sabit disk olan Seagate Enterprise Capacity 3.5 HDD v4'ü tanıttı. Benzer özellikli disklere göre %25 daha fazla performans gösteren Enterprise Capacity 3.5 HDD, daha hızlı veri transferi yapabiliyor ve bu sayede 7 gün / 24 saat veri depolama yapılabilen en ideal çözüm oluyor. 12 Gb/s SAS arabirimine sahip disk, sade sistem entegrasyonları için 6Gb/s SATA bağlantı arabirimine de sahip. Dönüş hızı 7200 RPM olan disk, emsallerine oranla %90 daha fazla güç tasarrufu da sunuyor. ■





LEVEL
**EDİTÖRÜN
SEÇİMİ**

General Mobile Discovery Elite *

Discovery Elite'i test merkezimizde ağırladık

Daha önce Discovery modeliyle akıllı telefon piyasasını adeta sallayan General Mobile, fiyat / performans anlamında tüm dikkatleri üzerine çekmişti hatırlarsınız. Discovery'nin halefi Discovery Elite ile bu yükselişti sürdürmeyi planlayan General Mobile, artık ülkemizde çift SIM kartlı modellerinden çok daha fazlaıyla anılacak gibi görünüyor.

Discovery Elite, her ne kadar ultra cepler kadar olmasa da onları yarışır nitelikte büyük bir cep telefonu. 5,5 inch büyülüğünde bir ekranın sahibi olan telefonda, elbette ki ekranın büyülüğu boyutlara da yansımış. 150 mm'lik uzunluğa sahip olan telefon, siyah ve beyaz renkli modellere sahip. İncelediğimiz modeliyle siyah bir kasadan oluşan Discovery Elite, 9,7 mm kalınlığında. Bu noktada cebin, Samsung Galaxy Note 3'ten biraz daha kalın olduğunu söyleyelim. Diğer yandan telefon hafif ve yalnızca 152 gram ağırlığında. Galaxy Note 3'ün 168 gram, HTC One M8'inse 160 gram olduğunu belirtelim. Telefonun sol yüzünde SIM kart çekmecesi bulunuyor. Üst kısmında kulaklıklık ve güç butonu, sağ yüzde ise ses butonlarını görebiliyoruz. Alt kısmında microUSB ve yan yana hoparlörler konumlanmıştır. Kasayı açıp bataryayı değiştiremediğiniz telefonda microSD desteği yok. Yani bu telefonla hafızayı genişletemiyorsunuz ki bize bu telefonun en büyük eksikini oluşturuyor. Diğer yandan telefonun boyutu büyük olduğundan güç düşmesinin konumunu kullanışız bulduk. Güç düğmesi, ses butonlarının bulunduğu sağ kenarda olsa daha kullanışlı olabilirdi kanaatindeyiz.

Discovery Elite, Android 4.2.2 işletim sistemiyle çalışıyor. Son dönemde ortaya çıkan tüm amiraller Android 4.4 KitKat ile gelirken bu noktada cebin onları geriden takip ettiğini söyleyebiliriz. Ancak burada telefonun kendine has arayüzü kurtarıcı niteliği taşıyor. Discovery adındaki kullanıcı arayüzüyle gayet rahat ve akıcı bir kullanım deneyimi sağlayan telefon, akıllı fonksiyonlarla zenginleşiyor. Discovery Elite'te yüklü gelen kullanıcı uygulamaları da mevcut. Bunlardan özellikle Discovery Gücü, Hızlandırıcı ve Gameloft uygulaması başı çekiyor. Discovery Gücü ile telefonun güç ayarlarını yapılandıralıyor ve böylece pil ömrünü daha etkili bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Hızlandırıcı ile ise çalışan işlemleri sonlandırabilmeniz, önbelleği temizleyebilmeniz ve açılış optimizasyonunu sağlamanız mümkün.

Discovery Elite, gerçekten etkileyici donanım öğelerinden oluşuyor. Bunların başında daha önce Galaxy Note 3'te ve Sony Xperia Z2'de gördüğümüz 3 GB RAM var. Bu noktada son dönem amirallerden olan Samsung Galaxy S5, HTC One M8, LG G2 ve Nokia Lumia 1020 telefonlarda 2 GB RAM kullanıldığını da hatırlamakta fayda var.

Discovery Elite'in ekranı 5,5 inch boyutunda ve Full HD destekli. 401 ppi piksel yoğunluğu olan ekran, IPS panele sahip. Diğer yandan Gorilla Glass 3 ile çizilmelere karşı dirençli bir yapıya bürünен cep, işlemci olarak son dönemde pek çok amiralde gördüğümüz gibi Qualcomm Snapdragon 800 işlemciye sahip. Dört çekirdekli yapıda olan bu işlemci 2,20 GHz gücünde çalışıyor. Buna grafik hanesindeyse Adreno 330 ünitesi eşlik

ediyor.

Discovery Elite'in üzerinde yer alan kameralar da bir hayli dikkat çekici. Telefonun ön kamerasına Selfie kamera adını veren General Mobile yetkilileri, ön kamerayı 8 megapiksel olarak belirlemiştir. Bu da net ve kaliteli selfie fotoğrafların yanı sıra kaliteli görüntülü görüşme olağrı sunuyor.

Arka tarafa baktığımızda ise 16 megapikselli bir arka kamera görüyoruz. Hemen altında bir flaş da bulunan telefonla kaliteli fotoğraflar çekebiliyorsunuz. Ayrıca arka kameralı 60 fps'de Full HD videolar da çekebiliyorsunuz. Grafik performansı noktasındaysa Discovery Elite oldukça iyi. 3DMark skoruyla 17.287 puan toplayan amiral, böylece Samsung Galaxy S5 ve HTC One M8'i yakından takip ederek üçüncü sıraya yerlesiyor. Epic Citadel'deyse 1920x1080 pikselde 62.2 fps gibi yüksek bir dereceyi gösteriyor.

HTML5 performansını ölçüduğumuz Vellamo testine baktığımızda 2.842 puanı görüyoruz. Bu noktada zaten neredeyse tüm markaların amiralleri birbirine yakın sonuçlar veriyor. Discovery Elite de aldığı puanla rakip amirallerle yarışabilecek seviyede. ■ Ercan Uğurlu

General Mobile Discovery Elite

İthalat: Telpa

Web: www.telpa.com

Artı: Şık tasarım, Discovery arayüz, akıllı fon yonları, 3G RAM, Full HD ekran, yüksek performans, kamera özellikleri

Eksi: Hafıza genişletilemiyor, Android 4.2 sürümü, güç butonu konumu

9,4



Gain Boost anahtarlarıyla ses özelliğini iyileştirebilirsiniz.

Dördüncü nesil Haswell işlemcilere hazır.

Gigabyte H81.AMP-UP *

Ses yetenekleriyle dikkat çeken anakart

Gigabyte'in geçtiğimiz yaz Tayvan'da tanıtıltığı anakartlar arasında en dikkat çekici modellerden biri olmayı başaran yüksek ses özelliklerine sahip H81.AMP-UP, sonunda test merkezimize konuk oldu. Dördüncü nesil Haswell tabanlı işlemciler için hazırlanan kart, buna ek olarak geliştirilebilir entegre OP-AMP'e sahip. Üzerindeki geliştirilebilir amplifikatörle fark yaratın bu anakartla Gigabyte, üst düzey bilgisayar oyunu özelliklerine gereksinim duymayan, ancak konu ses olunca açık gönüllü davranışmayan ses hayranlarını hedefliyor. LGA 1150 soket yapısında olan kart, Gigabyte'in Ultra Durable serisi altında sunuluyor. Gigabyte'in bunun yanı sıra oyun serisi ve hız artırma (OC) serileri de mevcut. Ultra Durable 4 Plus teknolojisiyle güçlendirilen kart, uzun ömürlü kullanıcılar için ideal. Son olarak kartın ATX form faktöründe olduğunu da söyleyelim ve artık karta daha yakından bakalım. Gigabyte'in dördüncü nesil Haswell tabanlı işlemciler için hazırladığı H81.AMP-UP anakartı, özellikle ses yetenekleriyle dikkat çeken bir kart. Bunu isminden de açıkça belirtten anakart, Gigabyte'in AMP-UP ses teknolojisine sahip. Bu nedenle özellikle iyi bir ses deneyimi yaşamanı isteyen kullanıcılar tarafından tercih edilecek gibi görünen kart, elbette ki daha pek çok özellik sunuyor. H81.AMP-UP, Gigabyte'in diğer serilerinde yer alan kartlar gibi büyük ve ek soğutucularla güçlendirilmiş bir karttan ziyade daha basit

ve sade bir görünüme sahip. Sade görünümü altında entegre OP-AMP, dijitali analoga sessiz şekilde dönüştürebilen USB DAC-UP, Nichicon kapasitörler ve rahat kullanılabilir bir BIOS arayüzü sunuyor.

Dördüncü nesil Intel Core i3, i5 ve i7 işlemcilerle çalışan kart, Intel H81 yongasetine sahip. Kart, üzerinde iki adet bellek slot'u bulunduruyor. DDR3 bellek yuvalarıyla toplamda 16 GB kapasiteye ulaşabiliyorsunuz. Bu noktada 1333 ve 1600 MHz desteği gösterdiğini de söyleyelim. Bir PCI x16 slot'u bulunduran kart, diğer tarafa iki SATA 3Gb ve iki SATA 6Gb soketi taşıyor.

Kartın arka bağlantıları arasında dört adet USB 3.0 görüyoruz. Bunu üç adet USB 2.0 arabirim takip ediyor. Ancak bunlardan biri USB DAC-UP. Altın kaplama levhaya kaplanan bu giriş, böylece dijitalden analoga temiz ve sessiz bir güç dönüşümünü mümkün kılıyor. Oyun ve müziklerde sese önem verenler için bu bağlantı büyük önem taşıyor. Ayrıca yine bağlantılar arasında altın kaplamalı ses bağlantıları da dikkat çekici görünüyor. 2, 4, 5.1 ve 7.1 kanal ses desteği alabilmek mümkün. Yine LAN ve HDMI bağlantılarını da burada görebiliyoruz.

H81.AMP-UP'in üzerinde durduğu en göze çarpan özellik ses. Bunun için kartın üzerine yerleştirilen Realtek ALC898 ses işlemcisinde de tamamen altın kaplama kullanılmış. Diğer yandan Nichicon ses kapasitörlerinin kullanıl-

dığı kartta, ses işlemcisinin çevresinde de LED aydınlatma ile katman ayrimı belirlenmiş. Yeniden OP-AMP'e dönecek olursak, kartın üzerinde bunun bir soket üzerine yerleştirildiğini görüyoruz; bu devreyi yerinden çıkarmak ve değiştirmek mümkün. Gigabyte'in ayrıca satılan OP-AMP Premium Upgrade Kit'ini aldığınızda her biri farklı ses yeteneği sunan amplifikatörleri kart üzerine yerlestirebiliyor ve kullanabiliyorsunuz.

Diğer yandan entegre OP-AMP'in hemen yanında Gain Boost anahtarlarını görüyoruz. Ses özelliğini iyileştirme için sunulan bu anahtarlar, 2,5x ve 6x ses kuvvetlendirme modları sunuyor. Böylece tamamen özelleştirilebilir bir ses elde etmeniz mümkün.

Bu arada kartın üzerindeki tüm materyallerin Gigabyte Ultra Durable 4 Plus teknolojisiyle güçlendirildiğini de söylememizde fayda var. Böylece daha uzun ömürlü olan anakart, yüksek sıcaklıklara da dayanıklı. ■ **Ercan Uğurlu**

Gigabyte H81.AMP-UP

İthalat: Gigabyte

Web: www.gigabyte.com.tr

Artı: Ses teknolojileri, malzeme kalitesi, başarılı performans, BIOS arayüzü

Eksi: 1600 MHz'e kadar

RAM desteği, ayrı satılan OP-AMP kit, yüksek oyun performansı sunmuyor

8,5

Point of View GTX 650 *

NVIDIA GeForce GTX 650'yi referans alan ekran kartı

Point of View, Hollanda merkezli bir ekran kartı üreticisi. Türkiye distribütörlüğünü DataStar'ın yaptığı Point of View'in bugün inceleyeceğimiz ürünü, NVIDIA GeForce GTX 650 ekran kartını referans alıyor. Özellikle fiyat / performans anlamında dikkat çeken Point of View GeForce GTX 650, giriş / orta segmentte yer alan bir kart. Tek fanlı bir tasarıma sahip olan PoV GTX 650, küçük gövdesiyle anakartlar üzerinde kendine rahatça yer bulabilecek türde.

Kepler mimarisine dayalı bir ekran kartı olan PoV GTX 650, özellikle fiyat ve performans oranında iyi bir seviyeye sahip. NVIDIA'nın başarılı GeForce GTX 650 kartını referans alan PoV GTX 650, tek fanlı tasarımla küçük kasalar için de ideal olmasına dikkat çekiyor. PCI Express 3.0 arabirimini kullanan ekran kartı, 5000 MHz bellek hızına sahip. 1058 MHz hızında olan PoV GTX 650, 128 bit bellek veriyolunda çalışıyor. PoV GTX 650'nin incelediğimiz modeli 2 GB RAM kapasitesinde.

DirectX 11 desteği gösteren kart, minimum 400 Watt'lık sistemlere uygun yapıda. Kartın üzerindeki bağlantılar baktığımızda bir adet tam boyutlu HDMI, bir DVI ve bir VGA girişü görüyoruz. DisplayPort girişiyse kart üzerinde yer almıyor.

Fiyat / performans oranında başarılı bir kart olan PoV GeForce GTX 650, giriş / orta seviyeli bir kart arayanlara hitap ediyor. Günümüz oyuncular da başarıyla oynayabileceğiniz kart, 2 GB'lık RAM kapasiteye sahip.

■ Ercan Uğurlu

Point of View GTX 650

İthalat: DataStar

Web: www.datastar.com.tr

Artı: Uygun performans, NVIDIA teknolojileri, sessiz çalışma

Eksi: Tek DVI giriş, DisplayPort yok

8,2



MSI N760 Twin Frozr *

Predator, oyun tutkunları için yeterli mi?

Karta adını da veren Twin Frozr IV termal tasarımına sahip olan kart, önceki nesil Twin Frozr II'ye göre %40 daha fazla hava akışı desteği sağlıyor. Bunun yanında aynı zamanda kartın daha sessiz çalışmasını da sağlıyor. Referans tasarımla karşılaşıldığında fan sesinde neredeyse yarı yarıya bir düşüş var. Referans tasarım GeForce GTX 760'in 43 dB seviyesindeki fan sesi yerine kartın Silent Mode'da 22 dB'luk değer sunması oldukça dikkat çekici.

MSI N760 Twin Frozr, 28 nm mimarisinde bir kart. GK104 kod adlı grafik yongasının sahibi olan kart, 1152 ünite CUDA çekirdeğine sahip. Kart, az önce de söyledğimiz gibi referans tasarıma göre overclock'lu halde geliyor. GeForce GTX 760 Base Clock 980 MHz, Boost Clock olarak da 1033 MHz hız sunuyordu. Bu değerler N760 Twin Frozr'da 1085 MHz Base Clock, 1150 MHz de Boost Clock olarak karşımıza çıkıyor.

2 GB bellek kapasitesine sahip olan kart, 256 bit bellek arayüzüyle 6008 MHz bellek hızı sunuyor. Belleklerde herhangi bir değişim yok, referans tasarımda olduğu hızda çalışıyor. Bu arada kartın bağlantıları arasında DVI-I, DVI-D, HDMI ve DisplayPort portları gördüğümüzü de belirtelim.

Kart hem varsayılan modu olan Gaming modda, hem de OC modda oyundarda test etme fırsatımız oldu; sonucun çok büyük fark yarattığını söylemek güç. İki mod arasında uçurum yok ve OC modda yalnızca birkaç fps daha kazanırsınız ancak Gaming modunda da genel oyun performansı tatmin edici.

Far Cry 3'te 1920x1080 pikselde ve tüm detaylar açıkken ortalama 39 fps sonucu aldık. Bu değer GRID 2'de 75 fps'lere tırmanırken, Battlefield 3'te de 72 fps'deydi. Dönemin en popüler oyunu olan Assassin's Creed IV: Black Flag'de de 30 fps civarında bir grafik akışı gördüğümüz kartın, sonuç olarak oyun performansıyla bizi fazlasıyla tatmin ettiğini söylememiz mümkün. ■ Ercan Uğurlu

MSI N760 Twin Frozr

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Artı: Çok sessiz, fiyat / performans oranı yüksek, kendinden overclock'lu, tatmin edici performans, yazılım desteği, termal tasarım

Eksi: OC modu çok fark yaratmıyor

9,1



TEKNİKSERVİS

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

S: Ekran kartım NVIDIA 520M, giriş seviye bir ekran kartı. Ben bunu NVIDIA 560M'ye yük-seltirsem yeni çıkan oyunları kaldırır mı? Daha doğrusu değişim mi? Hasan Kemal Arun

C: GT 520M maalesef anakarta gömülüdür ve değişimini mümkün değildir. Giriş seviyesi bir GPU olduğundan oyunlarda yüksek performans elde etmen mümkün değildir. Oyun oynanacak bir dizüstü bilgisayarda tavsiyem, GTX serisi ekran kartlarına yönelmendir. Özellikle de yeni çıkan GTX 800M serisine.

S: Şu an sistemim söyle: i5 3330 işlemci 3.2 GHz, NVIDIA GT630 4 GB ekran kartı, Gigabyte B75M-D2V anakart, 4 GB DDR3 Kingston RAM, TX 400W güç kaynağı. Ekran kartımdan hiç memnun değilim. Yeni ekran kartı almak istiyorum. Şu an 700 TL civar bütçem var. Hangi kartı almalıyım ve PSU almalı mıym? Bir de 4 GB RAM almayı düşünüyorum ama anakartla uyumlu olması gerekiyormuş. O sorunu nasıl halledebilirim? Eğer "Daha alma, bir şey bekle..." derseniz, yazın daha çok bütçem olur. Doğukan Akdağ

C: 700 TL bütçeyle tavsiyem GTX 760 olacaktır fakat bu ekran kartını takmadan önce PSU değişimi gereklidir. TX, kalitesiz bir PSU. 80 Plus Bronze veya üstü sertifikali, en az 500W bir PSU almadan fayda var bu kartı almadan önce.

S: Sizce ASUS N550JV-DB71 mi, yoksa MSI

GE60 20E-294XTR mi tercih etmeliyim? (Tabii ki oyun performansı da göz önünde bulundurarak.) İlker Ümit

C: N550JV'de GT 750M var. GE60'taysa GTX 765M. N550JV çok amaçlı bir cihazken GE60 daha çok oyun için düşünülmüş bir cihaz. GE60, The Elder Scrolls Online'i bile en yüksek ayarlarda oynatabiliyor.

S: Bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. İki model arasında kararsız kaldım: Intel Core i7 4700MQ işlemcili, 16 GB RAM'li, GTX765M grafik kartlı MSI GE60 ve Intel Core i7 4700MQ işlemcili, 8 GB RAM'li, GT750M grafik kartlı Lenovo Y5100. Lenovo marka dizüstü bilgisayara ikinci bir GT 750M grafik kartı takmak mümkünmuş ama kafamda bazi soru işaretleri var: Öncelikle bir arkadaşım Lenovo marka bilgisayarların "dandik" olduğunu söyledi. Bu doğru mu? Uzun zaman önce SLI ve CrossFire sistemlerde anti-aliasing gibi bazı özellikleri açabilmek için grafik kartlarından birini kapatmak gereğiinden bu

sistemleri tavsiye etmediğini yazmıştır. Bu sorun düzeltildi mi, yoksa hala devam ediyor mu? Lenovo'yu alırsam Vatan Bilgisayar'dan alacağım. Onlar mı teknik servise gönderip ikinci grafik kartını taktıracak? Ek grafik kartının maliyeti ne kadar olacak? Bilgisayara format atarken SLI'yi Windows'a nasıl tanıtabileceğim? İkinci grafik kartını takınca 3D performansı 1,6 kata kadar artmış olsun. Bu durumda MSI marka dizüstü bilgisayara ne kadar fark atar? Ve en önemli sorum: Hangisinin monitörü daha kaliteli? Kaliteden kastım tepki süresi ve AutoCAD

kullanacağım için özellikle ama özellikle renk doygunluğu. Not: Lenovo'nun monitörü LEDI, MSI'nsa Anti-Glare. Yaner İldan

C: Öncelikle Lenovo "dandik" de-gildir. Lenovo, IBM'in PC bölümünü satın almış ve IBM kalitesini sürdürmeye çalışan bir firmadır. Menşei Çin'dir. SLI konusuna gelince: Anti-aliasing sorunları artık çözüldü fakat dizüstü bilgisayarda SLI tavsiye etmiyorum. İki adet GT 750M demek daha çok güç tüketimi, daha çok isıtma ve daha ağır bir sistem demek. Üstelik buna karşın "1,6 kat performans artışı" her oyunda mümkün değil.Çoğu oyunda SLI desteği halen daha tam olarak yok. O yüzden özellikle dizüstü bilgisayarlarda SLI tavsiye etmiyorum. Her iki cihazda da LED panel mevcut ve kalite konusunda devasa bir fark yok. Teknik servisde her iki firmadan kendi teknik destek firması tarafından sağlanır fakat bir arza durumunda cihazınızı aldığıni yere gönderirsiniz. Prosedür böyle işler.

S: Geçtiğimiz Eylül ayında yurtdışından bir dizüstü bilgisayar aldım. MSI-GE60 20E. Bilgisayar "Gaming Series" olmasına rağmen eski - yeni her türlü oyunda bariz bir şekilde kasmakta. Sürücülerini güncellemem fayda etmedi. Windows 8'den 7'ye düşürdüm, yine çare olmadı. Şu an fark ettim ki bilgisayar kenar ekran kartı olan NVIDIA GeForce GTX765M yerine sanırım anakart üzerinde bütünsüz olan Intel HD Graphics 4600 aygitini kullanıyor. Bu durumu nasıl düzeltebilirim? Ahmet Baştuğ

C: Performans artışı için bir önceki işletim sistemine dönmez, daha güncel olan işletim

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

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

sistemine geçersiniz. Mantıklı olan bu durumda 8.1'e geçmektir. Oyunların GTX 765M ile çalışmamasının birden çok nedeni olabilir. İlk olarak, GTX 765M'in bozulmuş olmasıdır. Bu durumda Aygit Yöneticisi'nde GTX 765M hiç gözükmek Görtüntü Bağdaştırıcıları altında. Bu durumda yapılması gereken, cihazı MSI yetkili servisi ServisPoint'e gönderip GPU değişimi yapmaktadır. Olası bir başka neden, GTX 765M sürücüsünün silinmiş olmasıdır. Bu durumda da www.geforce.com üzerinden güncel sürücü indirip kurulmalıdır. Bir başka olasılıksa ComboFix'in Optimus'u bozmuş olmasıdır. Bunun çözümüse maalesef format. 8.1 64 bit şu an en iyi işletim sistemi. Son olasılık da BIOS'taki bir hatadan dolayı GTX 765M'in kaybolmuş olmasıdır. Bu durumda BIOS, firmware ve VBIOS güncellemleri yapılmalıdır.

S: Temmuz ayının başında bir PC topladım ve hiçbir sorun yaşamadım ama son bir aydır ara sıra açılırken "American Megatrends" ekranı geliyor ve "CPU Fan Error" yazıyor. "Press F1 to setup" diyor, "F1"e basıp ASUS'un BIOS'una giriyorum ve böyle bir hata olduğunda CPU fanı 600 RPM'in altında çalışır oluyor ama hemen hızlanmaya başlıyor. Nereye kadar çıktıığını görmeyi hiç denemedim ama Battlefield 4 gibi oyuncular oynarken bile CPU derecelerim hep düşük oluyor. Yani hiç işinme yok. (Speed Fan'dan bakıyorum.) CPU fanım stok değil, Cooler Master'in bir modeliydi ama hatırlamıyorum. İşlemcimse i7 4770. Herhangi bir problem oluşturur mu bu durum? Onur Deniz Taştan

C: Aslında bu bir sorun değil. BIOS'ta CPU



Fan Low Limit ayarı vardır. Burada Low Limit değeri genelde 600'dür. Fakat PC ilk açılırken işlemci sıcak olmadığından dolayı fan 600 devirden bile daha düşük bir devirde döner. BIOS da 600 RPM altında bir değerde uyarı vermeye programlandırdı ve devir 600 altında dolunca CPU Fan Error hatası alırsın. Bu hata hiçbir sorun teşkil etmez zira fan ayarı PWM modundadır. Yani işlemci ıssındıkça fan RPM değeri, yani fanın dakikada yaptığı devir de artar. 2500 devire kadar çıkar fan gereklidir. Peki, bu hatayı almamak için ne yapmalı? BIOS'ta CPU Fan Low Limit ayarını 200 yaptığından, uyarı sadece fan 200

alırsın böylece. Bunun dışında donanımsal olarak bir değişiklik yapmana gerek olmadığı düşünüyorum. İlla bir değişim istiyorsan R9 270X alabilirsin.

S: Yeni bir dizüstü bilgisayar almeye karar verdim. Bütçem 1.800 TL civarı. Alacağım PC, oyunları da oynatsın istiyorum. (Tabii ki amacım Battlefield 4'ü en yüksek ayarlarla oynamaktır.) Bu noktada birkaç dizüstü bilgisayar ilgimi çekti. Lenovo 500 serisinden dördüncü nesil i5 işlemci, 6 GB DDR3 RAM, 1 TB hybrid disk ve 740 GT ekran kartlı model. Acer E1-572 i7 işlemci, 8 GB DDR3 RAM, 500 GB ve ATI 8750

"BIOS'ta CPU Fan Low Limit ayarını 200 yaptığından, uyarı sadece fan 200 RPM altında düşünce gelecektir. 200 RPM altında zaten fan bir nevi bozulmuştur ve dönmüyor demektir. Ayarı değişiktiken sonra "F10" ile ayarları kaydetmeyi unutma."

RPM altında düşünce gelecektir. 200 RPM altında zaten fan bir nevi bozulmuştur ve dönmüyor demektir. Ayarı değişiktiken sonra "F10" ile ayarları kaydetmeyi unutma.

S: Bilgisayarımın özellikleri: Windows 7 64 bit Ultimate, Quad Core AMD FX-4100, AMD Radeon 6800, 16 GB RAM. Sisteminim eksik yönleri neler? Neleri değiştirmem lazımdır ve bunun için ne kadar para harcamam lazımdır. Kemal Bibinoğlu

C: Donanımları en etkili biçimde kullanmak, iyi bir yazılımla başlar. Bu yüzden ilk olarak Windows 8.1 64 bit'e geçmeni öneririm. Sürücülerini otomatik günceller ve daima yüksek performans

ekran kartlı model. Ben 8750 daha iyidir diye tam sipariş verecekken NotebookCheck, GT 740'in biraz daha iyi performans gösterdiğini test etmiştir. Sorum şu: Bu fiyat civarında oyunlarda daha iyi performans verecek başka bir dizüstü bilgisayar önerilebilir misiniz? Yukarıdaki dizüstü bilgisayarlar oyuncular için düşünüldüğünde hangisi daha performanslıdır? Okan Anlar



C: GT 750M ekran kartlı modellere bakılabilirsin. Dizüstü bilgisayar konusunda AMD GPU'lu modelleri pek tavsiye etmiyorum açıkçası. Özellikle de Intel + AMD sistemlerde en büyük sorun sürücü ve harici ekran kartını oyuncularda devreye sokamama. "Acer mi, Lenovo mu?" dersen Lenovo derim öte yandan. ■

BIG BOSS

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

Tuna Şentuna

Loot, Loot, Loot!

Şikir, şikir, şikir...

- Bu ses...

Şikir, şikir, şikir...

- Çok yakından geliyor!

Şikir, şikir, şikir...

- Kaç tane acaba?

Şikir, şikir, şikir...

- Yakala-

- Aha! Nihayet seni oyun bilgisayarının başından kaldırıp iş bilgisayarının başına getirdim.

- Patron, tam bir daire çizip aynı bilgisayarın başına geldim...

- Yani konu bu, değil mi? Bir kese dolusu düğmeden çikan sesin peşinden, günlerdir kalkmadığın şu oyunun başından ayrılarak gelmen değil de aynı yere gelmen konu!

- Bu şu vakite kadar kurduğunuz en uzun cümle olabilir pat.

- Pat mı?

- Çok üzendim bir an devamını söylemeye.

- Ağızına keseyle vuracağım evladım! Ne oynuyorsun yillardır sen öyle?

- Diablo. 1996'dan beri oynuyorum aslında ve Diablo II ile iyice bağımlısı oldum. Diablo III çıktı çok uzun süre sonra ve ona da hayran kaldım fakat beni asıl... Paton?

- Lan tam çıktım gidiyordum, "paton" dedin bana. Bunu nasıl açıklayacaksın?

- R tatile çıkmış diye bir esprı yapsam?

- Ofiste bir sörf tahtası olduğunu hatırlatırım. (Bkz: Beş sayı öncesi.)

- Parantez içinde bakınız mı verdiniz gerçekten?

- Allah seni kahretmesin! Her şeye bir şey! Ne ko-nuştugumuza bile unuttum!

- Üç ünlemlü bir satır... Diyordum ki patron-

- Oğlum valla döverim ha! Yine eksik harfle hitap ettin!

- İki ünleme düşmüş olmamız sevindirici... Neyse, Diablo III'ün eklentisi Reaper of Souls'u oynuyorum da günlerdir, loot toplamaktan beynim döndü.

- Onu ben de fark ettim de altın rolü yapan keseyle seni lure ettim.

- Hocam o tip İngilizce kelimeler kullanmasak daha iyi değil mi?

- Türkçesi akıma gelmedi lan...

- Çok havalısınız.

- Bak kaç dakika oldu, yine oyuna giremedik. Ben gizlidenden senin gibilerin bu tip oyunlardan ne anladığını araştırdım ve buldum ki siz yere düşen şeyleri toplayıp satmayı çok seviyorsunuz.

- Tüm "loot" olayını bu şekilde özetlemeniz...

- Bence doğru?

- Düşünunce...

- O sana gitmedi şimdı.

- Tam size hak veriyordum, bozdunuz.

- Bu, benim için önemli değil. Önemli olan bizim de bol loot'lu bir oyun tasarlamamız. Başlıyoruz, otur yerine.

- ...

- Aaa Rift açtı! Oğlum oyun oynamayacağız lan, oyun yapacağız!

- Bir dakika patron.



“Aaa Rift açtı! Oğlum oyun oynamayacağız lan,
oyun yapacağız!”

- Crusader mı açtin sen?

- Evet, çok iyi sınıf. Rezil gibi Demon Hunter oynuyordum, bu ilaç gibi geldi.

- E sen hiç zarar almadısun?

- Crusader'ın olayı o; sürekli Life on Hit!

- İyice arkadaşın yaptın beni. Grafikler güzel yalnız... Sen hangi renk öbeğisin tam olarak?

- Nasıl?

- Şu an sadece birbirine girmiş binlerce renk var ekranda da, kendini nasıl ayırt ediyorsun diyorum.

- Görüyorum patron ben; bakan tam şu ortadakiyim.

- Peki, tam olarak ne yapıyorsun?

- Mouse'a klickıyorum. Arada bir de 1'den 4'e kadar olan tuşlara basıyorum özel güç olarak.

- Bu sana nasıl bir zevk veriyor?

- İşte ekip olarak düşmanları yeniyoruz böylece.

- Yetenek gerektiren bir yapısı var oyuncun sanki?

- Yani, bir açıdan evet.

- HANGİ AÇIDAN LAN, HANGİ?! Bir de ciddi ciddi “evet” diyor bana oradan!

- Aaa, Caps Lock açtiniz. Son 10 saatdir düşünmeden konuşuyorum ben. Rift'in sonuna geldik de, boss vardı.

- Ne düştü bari?

- Legendary düşmedi bu sefer. Set item düştü yalnız ilginç bir şekilde ama pek işime yaramayacak gibi duruyor. Olsun, yine de iyi bir turdu.

- Peki, diyelim ki çok şahane eşyalar düştü, hepsini takın takıştırın...

- Son söz öbeği Diablo'ya ve bana pek gitmedi.

Sakalımla falan, takip takıştırmak...

- E kadın karakter açmışsun?

- O başka...

- Bu kısmını kurcalamayacağım. Diyorum ki en güzel eşyalar sende, sonra ne oluyor? Finalde çok acayıp bir boss savaşı falan mı var?

- Yok, onu zaten oyun içerisinde sayısız kez öldürdürüyoruz.

- Şimdi bir bakalım. Loot toplamanın pek bir amacı yok, oyuncu yetenek gerektirmiyor, boss'lar patır patır öldürülüyor, mücadele yok-

- Ama Torment diye zorluk seviyesi var patron, istirham ederim.

- Bilmediğin kelimeler kullanma çocuğum. İstirham diyor... Torment neymiş ki?

- Patron resmen Diablo III tanıtımı yaptırdınız burada. Torment oyuna yeni eklenen zorluk seviyesi. O da içerisinde altıya ayrılyor. Torment'in son seviyesi gerçekten zor mesela.

- O zaman, onu bitirince mi çok değişik bir şeyler oluyor?

- Yooo?

- Yayımlayamayacağımız o kadar çok duygum var ki şu an...

- ...

- Oğlum yine mi Rift açtin, şeytanın evladı!

- Aaa, güzel iltifat.

- Kötü bir şey olarak söylemiştim. Bu arada oyun da kaynıyor, iyi mi... Zaten hiçbir şey de anlamadım bu oyundan!

- Şimdiye kadar yaptığımız tüm oyunlar çok anlamlıydı sanki patron.

- “Pitron mu?”

- Yukarıdaki şaşırma nidasından bir tane A çalın, kimse fark etmez...

- Gelecek ay seni mahvedeceğim, bekle beni burada!

- Bir saniye, item düştü ptrn...



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



Battlefield 4

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

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

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

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

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

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Ghosts

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2013



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



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Ni no Kuni

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

Yapım Level-5
Dağıtım Namco Bandai
Çıkış Tarihi 2013



South Park

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Puan Arşivi

NİSAN 2014

1954: Alcatraz	70
Battlefield 4: Second Assault	75
BioShock Infinite: Burial at Sea - EP2	90
Cloudbuilt	68
Dark Souls II	87
Diablo III: Reaper of Souls	92
Hearthstone: Heroes of Warcraft	90
inFamous: Second Son	78
Lightning Returns: Final Fantasy XIII	60
Men of War: Assault Squad 2	81

MART 2014

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	82
Plants vs. Zombies: Garden Warfare	80
Shadowrun: Dragonfall	80
South Park: The Stick of Truth	92
The Walking Dead: S02E02	85
Titanfall	87
TowerFall: Ascension	85
Yaiba: Ninja Gaiden Z	32
MART 2014	
99 Levels of Hell	75

Banished	75
Basketball Pro Management 2014	35
Blackguards	72
Broken Age - Act I	85
Car Mechanic Simulator 2014	61
Castlevania: Lords of Shadow 2	74
Danganronpa: Trigger Happy Havoc	84
Dragon Ball Z: Battle of Z	52
Hero Siege	75
Insurgency	78
Jazzpunk	80



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

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

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2012



Gears of War 3

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

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



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 Elder Scrolls Online

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

Yapım ZeniMax Online Studios
Dağıtım Bethesda Softworks
Çıkış Tarihi 2014



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013



Titanfall

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

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014

Loadout	79	Consortium	78	Battlefield 4	81
Metal Gear Rising: Revengeance	80	Don't Starve	79	FIFA 14	91
Octodad: Dadliest Catch	72	Max: The Curse of Brotherhood	70	Gran Turismo 6	83
Outlast	86	Nidhogg	83	Killzone: Shadow Fall	84
Rayman Legends	94	OlliOlli	80	LEGO Marvel Super Heroes	91
The Last of Us: Left Behind	90	Real World Racing	75	Need for Speed Rivals	80
The Wolf Among Us - Episode Two	82	Republique - Episode 1: Exordium	80	Resogun	90
Thief	73	The Banner Saga	86	Ryse: Son of Rome	56
ŞUBAT 2014					
Baldur's Gate II: Enhanced Edition	85	Assassin's Creed IV: Black Flag	78	SteamWorld Dig	80
OCAK 2014					
				The Novelist	75
				The Walking Dead: Season Two - Episode 1	77

KÜLTÜR & SANAT

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



www.lojiloji.com

İsmi ilk gördüğüm andan itibaren "lojiloji" olarak algılamaya çalıştım ama aslında iki tane "loji" kelimesinin yan yana gelmesinden oluşan teknoloji sitesi Lojiloji, henüz yepen bir site ama içeriği yeni olmasına rağmen -surekli güncellenmesi nedeniyle- gayet sağlam bir noktaya ulaşmış durumda. Donanımdan, mobil uygulamalara ve aksesuarlara, oyunlardan, arabalara kadar birçok konuda haber ve bilgi sunan sitenin ana sayfasına girdiğiniz anda, yeni sekmelerde birçok haberi açarken buluyorsunuz kendinizi. Güzel bir etiket mantığına da sahip site ve bu sayede bir haberin aslında havadan sudan bir haber mi olduğunu, yoksa büyük bir teknolojik gelişme mi olduğunu da hemen anlayabiliyorsunuz. Sosyal medyayla tam bir entegrasyon içinde olan sitede bir haberi beğenmek, paylaşmak veya altına yorum yazmak saniyelerinizi alıyor. Gökhan Menge'yi ve ortağını kutluyor, başarılarının devamını diliyorum... ■



Kuşatma Brian Michael Bendis

Marmara Çizgi, Gerekli Şeyler, JBC gibi yayınevleri sağ olsun, güzel çizgi romanlara kavuşuyoruz. Her ne kadar fiyatları biraz tuzlu olsa da bazlarının, çeşitli internet kitabevlerinde bunları indirimli almak mümkün olabiliyor. Marvel evreninin güzel hikâyelerinden bir tanesi olan Kuşatma ("Siege" olarak bilinir), da Marmara Çizgi'den çıktı, pek de güzel oldu. Bildiğiniz Avengers yerine Norman Osborn'un kurduğu yeni bir Avengers takimini konu eden hikâyede Thor'un vatanı Asgard da ABD'nin tepesinde yer almaktır. (Bunun neden olduğu sanırın başka kitaplarda anlatılıyor.) Norman aynı zamanda ulusal güvenlikten sorumlu "H.A.M.M.E.R." adlı kuruluşun da başı ve Tony Stark'in yokluğunundan faydalananarak kendi egemenliğini kurmuş. Asgard'ı bir tehlike olarak gören Norman, "Iron Patriot" kimliğiyle Asgard'a karşı bir savaş başlatıyor ve olaylar gelişiyor, gerçek Avengers da işin içine karışarak büyük bir savaş başlıyor. Baştan sona okuması çok keyifli bir hikâye, hele ki New Avengers, Mighty Avengers ve Dark Avengers'i da takip ediyorsanız... ■



Imagine Dragons Night Visions

Gittim, 2012 yılının albümünü buldum, Gevet. Fakat 2013'ün Şubat'ında üç ekstra parçayla Deluxe versiyonu piyasaya sürülmüş, dolayısıyla bir yıl gecikmeli olarak düşünelim bu tanıtımı. Bir şekilde -İngiltere listelerinde- Nisan ayının en iyi rock albümleri arasına girmeyi de başarıran Night Visions, tam LEVEL okuru kitlesinin yaşına uygun. Eminim ki albümü kulaklıyla, bir yolculukta ya da kafanızı başka bir yere vermediğiniz bir anda dinlerseniz, kendinizi geleceğe dair 30 tane plan yaparken bulacaksınız çünkü tüm albüm, Amerikan filmlerinde güzel olayların olduğu, genlerin planlar yaptığı, bir ilişki yaşamak üzere olduğu anıların arka planında çalan türde. Tam 20 tane parça bulunan albümde özellikle ikinci şarkık da dediğim durumu yaşayacağınızdan eminim. Baştan sona son derece tutarlı giden albümde çıkışlılık yapan parça da yok, can sıkın da. Çok rahat dinlenen, yumuşak ama bağımlılık yapan bir albüm olmuş; kesinlikle edinmeliśiniz. ■



9



9



9

THE USED IMAGINARY ENEMY



The Used Imaginary Enemy

Kapağından da anladığınız üzere siyasi yönde bir ilerleme kaydeden The Used, konuya ön planda tutup besteyi arka plana atınca böyle sıradan bir albüm ortaya çıkmış. Bir önceki albümleri Vulnerable'ı hala dinlediğim şu günlerde, Imaginary Enemy'ye kesinlikle alışamamış olmam, sorunun benden değil, The Used'dan kaynaklandığıñın bir göstergesi olabilir. Bir tanesi bonus parça olmak üzere toplamda 12 tane de parça var albümde üstelik; yani çok daha iyi kurgulanmış bir albüm yapılabılır fakat çoğu parçada, Vulnerable'in o akılda kalıcılığı yok maalesef. Albüme adını veren Imaginary Enemy fena değil fakat o da sanki bir yerlerden esinlenerek hazırlanmış gibi geldi. The Used'ı çok sevmeme rağmen bu albümü bakalım ne kadar dinleyebileceğim... Yine de rock âlemindeki eserleri düşününce Imaginary Enemy belirli bir kalitenin üstünde kalmıyor. Vulnerable'ın hakkını yeterince verdiyiniz, bu albüme de bir göz atın fakat çok fazla beklenmediğine de girmeyin. ■



Need for Speed

A slında bu filmi geçen ay yazmalydım ama bir türlü fırsat bulup da gidemedim ve gösterimden kalkmasına ramak kala yetişebildim. Meğer ne de iyi bir filmmi... Normalde bir oyundan ya da orijinalinden esinlenerek hazırlanan yapımlarda hep bir "sıradanlık" ya da klişe bir hal olur ama NFS'de bunu kesinlikle göremedim; hatta film o kadar orijinal olmuş ki oyunu bilmeyenler için yepeni bir Fast & Furious olarak bile algılanabilir. Başrolünde Breaking Bad'den tanıdığımız Aaron Paul var ama kendisi maalesef oynayamıyor. Film boyunca tek bir ifadeye ve tek bir, fazla hisşirdayan kalın ses tonuna sahip, o kadar. Aaron dışında olan her şeye gayet iyi. Araçlar, konunun ilerleyışı, çekimler... O kadar ince detaylara dikkat edilmiş ki araçların çok yüksek hızda giderken direksiyonun çok hafif bir şekilde tutulması gerektiği bile düşünülmüş. Bolca lüks araç görmek ve hızı sonuna kadar hissetmek için kaçırılmaması gereken bir film olmuş ve bence yeni bir Fast & Furious bile olabilir. Umarım ikincisi de gelir... ■



Noah

Dünyayı sular kaplayacak, tüm hayvanlar bir gemiye toplanacak derken, filmde gerçekten tam olarak bu oldu, hayal kırıklığına uğradım. Ben sanıyordu ki bildiğimiz Nuh ile değil de daha fantastik, daha farklı bir hikâyeye karşılaşacağız. Oysaki filmde bir çeşit tarih dersi işlendi. Filmi IMAX'te izlemiş olmanın verdiği bir güzellik elbette ki 3D'nin dibine vurulmuş olmasıydı ve kameranın ağaçlar arasında döne döne yükseldiği anda gerçekten başım döndü. Ve filmden aklımda kalan tek sahneyi de size söylemiş oldum. Film sıkıştı, sıkıcı bitti. Russel Crowe güzel oynamış, saygım var. Jennifer Connelly biraz ifadesizdi ama fena sayılmazdı. Dünyanın devamlılığını sağlayacak tek kişiyi canlandıran Emma Watson ise bence hala Hermione. Kız bir şekilde büyümüyor ve çok çocuksu. Onun oyunculuğu da pek olmamıştı. Tüm bu "olmamışlıklar" içerisinde film de olmadı tabii. İzledik çıktıktı. Siz izlemeyin derim. ■

KONSER



Efsane, bir kez daha...

Metallica İstanbul'u sallamaya geliyor!

Metallica'yı anlatmayalı ne kadar uzun zaman olmuş... Gözlerimi açtığında grubu biliyordum sanki. Size onlara tanışma hikâyemden kısaca bahsedeyim en iyisi. Öyle şahane bir müzik zevkiyle doğmuş bir insan değilim, hatta uzunca bir süre hiçbir müzik zevkim olmadı. Filmlerden duyduğum müziki sevmeye çalışırdım, onları da tam olarak severmezdim. Annem klasik müzik hayranıydı, beni en deli vaktimde Beethoven'ların, Mozart'ların içine gömmeye çalıştı, bir anlamda iyi etti ama onlar yetmiyordu. Derken, ortaokuldaki arkadaş grubumda birilerinin Metallica dediğini duydum ve elime bir kaset tutuşturuldu. Metallica'nın ikinci stüdyo albümü, Ride the Lightning... Kapağı çok hoşuma gitmişti; yıldırım falan, dedim bu albümde iş var! Yalnız o vakte kadar metalle hiçbir alakam yok, olamamış. Albümü ilk defa Walkman'de dinlediğim saniye neye uğradığımı şaşırdım. Çalan şeyden hiçbir şey anlamadığım gibi, çok da rahatsız olmuşum. Metallica'ya o an veda ettim fakat daha son-

ra, bir yerlerden And Justice For All albümü geçti elime. Ne şanstır ki kaset de tam One'in olduğu yerde kalmış. Şarkıyu bir kez dinledikten sonra resmen hayranı oldum ve tüm albümü baştan sona dinledim, favorilerimi belirleyip kaseti sürekli geri sardım, sardım ve şuan size nasıl yaşı geldim, ben de bilmiyorum. (Kaset sarmak nedir, bilenler el kaldırırsın.) Metallica benim için And Justice For All ile var oldusuya çoğu insan için Black albümüyle varlığını hissetirmiştir. Simsiyah kapaklı bu albümden önce Metallica, "metalcilerin" bir tercihiyken, Black albümünden sonra resmen halkın grubu oldu. (Sosyalist Metallica) Enter Sandman'e hayran olanlar mı istersiniz, Sad But True'yla ağlayanlar mı, The Unforgiven eşliğinde başlayan aşklar mı, gitarda Nothing Else Matters'in başındaki notaları tingirdatarılar mı... Black albümünden sonra tam olarak bir fenomen haline gelen Metallica, bu albüm sayesinde o kadar çok sevildi ki grubu bu albümle sevenler bile eski albümlerine hayran kalarak tam bir "Metallica'cı"ya dönüştüler.

Albümun bu denli beğenilmesinden sonra herkesin bekłentisi tavan yaptı tabii ki; yıllar sonra çıkan Load albümü kötülendi, Re-Load'dan nefret edildi. Herkes Black albümünün adını sayıklar halde Metallica'nın eski günlerine dönmescini istiyordu ama bilmiyorlardı ki Load ve Re-Load da gayet iyi birer "müziki". Bu albümlerden sonra, yepyeni parçalarla dolu bir albüm yayımlamaktan uzak duran Metallica bir çeşit duraklama dönemine girdi. 2003 yılına kadar durum böyle devam etti ve o yıl, St. Anger albümünü piyasaya sürdü, insanlar kaçacak delik aradı. Gitar solosu içermeyen, kötü davullara ve gerçekten kötü şarkılara sahip olan St. Anger, Metallica'nın bir çeşit, "Biz yaşılmadık!" feryadı ama müzikaliteden uzak bir albümle, bu feryada kulak asan olmadı. 2008'de Death Magnetic ile bir kez daha şansını denedi Metallica fakat bu albüm de çok ses getirmeden. (The Unforgiven III'ü severim ama.) Herkes bir ağızdan hala Black albümün-



deki şarkıları söyleken, One'ı ve Master of Puppets'ı sayıklarken, Metallica tüm görkemiyle konserlerini vermeye devam etti ve yeni parçalarla adından bahsettimemese de yıllar önce insanların gönüllerine taht kurmuş haliyle, unutulmayacak bir tecrübe olduğunu ispatlamış oldu.

Konser vakti

Metallica, Türkiye'de toplamda dört konser verdi. Bunlardan ilki 25 Haziran 1993'te İnönü Stadi'nda gerçekleşti, bunu 13 Haziran 1999'da ve 27 Temmuz 2008'de Ali Sami Yen Stadyumu'nda gerçekleşen konserler takip etti. En son -benim de iştirak ettiğim- Sonisphere Festival kapsamında 27 Haziran 2010'da İnönü Stadi'nda konser verdiler. Sonisphere'a en ön kısımdan aldığım kombine biletle katılmış biri olarak, Sonisphere'i hayatımın en iyi festivalerinden bir tanesi olarak adlandırabilirim. Zaten ondan sonra, içeriği bu kadar dolu bir festival Türkiye'ye ugramadı. Rammstein'in da insanların gözlerini kamaştırdığı Sonisphere kapsamında seyircilerle buluşan Metallica, ne kadar profesyonel, ne kadar gaz, ne kadar iyi ve sonuç olarak ne kadar inanılmaz bir grup olduğunu gözümüzün içine soktu. Bu kadar iyi ses, bu kadar iyi bir şov, bu kadar gaza getiren bir başka konserde bulunдум mu, inanın hatırlamıyorum. Metallica o kadar iyiydi ki İnönü Stadyumu gerçek anlamda yıkıldı. Herkes şarkılarla hep bir ağızdan eşlik etti, Metallica'nın konuşmadığı yerde İstanbul konuştu, insanlar tek kelimeyle delirdi.

Bir şekilde Türk halkın, diğer milletlerden daha çok benimsediğine inandığım Metallica, bu yıl da 13 Temmuz'da İstanbul'a geliyor. Metallica by Request turnesi kapsamında ülkemize uğrayacak olan efsanevi grup, çalacakları parçaları bizim seçmemizle olanak tanıyor bu defa. Nisan itibarıyla nasıl bir setlist ile karşı karşıya olduğumuzu bu sayfalardaki bir kutuda sizlere aktarıyoruz zaten. Ben merak edip diğer ülkelerdeki durum nasıl diye de baktım ve ilk fark ettiğim, diğer ülkelerde verilen oylara kıyasla, bizim halkımızın daha çok oy kullandığı yönünde oldu. (Boşuna demiyorum farklı seviyoruz diye.) Bunun dışında listeler üç aşağı, beş yukarı aynı. One ve Master of Puppets hep liste başı, alttaki şarkılar da çok az oynuyor. İnatla Sad But True hala çok seviliyor, Nothing Else Matters'dan vazgeçilmiyor. Fuel'in bir şekilde listeye girmesini canı gönülden istiyorum, No Leaf Clover'in muhteşem bir konser parçası olduğunu da insanlarımıza hatırlatıp ona da oy baskalarını diliyorum bir yandan. (Herkesin hep bir ağızdan, "Then it comes to be that the soothing light at the end of your tunnel" diyerek James'e eşlik ettiğinde nasıl bir ürperme oluyor, bunu bir düşünüp oyları arttıralım lütfen.)

Bilet fiyatları biraz tuzlumasına rağmen (En düşük 175 TL), şunu sonuna kadar inanarak ve güvenerek söylüyorum ki parası ne kadar olursa olsun, bu konseri kaçırmayın derim. Hayatınızda yaşayacağınız en iyi tecrübelere bir tanesi olacak ve o iki - üç saatli hiçbir zaman unutamayacaksınız... ■ Tuna Şentuna



Evimizde kendi playlist'lerimizi yaparız, istemediğimiz şarkıları dinlemeyiz. Konserlerde böyle bir lüksümüz yoktur, grubun beğenmediğimiz bir parçası çalduğunda dinlemek zorunda kalırız. Metallica ilginç bir çalışmaya imza atarak bizi bu zorunluluktan -bir ölçüde- kurtarıyor.Çoğu parçası zaten dinlemeyi hak eden Metallica, Metallica by Request çıkışıyla konsere gelecek olanların, çalınacak parçaları seçmesine izin veriyor. 23 Nisan itibarıyla (Bayramınız kutlu olsun bu arada,) bakın setlist ne şekildeydi...

One 4800 oy
Master of Puppets 4790 oy
Fade to Black 4681 oy
Enter Sandman 4253 oy
Sad But True 4216 oy
Seek and Destroy 3971 oy
Wherever I May Roam 3752 oy
For Whom the Bell Tolls 3625 oy
The Unforgiven 3559 oy
Nothing Else Matters 3466 oy
Welcome Home (Sanitarium) 3245 oy
Creeping Death 3223 oy
Turn the Page 3186 oy
The Memory Remains 3083 oy
Orion 3076 oy
...And Justice for All 3072 oy
Battery 3065

En yakın beş aday da şu şekilde:
Fuel 3050 oy
Whiskey in the Jar 2667 oy
The Unforgiven II 2574 oy
The Day That Never Comes 2515 oy
No Leaf Clover 2305 oy

Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www(chip).com.tr



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



Tüm marketlerde



Free to Play

Pro gamer olmak hayal değil

Bilgisayar oyunlarından test oyuncusu olarak para kazanmayı hayal eden, bunu kendine ütopik bir kariyer hedefi olarak kendine koyan oyun severlerin sayısı hiç az değil. Bu hedefe ulaşan gençlerin sayısı çok az. 2011 yılında düzenlenen Uluslararası Dota 2 Turnuvası, profesyonel video oyunculuğunun geleceği hakkında çok şey anlatıyor. Öncelikle turnuvaya katılan takımların binciliği elde edip bir milyon dolar ödülü konmak için kendilerini yırtacasına oyun oynamaları, onları klasik sporcularдан daha ihtiiraslı bir hale getiriyor.

Normal bir spor müsabakasında "ilk beş girsem yeter" ya da "abi bronz madalya benim için büyük başarı" gibi söylemlerde bulunan yarışmacıları e-turnuvalarda görmek pek mümkün değil. Herkesin birinci olmaya çalıştığı, bunun için tüm performansını ortaya koymduğu Dota 2 turnuvasında yaşadıklarını anlatan Free to Play filmi birkaç yıldan çok öneMLİ.

Öncelikle filmin bir oyun firması, Valve tarafından gerçekleştirilmiş olması, sektörün büyümeyesine, serpilmesine dair umut verici bir gelişme. Umutorum ki yakın gelecekte gerek belgesel olsun, gerek kurmaca film olsun, video / bilgisayar oyunu yapım firmaları elliRini film prodüksiyonuna daha fazla bulaştıracak. Valve ve Bad Robot firmalarının Half-Life'in filmiyle bir süredir uğraştıkları, meraklılarının vakfı olduğu bir bilgi. Keza Sony'nin God of War'un

filmi için giriştiği meşakkatli süreç devam ediyor. Kratos'u canlandıracak en güçlü aday, Game of Thrones'un Khal Drogo'su Jason Momoa örneğin.

Valve'nin bu yüksek bütçeli ve incelikli belgeselinin diğer bir can alıcı noktası olaya gerçek anlamda uluslararası bir perspektiften bakabilmış olması. Ukrayna'dan Dendi'nin, ABD'den Fear ve Malezya'dan hyhy'in mercek altına alındığı belgesel filmde 1990 ve sonrasında doğan neslin bilgisayar oyunlarını sadece bir rahatlama değil de ifade aracı olarak görürler olmaları çok ama çok önemli.

Bilgisayar ve internet nesli olarak adlandırılan bu yeni neslin dünyayı kökten bir şekilde değiştireceğine dair varsayımlar her geçen günlenirken, bu değişimin bir aşamasının MMO oyunları üzerinden olması zayıf bir olasılık değil. Cesur yeni dünyada, iletişim anlayışı ve algı standartları değişirken, sanal dünyadan oyunlar üzerinden insanları avcunun içine alması, onlara yeni bir hayat tarzı bahsetmesi belki biz bilgisayar oyunu severlerin hep istediği bir şeydi.

Free to Play filme konu olan turnuva 2011 yılında gerçekleşti. Dota 2 halen çok popüler. Her ay yeni kahramanlar çıkarken, Valve'in algoritmacıları sonsuz rekabeti yaratmanın peşindeler. Dota'nın yanı sıra free-to-play MMO oyunları her geçen gün çoğalıyor. StarCraft II maçlarını yayinlayan Kore kanalları halen çok

en çok izlenenler arasında.

Türkiye'deki oyuncular için elbette ki her şey diğer ulusalardaki oyun sever arkadaşlara oranla biraz daha farklı, hatta hala internet yasaklarının, kota sınırlamalarının olduğu bir ülkede free-to-play oyunlar, "a little bit hard to play" oyunlar haline dönüyor. Yine de yakın gelecek e-spor ortamlarının tozunu atan ve bu topraklardan çıkan bir takım duyarşınız şaşırmayın. Anadolu'nun ve Mezopotamya'nın e-spor konusunda da bereketli olduğuna emin olabilirsiniz.

Bu arada filmi izlemek isteyenler, www.freeto playthemovie.com adresini ziyaret edebilirler. YouTube halen kapalı olabilir ama bu ülkenin oyun severleri de zaten kolay yollara uzak, zora alışkin insanlar. Hepiniz iyi seyirler ve oyunlar.

■ **Yekta Kurtcobe**



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Güzel ülkemizdeki fantastik işlerde gün geçmiyor ki bir yenilik yaşanmasın! Ne güzel, değil mi? Eskiden böyle şeyler yazamadık da, çizemezdik de. (En azından bir dönem.) Özellikle son birkaç yıldır birbirini ardına patlayan etkinlikler, özellikle İstanbul'daki “FRP'ci” diye tabir ettigimiz insanların yüzlerini güldürmekte. Daha da önemlisi, bu etkinlikler sayesinde camiaya sürekli yeni insanlar katıldığını görmek bambaşka bir güzellik bence. Bildiğiniz üzere KONTAKT 4 ile kalabalık bir grup ınsan yine bir araya gelmişti. Konu cosplay olduğu zaman adı akla ilk gelen etkinliklerden birisi olan KONTAKT, şimdilerde bir sonraki

etkinliğinin peşinde. Konu masaüstü FRP olduğu zaman insanların istekleri birazcık daha farklıdır ve FRPNET'in düzenlediği Beholder etkinliği, tam da hardcore FRP'ciler için düzenlenen bir etkinlik olarak kendisine yer buldu. Meet the Beholder ile başlayan macera, 5 Nisan günü düzenlenen ve yeni bir oyun günü olan Fear the Beholder ile devam etti. Birbirinden farklı FRP masalarında, onlarca insan bu diyardan kopup sonsuz düşler dünyasına geçiş yaptılar. Tipki ilk etkinlikte olduğu gibi, Anadolu Hikâye Anlatıcıları yine kendilerine has üsluplarıyla bir oyun oynattılar. “Gundam” ve “Sagu” ismi altında iki adet workshop düzenlendi. Gundam kısmında daha ziyade “mecha” olarak bilinen animeler

hakkında bilgi alışverişi yapıldı ve bir miktar mecha figürü insanların beğenisine sunuldu. Sagu ise sevgili Özgür Özol'un yazdığı “Ilgana” isimli romanın, bir nevi masaüstüne izdüşümü. Farklı ve ilginç kurallarıyla dikkat çeken bu güzide oyun, Fear the Beholder etkinliğine katılan herkesin dikkatini çekmeye başardı. İşte biz İstanbullular, birbirinden farklı fantastik kapılarından ardi ardına geçiyorlen, bir haber de İzmir'den geldi. Yıllardır İzmirliler için fantastik bir zemin hazırlayan ve sunan İzmirCon, yine tam teşekkülü bir şekilde etkinlik gününe hazırlanıyor.

3 - 4 Mayıs'ta 12. yılını tamamlayacak İzmirCon ve özellikle son birkaç senedir de atağa geçti; katılımcı sayılarındaki artış olsun, etkinliklerindeki çeşitlilik olsun. Cosplay katılımcı sayısında bir patlama yaşanıyor ki bunda cosplay etkinlerini TAKT ekibinin ellerine bırakmalarının büyük etkisi var. İzmirCon'un yapısında bulunan belki de en güzide özelliklerden birisi, farklı topluluklara karşı saygılı tavırlarının yanında onları da ekiplerinin bir parçası yapmak istemeleri. Etrafta birbirinden farklı grubun ve insan zümresinin olduğu iyi bile İzmirCon ekibi, kendi etkinliklerinde yine herkese kapılarını ardına kadar açıyor. Özellikle cosplay konusunda yıllar içerisinde büyük ter döken ve kendisini bir anlamda kanıtlamış olan KONTAKT ekibi, bu yıl İzmirCon'da düzenlenecek cosplay etkinliğine önyak oluyor. Bu sayede daha deneyimli, daha büyük ve bir o kadar da anlamlı bir etkinlikle karşılaşacağımız işten bile değil. Bu sene düzenlenecek olan İzmirCon, ülkemizde pek de duymaya alışık olmadığı bir



NE İZLEDİM ▼

The IT Crowd

İngiliz komedi seviyorsanız, oyunlar ve bilgisayarlarla da aranız iyiyse bu dizisi sizin için yaratılmış demektir. 2006 yılında başlayan dizi, halen devam etmekte. İki adet “nerd” teknisyenin yanına atanın güzel kızımızla başlayan macerada, şahsen kendimden çok şey bulduğum gibi, bazı noktaların da abartı olduğunu kabul ediyorum. Kısa ve eğlenceli bölümleriyle ayrı bir keyif kaynağı olduğu aşıkâr. Bu arada aman diyeyim, sakin ola ki dizinin Amerikan ya da Alman versiyonuna bulaşmayın.



NE DINLEDİM ▼

Necros

Post-punk’ı ne çok severim! İşte Necros! Bilenler bilmeyenlere anlatınsın. Bu abilerimiz 1980 yılında ABD’den fırlamış bir grup. Grubun esas dönemi 1987’ye kadar geliyor ve sonrasında büyük değişiklikler geçiriyor, hatta müziklerindeki tınılar hard rock'a bile geçiş yapıyor. En son 2012 yılında, ilk demo albümleri yeniden düzenlenerek piyasaya çıkan "Ambionic Sound" ile karşımıza çıktılar. Özellikle eski albümlere ulaşabilenlerin zevkle dinleyecekleri, özel bir grup olduklarını düşünüyorum.



NE OKUDUM ▼

Seyfettin Efendi ve Esrarengiz Hikâyeleri

Devrim Kunter'in yarattığı çizgi roman kahramanı Seyfettin Efendi, yeni kitabıyla raflarda yerini aldı. Üstelik bu sefer farklı yazarçızlerin desteğiyle oluşturulmuş 22 kişilik bir kadroyla beraber. Kısa maceralardan oluşan bu albümde Seyfettin Efendi'nin ve arkadaşlarının Osmanlı İmparatorluğu'nun son döneminden, ikinci Dünya Savaşı'na kadar gelen geniş bir zaman diliminden hikâyeleri var. Seyfettin Efendi'yi ve onun dünyasını daha yakından tanımak isteyenler için iyi bir fırsat.



hareketle çıkışgeldi. Etkinlik için bir Kickstarter projesi düzenleyen ekip, Türkiye ve hatta büyük ihtimalle dünya çapında ilk defa yapılan bir şeye imza atmış olabilir. İzmirCon bir üniversitede değil de şehir convention'ı ve kimi üniversitelerin kulüpleri için sağladığı desteklerden birazcık uzak. Hal böyle olunca daha çok dert, daha çok tasa ortaya çıkyordu. Bu sene, katılımcı sayılarındaki hatırı sayılır mikardaki artışı göerek önceden kaynak arayışına girip Biyada.com üzerinden 3.000 TL'lik bir kampanya başlattı. Kampanya başında davetiye ve hediyelikleri ucuza veya promosyonlu satarak katılımcılara da iyi bir fırsat sunuldu, kampanya

oyun yöneticilerini hoşnut etmek için ufak tefek jestler de yapılmıyor değil. Durumun bu noktaya gelmesi pek tabii ki ülkemizdeki convention mantığının nereye doğru ilerlediğinin de bir göstergesi ama umuyorum ki bu uğraş bir sonuç verir ve her türlü hizmet ziyaretçilere ulaşır. Tabii ki konu hakkında her türlü convention ekibinin uğraşması gerektiğini de düşünüyorum. Göreceğiz... Etkinlik yine İzmir'deki en büyük convention merkezlerinden olan Tepekule Kongre Merkezi'nde yapılıyor. Baharin sıcak zamanlarında yapılması da İzmir'in mevsimsel güzelliklerinden yararlanmak istendiğini

“5 Nisan günü düzenlenen ve yeni bir oyun günü olan Fear the Beholder ile devam etti”

başarılı da oldu. Bu sene kampanya sayesinde hediyeliklerdeki çeşitleri artırmaya çalışıklarını duydum. Anlayacağınız Kickstarter projesini tamamına erdirmiş ve bununla da yetinmemiyip daha iyilerini yapmak için uğraşan bir convention'dan bahsediyoruz.

Böyle büyük etkinlıkların en büyük sıkıntılarından birisi, birçok farklı alana ilgisi olan insanların, masaüstü FRP'yi kelimenin tam anlamıyla yok saymaları oluyor ki bunu hemen her “dev” etkinlikte görmek mümkün. Her seferinde azalan FRP masaları, İzmirCon ekibini de harekete geçirmiştir. Geçen sene bu düşüş kestirilemediğinden bir önlem alınamamış ama bu sene gördüğüm kadarıyla DM'leri oyun açmaya teşvik için ellerinden geleni yapıyorlar. Duyurular erken başladı ve

gösteriliyor. Normalde Şubat ve Mart ayında yapıldı İzmirCon ve hava durumu dengesizliği yüzünden insanların zorlandığı olmuştu. Bu sene bundan mustarip olunmayacağı anlaşılan. Tabii ki yine de bu garip hava değişimlerini hesaplamak lazım. Malum, bir garip ilerliyor her şey. İzmirCon içerisinde yapılacak duyurulan etkinlikler de oldukça ilginç. KONTAKT'in yapacağı cosplay yarışması, Rumble Network tarafından düzenlenen Mortal Kombat 9 ve Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 turnuvaları yanı sıra TÜSOT tarafından düzenlenen Warhammer 40.000: Apocalypse etkinlikleri yıl içerisinde birkaç defa düzenlenen ve çok emek isteyen bir etkinlik. Etkinliklerin hepsi daha duyurulmadı, tarih yaklaşıkça duyurmaya devam edecek.

Merak eden olursa Facebook sayfası oldukça aktif ve gelişmeleri oradan takip edebilirsiniz. Süregelen convention zamanının keyfini bitmeden çıkarmak lazım. Daha sonra aylarca bu zamanları beklemek zorunda kalacağız. Gidebildiğiniz kadar etkinliğe gidin, tanışabildiğiniz kadar insanla tanışın ve en önemlisi, farklı konular hakkında bilgi alın! ■



Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Beni eskiden bir MMORPG çok üzmüştür!

Video oyun dünyasında giderek daha çok insanın, online oyunlardan yaka silkmeye başladığını duyar oldum. Sizin de benzer şikayetler kulağınızna geliyor durumda bu şikayetleri siz de dile getiriyor olabilirsiniz.

Video oyunlarının eğlence dünyasının çok önemli bir parçası olduğunu artık inkar etmek mümkün değil, ki bu çok güzel bir gelişme. Yaklaşık 127 senedir video oyunlarının hak ettiği değeri bulması için her fırsatı yazılar kaleme aldığı biliyorsunuzdur. Geçen 350 yılda video oyunlarını suçlayanlar, günah keçisi ilan edenler, video oyunlarını sevenleri asosyallıkla itham ederek toplum dışına itmeye çalışanlar, video oyunlarının tarihten silinmesi için yasalar çıkarmaya çabalayanlar... Bunların hepsiyle savaşarak ve zor zaferler kazanarak geldiğimiz bugünde artık herkesin video oyunlarını özgürce oynayabildiği bir dünya yaratabildik. Dileyen

Facebook'ta Candy Crush denilen şeyi oynuyor, dileyen cep telefonunda hagaromasoruko diye garip garip oyunlar oynuyor, dileyen konsolunu açıp sağa sola koşturuyor, dileyen PC'sini açıp muhteşem grafiklerin arasında kayboluyor ama artık herkes özgürce oyun oynayabiliyor. Bu, daha sadece on sene önce, rüyada bile görsek inanamayacağımız bir dünya idi, bugün gerçek oldu. Fakat beni hala üzen bir konu var ki, girişte de söyledim, o online oyunlarındaki bitmez bilmez çile nedir arkadaşım? Sürekli aynı şepleri, aynı döngüler, aynı formülleri uygulayıp duran milyonlarca oyuncu oyun yapımcılara güzel paralar kazandırıp oyun endüstrisini bir anlamda destekliyorlar ama bu çocukların aptal değil ve eninde sonunda utan biz napiyoruz, diye soracaklar. 22 yıldır keyifle oynadığımız, her oyununun piyasaya çıkışının dünya çapında

bir olay olan Elder Scrolls serisinin online versiyonunda bile bu "paradoks" hissini engelleyememişler. Elimizde kocaman bir kılıçla, denizin içinden çıkan minicik yengeçleri on kılıç darbesiyle ancak öldürübiliyoruz ve bunun için bir de utanmadan deneyim kazanıyoruz. İnsan ister istemez soruyor, level atlamak için deniz kenarında dolanıp yengec öldürdüğüm bu oyun bana ne veriyor?

Geliştiricilerden artık çok daha özenle ve dikkatle tasarlanmış, her aşamsı heyecan dolu oyunlar bekliyoruz. Bir oyunun online olması onun sürekli tekrarlanan sıkıcı döngülerine katlanmamız için bahane olamaz. Bana şimdi katılmayanlarınız olabilir, beni eskiden bir MMORPG'nin çok üzdüğünü iddia edenleriniz de çababilir ama haklısınız. Bu MMORPG'ler beni artık çok üzüyorlar.

■ twitter.com/cem_sanci





Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Küçüklerle selam olsun

Düşünün ki ben sizin yaşınzdayken internet diye bir şey yoktu. Çok garip geliyor kulağa, değil mi? Siz etrafta ne olup ne bittiğini anladığınız sırada ADSL'ler, fiber internetler zaten "oradaydı". İnternet yok, díjital edinme diye bir şey yok, ben de gözümü açtığımda Commodore'lar, Amstrad'lar ve bunların oyunlarını "çeken" yerler vardı. Boş disketleri götürüp götürüp oyun çektiğirdik. O zamanlar bile bu oyunların birçoğu büyük firmalar tarafından yapılmıştı. Büyük dediysem, "adı duyulmuş" firmalar... Bu durum yıllar içerisinde bu firmaların daha da büyüterek önumüze yepeni ve büyük oyunlar sunmasıyla devam etti. Capcom, Square Enix, Tecmo, Bandai Uzak Doğu'dan oyunları yağdırdı, Electronic Arts büyük ölçüde büyündü, Activision fantastik bir boyuta geldi, Ubisoft Fransa'dan taştı, dünyaya yayıldı ve sürekli bu firmaların yapımlarını bekler olduk. Basın sektörü de bu firmaları tanıdık bir yüz olarak belirledi. Basın bültenlerinde Electronic Arts ismini görmüyorsak yüz vermiyorduk, Eidos Interactive yeni

oyun yapmıyorsa başka bir fırmanın oyununu onun yerine işlemeyi hiç düşünmedik. Ne var ki bu durum -özellikle bu sene büyük bir ivme kazanarak- değişime uğramaya başladı. Geçtiğimiz yıl büyük firmalardan çıkan oyunlar bu yıl neredeyse yarı yarıya azaldı. Zaten dergiyi baştan sona iyice inceliyorsanız fark edersiniz ki tek sayfalık, "ufak" oyunlara çok daha fazla yer ayırrıoz zira "büyük" oyunlar artık eskisi kadar çok değil; hatta bu durum forumlarda veya başka mecralarda, tarafınızca şöyle de değerlendiriliyor: "Bu ay dergide iyi oyun yok, vasat bir sayı olmuş." Birçok eleştiriye şapka çıkarırmı amma şu karışıkta bizim hiçbir suçumuz yok zira sağlam olarak nitelendirilebilecek bir oyun çıkmamışsa biz de onu dergiye konuk edemeyiz, değil mi?

Bakin, oyun sektöründeki bu değişime siz de ayak uydurmaktı zorlanıyorsunuz, bir de bizim halimizi düşünün. Oyun fragmanlarını izlemeye bayılırlım ama son zamanlarda yayınlanan videolara bir bakıyorum, %70'i küçük,

bağımsız firmaların ellerinden çıkmış oyunlar; hatta bazlarının adını hiç duymamışım bile! Bu enteresan dönemin sonunda ne olacak, gerçekten merak içerisindeyim. Bir yandan yeni nesil konsollar çıktı ama düşünün ki her iki konsolu da alıracak, adam gibi "büyük" bir oyun hala piyasada yok. Bir yandan da bağımsız yapımcıların ellerinden çıkan o kadar güzel oyunlarla karşılaşıyoruz ki... Bir çeşit oyun bolusu var ama alıştığımız şekilde değil. Firmalar büyük oyunları azaltmanın yanında, bir de oyunları bedava yayılmasına başladı zaten bir süredir; ona da almak zorluyor. Bedava oyun dediğin belirli bir kalitenin altındadır genelde ve büyük bir firma, oyununu sadece bedava olarak dağıtmazca insanı bir şüphe kaplıyor doğal olarak.

Bu yazının amacı yaşadığım şaşkınlığı sizin paylaşmak ve sizde de bir aydınlanmaya yol açmakti. Sanırım artık büyük oyunlar gördüğçe daha çok sevineceğiz ve onları daha çok sevmeye çalışacağız zira sayılarının bu gidişle çok da artacağını sanmıyorum... ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

1080p

Yahu nedir bu çözünürlük savaşı? Vallahi fenalık geldi bu konudan, bu konuda çıkan haberlerden. Neden bahsettiğimi anladınız sanırım. PlayStation 4 ve Xbox One piyasada ya, iki platformda çıkan ortak oyunlar var ya, bunların her biri için "A'da 900p, B'de 1080p olacak" haberleri çıkyor ya, hah işte, konumuz bu.

Yillardır oyunların grafiklerden ibaret olmadığını anlatmaya çalışıyorum, çalışıyoruz, birçok kişi de bu yönde görüş bildiriyor. Ne var ki grafik kalitesinin 100 üzerinden 99 olduğu oyunlara bile "grafikleri kötü" şeklinde yorum yapanlar oluyor. Büylesine takıntılı bir kitle mevcutken de firmaların -yukarıda bahsettiğim şekilde- çözünürlük açıklaması yapması gayet normal aslında. Neymiş, Thief'in PlayStation 4'teki

görüntü kalitesi 1080p, Xbox One'daki görüntü kalitesi 900p imiş. Yani? Aradaki farkı gözlemleyip "Xbox One sürümü berbat görünüyor!" diyecek kaç kişi var? Veyahut bu açıklama yapılmamış olsa kim anlayacaktı Xbox One'daki çözünürlük eksikliğini. Benzer bir açıklama bu ay piyasaya çıkacak olan Watch_Dogs için de geldi ve oyunun PlayStation 4'te 1080p, Xbox One'da 960p olacağı belirtildi. Eyvah! Oyuncuların konsolları PC'ye tercih etmelerindeki asıl sebep, konfor değil miydi? "O kamyon sesli kasanın yanında, masa başında oyun oynayacağımı koltuğuma yayılıyorum, daha iyi." diyenler, en başta PC'nin gücünden feragat etmemişler miydi zaten? Ne oldu da bir anda piksel sayar olduk?

Hala en güçlü cihaz PC, hala en iyi grafiklere teknik olarak PC'ler ev sahipliği yapıyor. Hal böyleyken 720p olmuş, 900p olmuş, 1080p olmuş, ne fark eder? HD görüntüyse HD görüntü...

Sadece ben mi umursamıyorum bu savaşı? Belki de... Sonuçta piksellİ grafiklere sahip oyunlara tav olan, bu tip oyunları 1080p oyulara rahatlıkla tercih edebilecek bir bünyeye sahibim. Evet, Battlefield 4'ün grafiklerini övüyorum ama Broforce'u oynarken çok daha fazla zevk alıyorum. Evet, NBA 2K14'ün yeni nesil sürümünü ağzım açık oynuyorum ama Sensible Soccer'ı oynarken çok daha fazla eğleniyorum. Ya siz? Siz de benim gibi misiniz, yoksa piksel sayıp duruyor musunuz? Yapmayı, etmeyein... ■ www.gamerrocko.com





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Neler değişti, neler geldi

Değşim, hayatlarımızın bir parçası ve her sabah uyandığımızda yeni birisi olarak kalkıyoruz var olan dünyaya. Pek tabii ki -tipki bizim gibi- birçok şey değişiyor dünya etrafındaki. Mevsimlerden tutun, günlere kadar değişkenlik gösteren bir yapı içerisinde seyrediyoruz. Teknoloji ve dolaylı olarak oyun sektörü de değişim gösteriyor. (Dolaylı olma durumunu ayrı bir yazda tartılaşacağım.) Günümüzde piyasaya çıkan oyunların değişen grafik teknolojilerinde ya da o bambaşka oynamama tarzlarından bahsetmeyeceğim. Benim bu yazidaki derdim daha ziyade oyunların sonlarıyla alaklı... Her oyunun bir sonu vardır, değil mi? Evet. En sonu gelmez MMO'nun bile teorik olarak bir sonu vardır. Daha doğrusu oyun sahne çıkışken gösterilen baş kötü karakter kesildiği zaman o oyun, senaryo ve büyük ihtimalle satış reklamı açısından da bitmiş olur. Elbette ki MMO'lar tükenmez, aynı

boss zibilyon defa kesilir, aynı replikler yine duyulur ve dünya on milyarinci kez yine son-suz kötülükten kurtulur. Peki, bu bizim ne kadar umurumuzda? Biz oraya dünyayı kurtarmak için ya da kötülüğe dersini vermek için gitmedik ki? Ya da buradan sorayım; kaçınız World of Warcraft ya da türevi bir oyun oynarken ilgili raid'in boss'larını merak ettiniz? Kaçınız haklarında en azından Wikipedia bilgisi okudu? Peki, gerçekten kaçınız bu yaratığı öldürmenin bir anlamı olduğunu ve onun ölümü hak ettiğini düşündünüz? Illidan gerçekten ölmeliymiş misal? Benim hesaplarımıza göre büyük bir çöğunluğun bu soruya cevabı aynı olacaktır: "Item düşürmeye geldim hacı, ne yapayım adamın seceresini!" Size de garip gelmiyor mu? Düşünsenize, aynı boss'ları her hafta kesiyorsunuz ama hiç merak edip de bu kımmış diye bakmıyorsunuz. Yani senaryoya ilgisini alakası olanlar da geneli

biliyorlar. Benim derdim detaya inmek. Ha, bilmek zorunda değilsiniz, o ayrı ve zaten adamlar da bunu istiyor. Benim gibi çok deli manyak adam var, bizleri de mutlu edip oyunlarına bağlamak istiyorlar, yoksa onların derdi diğerleri değil ki. Zaten herkes "item" peşinde, girişişler oyuna. Görsel dünya da güzel, oh, mis valla... Benim buradaki argümanım, esasen EverQuest ile başlayan ve World of Warcraft ile tavan yapan "oyun sonu eşya düşürme" deliliği ve bu durum günümüzdeki MMO olmayan online oyunlara yansması. Elimde de harika bir örnek var: Diablo III: Reaper of Souls. Şimdi tutup da oyuna bık bık etmeyeceğim, zaten etmem, ettirmem de. Geçen ayki yazım dan da bildiğiniz üzere Reaper of Souls'a "kötü" demek, "oyun oynamaya vaktim yok" demenin artistesi, onu bir geçelim. Fakat oyunda garip bir sıkıntı var ve o da "Torment" isimli, kendi içinde altıya bölünen zorluk seviyesinde düşen eşya miktarı. Oyunun altı zorluk seviyesi olması harika ve son seviyede %1.600 gibi devasa bir bonus yetenek puanı kazanmamız da muazzam ama ne gariptir ki düşen eşyalar, Torment I ile bir hayli benzeşiyor. Tamam, kabul ediyorum, her seviyede daha yüksek ihtimalle Legendary eşya düşüyor ama sonuç? Sonuç aynı. E ben neden en zor seviyede kendimi yırtıyorum? Hem düşmanlar daha zor ölüyor, hem daha çok vuruyor. Aynı vakitte dört tane Torment II yapabiliyor ve benzeri ayarda eşya buluyorsam, varsın Torment VI'da deliren adamlı eşyalarımız altı ay sonra aynı seviyeye gelesin, ne gereği var? Laf atıldı ama sadece Reaper of Souls'a değil, genele. Bugünkü oyun sektöründe, oyun sonu belli olmayan ve sürekli "farm" yapma gerektiren yapımlar giderek artıyor ve son kullanıcıya olan ödül yansımaları aynı derecede zayıflıyor. Eminim Reaper of Souls için bir şeyler yapılacaktır ama genelde olan bu sorun nasıl tatlıya bağlanacak, işte onu hiç bilmiyorum. ■ twitter.com/ErtugrulSungu





#209

Watch_Dogs

Chicago'yu karanlık günler bekliyor...

1 Haziran'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

PCNET'İN 200. SAYISI MÜTHİŞ HEDİYELERLE ÇIKTI!

The cover of PCnet magazine features a large, stylized gold '200' in the center. Above it is the 'PC net' logo. Below the number is the subtitle 'TEKNOLOJİYİ SEVİYORUZ'. To the right of the '200' is the word '.sayı'. At the bottom left, there's a red circular badge with the text 'DVD HEDİYELİ'. The bottom section contains several product logos and descriptions, including 'WEBADAM', 'PHP', 'Windows 8', 'ESET', 'COMBAT ARMS', and 'viaport.com'. There's also a note about '200. sayı hediyeleri' (gifts for issue 200) and a barcode.

MAYIS 2014 SAYI 200 YIL 17 FİYAT 790 TL

TEKNOLOJİYİ SEVİYORUZ

200 .sayı

HAYATINIZI YEDEKLEYİN • TOR'U TANYIN • İŞLEMÇİ TESTİ
EN İYİ MÜZİK KAYNAKLARI • HİC BİLİNMEYEN 20 WORD ÖZELLİĞİ
MÜKEMMEL FOTOĞRAFI YARATIN • ÖZEL BİLGİLERİNİZİ GİZLEYİN

— 200. sayı hediyeleri —

WEBADAM 1 YILLIK HOSTING PAKETİ PHP'YE GİRİŞ EĞİTİM SETİ WINDOWS 8 GÖRSEL EĞİTİMİ ESET MOBILE SECURITY (6 AYLIK) COMBAT ARMS OYUN İÇİ SÜRPRİZ EŞYA viaport.com POWERPOINT 2013 GÖRSEL EĞİTİMİ

+ WEBADAM'DAN 1 YILLIK MOBİL SITE OLUSTURUCUSU + PCNET'İN SON 20 SAYILIK ARŞİVİ + ASHAMPOO UNINSTALLER 5 (6 AYLIK)

HER SAYIDA
+ YENİ ÜRÜNLER + YAZILIMLAR
+ MOBİL UYGULAMALAR + WEB SİTELERİ

ISSN 1301-0773 05 9 771301472005

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

KENDİ AKILLI TELEFON VE TABLET UYGULAMANIZI YAZIN!
HTML 5 kullanarak her platforma uygun uygulama geliştirmek artık çok kolay.



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:
Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VİDEO EĞİTİM



2 TAM SÜRÜM yazılım

CHIP Mayıs sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Mayıs 2014 Sayı: 59

ONLINE OYUN

Infinite Crisis

DC dünyasına MOBA dokunuşu...

Nfinity
Games

DOO
GAMES

NEXON

GAMEFORGE

TOO
GAMES

Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www(chip.com.tr)



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



Tüm marketlerde

Online Oyun #59

Mayıs 2014

Yayinci

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Editör

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Yayın Kurulu

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

Grafik Tasarım

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

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

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

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

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



MOBA gelir, MOBA gider...

Sonunda tüm dünya kocaman bir MOBA olacak, size söyleyeceğim. Bir yandan Heroes of the Storm heyecanı yaşanıyor kapalı kapılar ardında, bir yandan Infinite Crisis open beta aşamasına girdi, diğer yandan Smite live konuma geçti... DOTA 2 oynayanlar, League of Legends'cılar derken herkes bir MOBA'nın başına oturmuşa benziyor. Heroes of the Storm çıktığında nasıl bir denge değişikliği yaşanacak, en çok onu merak ediyorum.

Dergide de Infinite Crisis'in beta testini bir dosya konusu olarak size sunmaktan geri kalmadık. Abdullah da Smite'a daldı, beğenmişse benziyor. Tom Clancy's Ghost Recon da isim değiştirip Phantoms takisını aldı ve yenilenmiş bir oyun olarak dönüş yaptı. Anlayacağınız online oyun arenası bu sıralar hareketli; siz de kendinize uygun bir yapıp rahatlıkla bulacaksınız...

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

✓ Infinite Crisis



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 Quantum Rush
- 14 Troy vs. Sparta
- 16 World of Speed

DOSYA KONUSU

- 18 Infinite Crisis

İNCELEME

- 24 Ghost Recon
- 26 Smite
- 30 Grand Voyage

REHBER

- 32 Smite
- 34 Liste



14

^ Troy vs. Sparta



^ World of Speed



^ Ghost Recon



^ Grand Voyage



^ Smite

STEAM GREENLIGHT™

Steam Greenlight

İki dev isim birden!

Bildiğiniz üzere Steam, Greenlight projesi ile kullanıcılarından aldığı geri dönüşlere dayanarak bazı yapımları kendi sistemi üzerinde kullanılabılır hale getiriyor. Bugüne kadar birçok oyun bu sayede Steam üyesi olmayı başardı. Fakat Nisan ayının ortası itibarıyle iki dev yapım bir anda aday oldu. Bunlardan

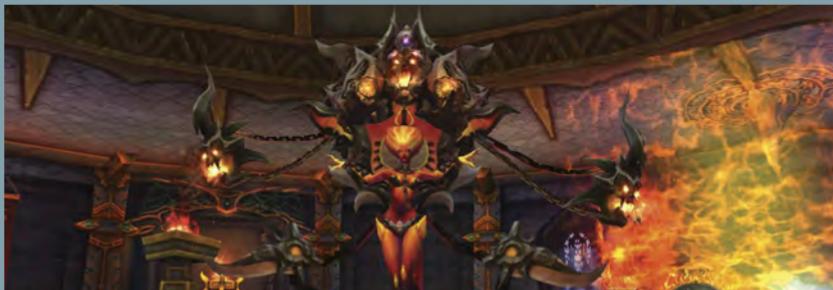
ilkı yılların eskitemediği MMO, Dark Age of Camelot. İkincisiyse benim ve MMO denildiği zaman karşısında saygı duruşuna geçenlerin çok sevdığı, efsaneler ötesi Ultima Online! Hadi, ne duruyorsunuz? Steam üzerinden Ultima Online desteği diyor adamlar!

Forsaken World: Blood Harvest

Bir değil, birçok değişiklik!

Forsaken World büyük miktarda oyuncuya sahip olan MMO'lardan birisi ve o bu miktarı kaybetmeye hiç mi hiç niyetli değil. Oyunu yakın zamanda ekleneceği duyurulan yeni yama Blood Harvest, dopdolu bir içerik ile geliyor. Başlı başına yeni bir sınıf olan Reaper'in oyuna eklenmesinin yanı sıra,

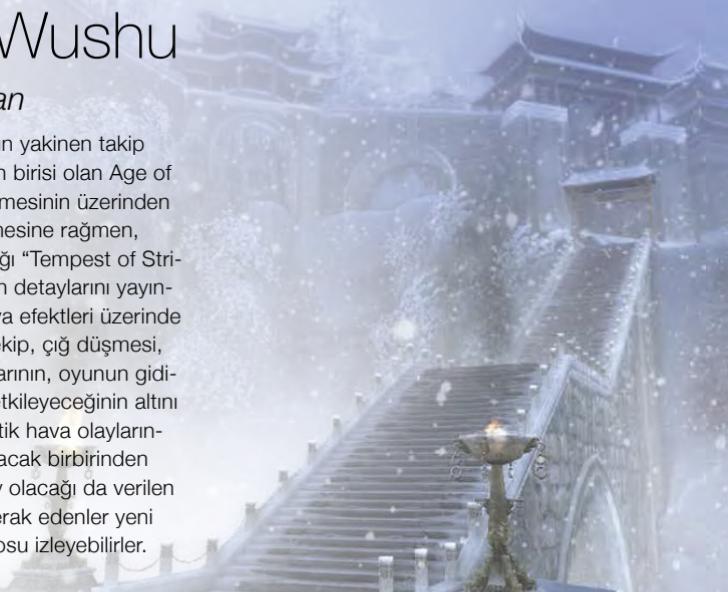
oyundaki en üst seviye miktarı 90'a çıkacak. Tüm dünya baştan aşağı değişecek ve yeni bölgeler oyuna eklenecek. Eklentiye ulaşan tüm sınıflar kendilerine özel iki adet yeni yeteneğe de kavușacaklar. İleri seviye zırhlar, yeni zindanlar ve etkinlikler de cabası. Adamlar çalışıyor azizim...



Age of Wushu

Havadan, sudan

Bizlerin ve dünyanın yakinen takip Ettiği yapımlardan birisi olan Age of Wushu, son güncellemesinin üzerinden çok da vakit geçmemesine rağmen, sonbaharda çıkaracağı "Tempest of Strike" isimli yeni yamanın detaylarını yayınladı bile. Özellikle hava efektleri üzerinde çalışıklarını belirten ekip, çığ düşmesi, fırtına gibi doğa olaylarının, oyunun gidişatını büyük ölçüde etkileyeceğinin altın çizdi. Özellikle fantastik hava olaylarından dolayı ortaya çıkacak birbirinden farklı ve gizemli görev olacığı da verilen bilgiler arasında... Merak edenler yeni yamanın tanıtım videosu izleyebilirler.



Fortnite

Sınıflar belli olmaya başladı

Bir süredir yapım aşamasında olan ve şimdiden yeterli sayıda bekleyeni bulunan Fortnite, sonunda oyun içerisinde boy gösterecek üç sınıf görücüye çıkardı. Epic Games tarafından geliştirilen ve survival oyun modelini benimsemiş olan yapımda, The Storm denen yaratıklar tarafından ele

geçirilen dünyamızı içerisinde bir savaş veriyoruz... Kendisi gösteren The Commando, The Ninja ve The Constructor isimli sınıflar arasında en çok dikkat çeken şüphesiz The Constructor oldu zira Fortnite'nin bina kurmak mekaniklerini tek başına üstelenecek ve farklı bir oyun deneyimi sunacağı aşıkâr.





ArchLord II

Meraklısına

Webzen tarafından uzun süredir piyasada bulunan ArchLord, yakın zaman da ArchLord II ile karşımıza çıkacak ama bildiğiniz üzere önce güzide bir beta süreci geçirmesi gerekiyor. Oyunun meraklıları içince harika bir haber var! Eğer sizler de bu serüvene dâhil olmak istiyorsanız, hemen

hâlihazırda olan Facebook hesabınız ile ya da direk Webzen sitesi üzerinden kapalı beta test için başvuru yapabilirsiniz. Şans eseri seçileceği belirtilen katılımcılar, Haziranda düzenlenmesi hedeflenen kapalı beta test için kolları sıvamaya da gönüllü olmalıdır. Malum o kadar kod veriyorlar, boşça gitmesin!

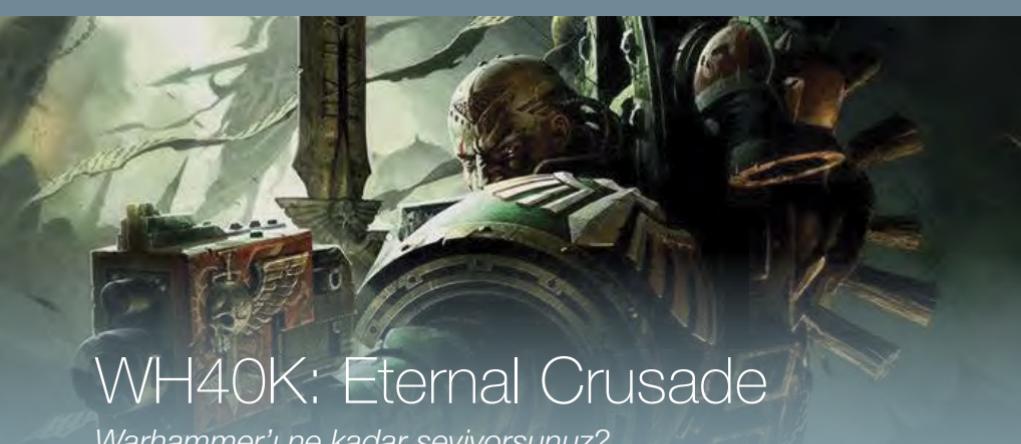
Lord of the Rings Online

Yeni bir sınıf geliyor!

otRO'yu ne derece takip ediyorsunuz bilmiyoruz ama oyuncular ücretsiz olduğunu beri kendisini sürekli geliştirdi, güncelliyor. Nitekim Mines of Moria eklenliğinde oyuna dâhil olan Warden ve Rune-Keeper sınıflarından bu zamana kadar geçen sürede, sürekli aynı karakterlerle oynamak zorundaydık. 2014'ün henüz başında oyuna yeni bir sınıf daha ekleneceği bilgisi gelmişti ki sonunda onun ne olduğunu öğrendik! Beorning isimli yeni sınıf, hafif zırh giyebilen, büyümeyip ve daha da önemlisi şekil değiştirebilen bir sınıf olarak karşımıza çıkacak. Dönüşüm formu olarak şimdilik

sadece ayı olabileceği biliniyor. Bakalım sonuçta sınıfın oyuna etkileri nasıl olacak?





WH40K: Eternal Crusade

Warhammer'ı ne kadar seviyorsunuz?

Gerçekten Warhammer 40K'yi ne kadar seviyorsunuz? Bunun bir cevabı olmalı zira 2015 yılında piyasaya çıkışması beklenen Warhammer 40K: Eternal Crusade'in ön alım bilgileri belli oldu! Oyun için özel olarak hazırlanan Founder's Pack adı altındaki ürünü satın alanlar, oyun piyasaya çıktıktı zaman, dört irkla da oynama şerefine ulaşacaklar.

Pek tabii sadece bununla da kalmayacak olan paket, beraberinde farklı silah ve zırh skinlerinin yanı sıra, sadece Founder paketine özel olarak bulunan farklı emblem, kahraman ve kozmetik ürünlerine de getirecek. Yine sadece bu pakete özel zırhlı araçları da unutmamak lazım! Yani adamlar basın parayı önceden, biz de ayaklarınıza ona göre uzatalım diyor.

United Eleven

Futbol severler bu tarafa

Online ortamlarda yaratık kesmekten sıkıldınız mı? Peki, birazlık menejerlik yapmak ister misiniz? Eğer cevaplarınız evet ise işte size bomba gibi bir oyun: United Eleven! NHN BlackPick Corporation tarafından geliştirilen yapımda, 50.000'den fazla resmi lisanslı oyuncu top koşturacağı gibi,



FIFPro yani Uluslararası Futbol Oyuncuları Birliği ve Bundesliga'ya kayıtlı tüm lisanslı oyuncular da karşımıza çıkaracak. Bu iki dev isim içerisindeki oyuncuları kullanarak kendi takımlarımızı kuracağımız yapımda, transferler yaparak, istatistikler geliştirek ve futbolcuları çalıştırarak bir takım kurmamız mümkün kılınacak. Beta testinin Mayıs ayı içerisinde gerçekleştirilemesi beklenen United Eleven, içerisinde Türkçe de bulunan tam sekiz dilde piyasada olacak. Basit ama aynı zamanda detaylı bir oyun içeriği sunacak olan yapımda, taktiksel ayarlamaları PC, akıllı telefon ve de tablet üzerinden yönlendirmemize de imkân sağlayacak. www.united11.com

Phantasy Star Online 2

Yapım SEGA
Dağıtım SEGA
Çıkış tarihi 2014
Web www.pso2.com

Bol bol korkunç yaratık bulunacak
PSO2'de ve bunları gerçek zamanlı olarak,
farklı kombolarla ve karakterinize özel
güçlerle yenmeye çalışacaksınız. Kontur
ataklar yapmak, üçüncü kişi görüntüsünden
den ateş etmek de serbest!



Oyun İşgın Yeni Çağı'nın 283. yılında geçiyor ve bir Ark'ı kontrol ediyoruz. Arklar uzayın derinliklerini, yeni gezegenler bulma umuduyla arşınlayan bir grup maceracıya verilen bir isim. Bu da demek oluyor ki PSO2'de, bolca uzay araştırması yapacağız...

Üç ırktan birini seçebileceğiniz oyunda İnsanlar, yapay olarak geliştirilmiş canlılar, Newman'lar ve CAST adındaki robotlar yer alıyor. Her ırkın kendine has güdü olduğu alanlar ve zayıf noktaları bulunuyor.



Yapım GameArt Studio **Dağıtım** GameArt Studio
Web www.quantum-rush.net **Çıkış Tarihi** 2014

Quantum Rush

Death Race in Space!

GameArt Studio, yarış ve aksiyon oyunlarına bir yenisini daha ekleyerek Quantum Rush ile karşımıza çıkıyor. Fakat bu sefer bu türü diğerlerinden ayıracak özelliğii, fantastik bir uzay evreninde geçmesi. Yapım şuan açık beta aşamasında oyuncular ile buluşmuş durumda. Pistte bulunan bazı güçlendirme etkileri ile yere temas etmeyen küçük uzay araçları kullanarak heyecanlı bir yarış oyunu ortaya çıkarılmak istenmiş. Fakat yapının yapım sürecinde ise biraz ilginç bir durum olmuş. Yaptırıcı firma oyun için, hedefi 100.000 \$ olan bir bağış kampanyası oluşturuyor. Fakat gereken süre zarfında bu paranın sadece 5400 \$'lık küçük bir bölümü toplanabiliyor. Tabii ki daha sonrasında bir şe-

kilde oyun zaman içerisinde bugün ki halini almış durumda. Zira şuan ki halinin de pekte iyİ olduğu söylenemez. Çünkü istenilen bağış hedefine ulaşamadığı için, firma oyun içerisinde bazı eklenti ve özelliklerini çıkarmış. Görsellik bakımından ise çok fazla başarılı olduğunu göremesem de, kötü olarak nitelendirmek kesinlikle yanlış olur. Bu arada oyunun internet sitesinden Quantum Rush'ı ücretsiz olarak indirip, oyuna giriş yaptığınızda basit bir oyun içi ara yüzü ile karşılaşırıysınız. Market ve araştırma bölümlerinin de yer aldığı menü gayet basit bir biçimde tasarlanmıştır. Müzik ve seslendirmelere gelecek olursak atmosfere gayet uygun olarak seçilmiş. Aslında kulağınıza biraz farklı gele-



bilir. Fakat sonrasında hoşunuza gidecektir. Bu arada bir yarışa girdiğinizde rahatlıkla anlayacağınız ki, oyun içi dinamikleri biraz yetersiz görünüyor. Özellikle oynamabilirlik açısından değerlendirildiğinde kontroller gerçek anlamda zor bir halde. Kontrol ettiğiniz aracın kontrolüne alışana kadar epey zaman geçiyor. Bu dezavantajı indirmeye çalışmanız içinde yarıttığınız haritayı rahat bir şekilde görüp buna göre hareket etmeniz gerekiyor. Fakat ne yazık ki oyun buna da izi vermiyor. Çünkü oyun gerçek anlamda abartılı bir hız sahip. Bu hız yüzünden haritayı okumakta zorlanabiliyorsunuz. Belki de yapımcıların alıştıralım bir kontrol sistemi yerine farklı bir sistem tasarlamak istemiş olsalar bile bu durumu abartarak hedeften çok uzak bir yere getirdikleri ortada. Oyun şuan Steam Greenlight kampanyası içerisinde yer alıyor. Açıkçası buradan geçer not alabileceğini sanmıyorum. Sonuç olarak oyuncuların karar verdiği bir platform. Firma her an, tekrardan bir kampanya hüsranı yaşayabilir. Tabii ki oyun beta aşamasında olduğu için, şüphesiz bazı eksiklikler giderilmeye çalışılacaktır fakat fazla bir fark yaratacağını da sanmıyorum. Fikir gayet güzel, çalışma özensiz ve yetersiz.

Çünkü günümüzde oyuncuların beklenileri çok artmış durumda. Bu beklenilere cevap veremediğiniz takdirde, piyasa ciddi anlamda acımasız olabiliyor. Oyuncular için o kadar çok alternatif var ki, yapımcılar kendi oyunlarını diğerlerinden ayıran yada üstün kılan bir şeyler ortaya çıkarmalı. Quantum Rush için tam sürüm oyunculara sunulduğunda ne kadar başarı sağlayabilecek açıkçası çok merak ediyorum. Tabii ki firma kendilerinden ümitli. Fakat aranan kan, ümit değil emin olmak. ■ **Abdullah**

Bir Bakışta

- Uzay yarışları
- Fikir güzel, yapılmıştır

◆ Yarış, Gelecek, Hız





Yapım HunGames **Dağıtım** HunGames
Web troy.hungames.net **Çıkış Tarihi** 2014

Troy Vs. Sparta

Yeni bir çağ başladı...

Troya savaşının ardından, insanların dünyasının Truvalılar ve Yunanlar olarak ikiye bölmemesinden sonra bile tanrılar arasındaki düşmanlık sona ermedi ve tanrılar yeniden savaşmaya karar verdi. Bunun üzerine Zeus iki orduyu da Autis kitasına yolladı ve onları, bir gün cesur bir adam gelip bu savaşa son verene kadar yeniden doğup tekrar tekrar birbirleriyle sonsuza dek savaşmak zorunda bıraktı. Peki bu kişi kim olacak?

Troy Vs. Sparta, oyuncuları Truva savaşçularının ve Sparta askerlerinin arasındaki destansı çatışmaya sokan ücretsiz bir aksiyon MMORPG. Elflerin, cücelerin, büyülerin vs. olduğu geleneksel MMO oyunlarının aksine

Troy VS Sparta, Truva efsanesinin ve Sparta dönemlerinin ünlü masallarıyla birlikte oyunculara daha gerçekçi bir yaklaşım sunuyor. Oyundaki en önemli unsurlardan biri karakter özelleştirme ve geliştirme sistemi. Sekiz farklı sınıfa sahip olan oyunda her bir sınıf kendi güçlü ve zayıf yönleri ve yetenekleri ile oyuna yön veriyor. Oyuncular, Warrior, Guardian, Berserker, Ranger, Assassin, Magician, Mage, Hunter sınıflarından birini seçebiliyor. Sınıf çeşitliliğinin çok olması he royun stili için yeteneklerin ve özelliklerin de çok olmasını sağlıyor. Oyundaki bir diğer önemli özellik ise PVP sistemi. Oyuncular 10. seviyeye



ulaştıklarında, her 5 dakikada bir görünen bir davetiye istemi ile WAR sistemine katılmaya hak kazanıyorlar. WAR sisteminde 4 farklı element bulunuyor. Bunlar; Annihilation, Seize, Relic ve Infinite. Her modun kendine özel zorlukları mevcut. Kısaca

Infinite'te ise amacınız oldukça basit. Verilen sürede öldürebildiğiniz kadar düşman öldürmek. Her öldürme size bir puan getiriyor. Savaşlar sonunda katılımcılar oyun içi para ve Honor Points ile ödüllendiriliyorlar. Oyun içerisinde, klan oluşturabilir, arkadaş

Troy Vs. Sparta, oyuncuları Truva savaşlarının ve Sparta askerlerinin arasındaki destansı çatışmaya sokan ücretsiz bir aksiyon MMORPG

bahsedecem olursak, Annihilation'da karşınızdaki tarafta bulunan her kişiyi yok etmeniz gerekiyor. Hepsini öldürmemeseniz, süre sona erdiğinde en çok askere sahip taraf kazanmış oluyor. Seize'de taktiksel bölgeleri ele geçirip yolunuza çıkan herkesi öldürüyorsunuz. Süre dolduğunda en çok bölgeyi ele geçiren taraf kazanıyor. Relic modunda, haritada kutsal taşları arayıp onları yok etmeniz gerekiyor. Tabii ki, yolda gördüğünüz düşmanları da öldürmeliisiniz. En çok kalıntı yok eden taraf kazanıyor.

edinipti sohbet edebilir, ve zorlu mücadelelere katılmadan önce kendi grubunu zu yaratabilirisiniz. Bilindik MMO'lardan sıkıldıysanız, ve destansı öykülerden keyif alıyorsanız Troy Vs. Sparta'yı deneyebilrisiniz. ■ **Burçın**

Bir Bakışta

- Karakter modifikasyonu
- PvP sistemi

◆ MMORPG, PvP, Troy, Spartan



Yapım Slightly Mad Studios **Dağıtım** Slightly Mad Studios
Web www.worldofspeed.com **Çıkış Tarihi** 2014

World of Speed

Online bir yarıştan fazlası

Daha önce NFS: Shift, Shift 2 Unleashed ve Test Drive Ferrari Racing Legends yapımlarında imzası olan Slightly Mad Studios, bu kez online bir yarış oyunu olan World of Speed için kolları sıvamış durumda. Oyun henüz beta aşamasında bile olmamasına rağmen bazı görsellere ve yapımcıların ettikleri vaatlere baktığımızda, gerçek anlamda yapının iddialı olduğunu görebiliriz. Yapım stüdyosunun yeni göz bebeği olan World of Speed son derece akıcı ve kaliteli grafiklere sahip olacak bir online gerçek zamanlı yarış oyunu. Çok fazla bir alternatif olmadığını da göz bulundurursak, oyuncular tarafından tercih edilebilir bir konumda olduğu ortada. Yapımcıların dediğine göre, oyun yeni çağ'a uygun kaliteli grafikler ve görseller eşliğinde,

bol miktarda aksiyon içeren bir yarış oyunu olacak. Yani sadece bir yarıştan fazlası olacağını söyleyebiliriz. Oyunda rekabetin ön planda olacağını söyleyen yapımcılar, oyuncuların tek başına bitiş çizgisine gelerek zafer kazanacağıının garantisini olmadığı, her şeyin takım çalışması ile ilgili olduğunu söylüyor. Buradan da oyunun tek oyuncu bazlı olmadığını anlayabiliriz. Ayrıca oyunda birçok farklı oyun modu bulunacak. Bu modların tam olarak ne olduğu hakkında henüz bir bilgi yok. Yapımın en çok ilgi çeken yönlerinden bir diğer, kulüp sistemi. Buna aynı zamanda klan sistemi de denebilir. Oyuncular, kendi logolarını tasarılayabilen kulüplere dahil olabilecekler ve kendi takımlarını



kurabilecekler. Tabii ki diğer kulüpler ile ciddi bir rekabet içinde, yüksek bahisler içeren bölge yarışları da gerçekleşecek. Yani bir anlamda, bölge savaşları demek yanlış olmaz. Bu arada yapının barındırdığı en önemli içerik, hiç şüphesiz araçlar. Bu araçları zamanla kendi garajınızda toplama imkanınız olacak. Zira bu toplama olayınızın çok kolay olacağını sanmıyorum. Tabii ki

pistinden, Londra sokaklarına uzanan bir pistten bahsediyorum. Bu örneklere Moskova veya Monaco şehirlerindeki lisanslı pistleri de ekleyebiliriz. Oyun hakkında söyleyebileceğimiz şeyler, şimdilik ne yazık ki birkaç görsel ve yapımcıların sözlerinden fazlası olamıyor. Fakat benim beklenimi büyük. Tabii ki 2009 yılında kurulmuş ve bu konuda tecrübeli olan firmanın daha önceki

Yapımcılar, oyuncuların tek başına bitiş çizgisine gelerek zafer kazanacağının garantisinin olmadığını, her şeyin takım çalışması ile ilgili olduğunu söylüyor

oyun içi dinamiklerinin de epey tadında ve dengeli olacağı söyleniyor. Yapım stüdyosu, oyunun geliştirilerek dizayn edilen online bir tecrübe olacağını belirtiyor. Üstelik dediklerine göre, oyun devamlı ve düzenli olarak destek görecek ve geliştirilecek. Bunlara ek olarak ilerleyen zamanlarda oyuna yeni araçlar, yollar ve oyun modlarının ekleneceğini de söyleniyor. Yarış pistleri hakkında söylenen ise, yarışların gerçek şehirleri temsil eden ve gerçek olan lisanslı yarış pistlerinde geçecek olması. Yani İngiltere'de bulunan Brands Hatch

yapımlarına baktığında, projenin ortaya iyi şeyler koyabileceğini düşünüyorum. Firmanın diğer bir yarış oyunu olan Project Cars üzerinde de çalıştığı biliniyor. Net bir çıkış tarihinden bahsedilmiyor fakat çok iddialı olduğunu söylemek sanırım yanlış olmaz.

■ **Abdullah**

Bir Bakışta

- Sıradan bir yarıştan daha eğlenceli
- Alternatif olmayan bir online yarış

◆ *Online Racing, Hız*



Infinite Crisis

DC evreni tek bir oyunda!

Ün geçtikçe MOBA sektörünün yükselişi katlanarak artıyor. Bu sektör daha ne kadar büyüyebilir dediğimiz anlarda bile yeni oyuncular kazanmaya devam eden bir tür haline geldi. Oyuncular, adeta bitmek bilmeyen bir MOBA yağmuruna tutmuş durumda. Özellikle yurt içinde ve dünya çapında yapılan e-spor faaliyetleri bu oyun türünü hiç olmadığı kadar popüler bir hale getirdi. Oyuncular oyunu oynamakla kalmıyor, düzenlenen turnuvalarda usta takımları izleyerek hem eğleniyor hem de kendileri için yeni takıtlar öğreniyorlar. Oyun firmaları elbette MOBA nimetinde yararlanmak için sürekli olarak yeni oyunlar çıkarıyorlar. Bu oyunların içerisinde elbette oldukça iddialı yapımlar yer alıyor. Strife,

Dawngate, Heroes of the Storm ve Total War Arena gibi çok sayıda MOBA oyunu yapımcısı League of Legends ve DOTA 2'ye rakip olabilmek için son hızlarıyla çalışıyorlar. MOBA sektörünün gittikçe genişleyerek en sonunda DC evrenini de içine aldı ve pek çok DC kahramanının içerisinde olduğu bir MOBA oyunu olan Infinite Crisis karşımıza çıktı. Oyunun şuanда açık betası aktif durumda ve bende bu yeni MOBA'nın potansiyelini anlamak için direk olarak oyunu test etmeye başladım.

Infinite Crisis duyurulduğunda, DC evrenine duydugum sempatimin de etkisiyle çıkan her türlü haberi takip etmeye başlamıştim. Oyun çıktığında delicesine



oynayacağımı asla düşünmedim ama DC kahramanlarının çekiciliği ister istemez oyuna yönlendiriyordu. Gelelim oyundan aldığım notlara. Infinite Crisis'de iyi ve kötü DC karakterlerini birbirleri çarpıştırıyor.

Oyun çıktığında delicesine oynayacağımı asla düşünmedim ama DC kahramanlarının çekiciliği ister istemez oyuna yönlendiriyordu

Oyunda pek çok ünlü DC karakteri yer almıyor. Superman, Batman, Flash, Wonder Woman, Green Lantern gibi iyi karakterlerin yanında Joker, Harley Quinn, Posion Ivy ve Doomsday gibi kötü karakterlerde bulunuyor. Hatta ben yazarken Blue

Beetle'in da karakter listesine yakında ekleneceği açıkladı. Ayrıca karakter çeşitliliğini artırmak adına bazı karakterlerin birden fazla versiyonları tasarılanarak yeni karakterler oyuna eklenmiş. Yani Bat-

man'in paralel bir evrendeki yansımıası olan Nightmare Batman oyundaki kötü karakterlerden biri. Bunun gibi farklı karakter uygulamaları Superman'a, Joker'a, Catwoman'a, Posion Ivy'e ve Green Lantern'a da uygulanmış. Gaslight Joker, Arcane



Green Lantern, Nightmare Superman gibi karakterler de görmek mümkün. Tüm bu farklı modellerelerle beraber oyunda şuna da toplam 28 karakter bulunuyor. Tabii Infinite Crisis'in henüz açık betada olduğu unutulmamalı. DC evreni oldukça geniş bir evren. Tam sürümeye yaklaşıkça ve tam sürümden sonra dahi pek çok karakter oyuna eklenecek ve karakter sayısı katlanacaktır.

Infinite Crisis'de açık beta itibarıyla oynanabilen üç adet oyun modu bulunuyor. Üç oyun modunda birbirinden farklı üç

haritalarına oldukça benzıyor. Gotham Divided, Coast City ve Gotham Heights modlarından ilk olarak Gotham Heights'i anlatmak istiyorum. Gotham Heights modu League of Legends'in Dominion moduna fazlasıyla benziyor. Aynı oradaki gibi dairesel yapıya sahip bir oyun haritası bulunuyor. Temel amacımız haritadaki beş adet kontrol noktasını ele geçirmek ve olabildiğince bize kalmasını sağlamak. Kontrol noktalarına kadar elimizde kalırsa düşmanın güc kaynağının enerjisini azaltıyoruz ve iki takımın birinin güç kaynağı sıfırlandığında oyun

MOBA oyunlarının vazgeçilmezlerinden olan jungle alanında güçlendiriciler, sağlık paketleri ve hız artırıcılar bulunabiliyor

haritada oynanıyor. Üç farklı haritada da 5v5 maçlar oynanıyor. Haritalarda en hoşuma giden olay harita ile etkileşim oldu. Haritalar her biri los sokakların birleşiminin den oluşuyor. Çevrede yer alan araçları patlayabiliyor ve diğer birkaç eşya ile daha etkileşime girebiliyorsunuz. Oyundaki üç haritayı görünce ister istemez League of Legends'i andırıldı. Üç haritada LoL'ün

bitmiş oluyor. Her haritada etkisini götsen Urban Jungle sistemi burada da var. MOBA oyunlarının vazgeçilmezlerinden olan jungle alanında güçlendiriciler, sağlık paketleri ve hız artırıcılar bulunabiliyor. Tüm bunların yanında haritanın tam merkezinde yer alan Orbital Cannon'u kontrol altına aldiğinizda saldırı droidleri çağırabiliyor ve savaşta avantaj elde edebiliyorsunuz.



Oyundaki ikinci oyun modu olan Coast City'nin haritası ise bu defa LoL'deki 3v3 savaşlarını anımsattı. Yine amaç düşmanın güç kaynağını yok etmek ancak bu sefer bunu başarmak için biri kısa diğeri uzun olan iki koridorlu bir haritada ilerlemeniz gerekiyor. Haritadaki üst koridor alt koridor'a göre daha uzun ve itirmesi de daha fazla zaman alıyor. Ancak haritanın önemli faktörlerinden biri olan Power Relay'lerden biri de üst koridorun tam ortasında yer alıyor. Power Relay'ler haritada toplam üç adet bulunuyor. Eğer birini ele geçirirseniz düşman droidlerine daha fazla hasar verebilirsiniz. İki tanesini ele geçirirseniz üst koridordan daha güçlü droidler düşmana saldırıyor. Eğer üçünü birden elde tutacak olursanız aynı güçlü droidler alt koridora da dolmuşuyor. Ayrıca haritanın ortasında yer alan Doomsday ağıtını ele geçirmek yine avantajınıza oluyor.

Infinite Crisis'in son oyun modu ise Gotham Divided. Bu oyun modu nerdeye MOBA'ların herpsinde yer alan üçlü koridor

sisteminin DC mayası bulaşmış hali. Düşmanla üç koridordan saldırırı geçiyor, koridoru ittirerek, düşmanın taretlerini yıklarak güç kaynağına doğru ilerliyoruz. Tahmine debileceğiniz üzere ilk kim düşmanın güç kaynağını indirirse o takım kazanmış oluyor. Bu oyunda da jungle oldukça önemli. Jungle içerisinde farklı seviyelerde düşmanlar bulunuyor. Bunun yanında hız, sağlık ve menzil artıncılar da Jungle'da kullanılmak için bekliyor.

Benim oynamaktan en çok zevk aldığım mod klasik üçlü koridor sisteme sahip olan Gotham Divided modu oldu. Gözüme çarpan ufak tefek detayları anlatmak istiyorum. Maçlar bazen heyecanlı geçebiliyor. Bazen ise bir taraf bariz üstünlük kuruyor. Maçın gidişatını çok büyük oranda oyunun başları belirliyor. Yani maçların başını hangi takım oynarsa maçın galibi de o takım oluyor. Maçın başını zayıf oynayan takımlar için maçı çevirmek neredeyse imkansız hale geliyor. Taktiksel oyunlar da bu yüzden hayatı geçirilemeyecekler.



kurulduğunda ve her iki takımda üstün-lüğü diğerinin eline bırakmadığı sürece oyunlar daha heyecanlı bir hal alıyor. Geric şunu da belirtmek isterim. Oyun şu anda yeni ve açık betada olduğundan kimse henüz bir Infinite Crisis ustası değil. Bu nedenle oyun tam sürüm olarak piyasaya sürüldüğünde çok daha heyecanlı savaşlar görmemiz mümkün olacak.

Kontroller klasik bir MOBA oyunundaki gibi ayarlanmış yeteneklerimiz Q,W,E

yavaşlatan veya karakterimizin hızını artıran yetenekler ile göremedigimiz belli bölgelere cihazlar yerleştirip görülebilir kilmak mümkün. Tüm bu yeteneklerin dışında Stolen Power isimli yetenekler ile diğer karakterlerin sahip olduğu bazı güçleri kullanabiliyorsunuz. Yani Joker olarak oynarken Wonder Woman'a ait bir yeteneği kullanmak mümkün.

Oyunun görselliğine göz attığımızda klasik bir MOBA oyununun görselliğinden fazlasını

Yetenek puanlarımızla yalnızca özel yeteneklerimizi değil temel saldırımızı da geliştirebiliyoruz

tuşuna; en güçlü yeteneğimiz olan ultimate yeteneğimiz ise R tuşuna ayarlı. Her seviye bir adet yeteneğimizi geliştirmiyoruz. Güzel olan noktalardan biri şu ki; yetenek puanlarımızla yalnızca özel yeteneklerimizi değil temel saldırımızı da geliştirebiliyoruz. Ayrıca ekstradan kullanabildiğimiz ekstra yetenekler de bulunuyor. Rakibi

vermiyor. Oyunu izometrik kamera açısından istedigimiz zoom oranından oynayabiliyoruz. Ancak usta Moba oyuncularının da bildiği gibi bir MOBA oyununu en geniş kamera açısından oynamak çevreyi görebilmek adına çok daha avantajlidir. Görsellik kötü değil, buna rağmen bazı eksiklerin mevcut olduğu da bir gerçek. Karakter



çizimleri biraz daha detaylı olabilirdi. Aynı şekilde, animasyonlar daha da çeşitlenirilebilir. Bazı karakterlerin animasyonları özellikle güzel olmuş. Yani bir Joker'in yüryüş şekli tebessüm etmenizi sağlıyor; ancak bazı karakterlere dikkat ettiğinizde donuk hareketleri fark ediyorsunuz. Yetenek efektlerinin görsel görüntüsü daha çekici hale getirilebilir. Bazı takım savaşlarında ortalık karışlığında ise ne yaptığınızı anlayamayacak konuma gelebiliyorsunuz. Tabii bunlar, oyunun betada olduğunu hatırlatarak görmezden gelinebilecek detaylar.

Gelelim oyunun bahane üretilemeyecek eksiklerine. DC kahramanlarıyla dolu Infinite Crisis'in oynanışında ne yazık ki neredeyse hiç orijinallik yok. Oyundaki bütün modların League of Legends'dan esinlendiği çok belli oluyor. Hatta esinlenmek bence buna göre biraz insaflı bir söylem oldu. League of Legends haritalarının DC evrenine uyarlanmasından başka hiçbir farklılık olmadığı bir gerçek. Orman sistemi, düşmandan saklanılabilen alanlar ve bu alanları gözetlemek için yerleştirilen eşyalara kadar oynanışın orijinallikten çok

uzak olduğunu söylemeliyim. Infinite Crisis DC hayranlarının sevebileceği bir oyun; ancak oyunun orijinallikte eksik kalması diğer MOBA oyuncularının oyun zevkini baltalayabilir. Pek çok oyun firması klasik MOBA sistemine ne gibi farklılıklar getiririz de oyuncuları kendimize çekeriz diye düşünenkten Infinite Crisis'in yapımcısı Turbine bu sistem ile çok büyük bir risk almış. Infinite Crisis çok büyük bir ihtimal ile kendi DC fanlarından oluşan bir gurup oyuncu ile yoluna devam edecek; ancak LoL ve DOTA 2'ye rakip olması çok uzak bir ihtimal. Eğer bir DC hayranı iseniz Infinite Crisis'e bakmadan geçmeniz ise hata olacaktır...

■ Enes





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Web ghost-recon.ubi.com/ghost-recon-phantoms

Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms

Yenilenmiş aksiyon!

Tom Clancy isminin oyun dünyası için apayrı bir önemi olduğu bir gerçek. Yazdığı senaryolarla Tom Clancy oyun dünyasına Splinter Cell, Rainbow Six ve Ghost Recon gibi çok önemli serisi oyun dünyasına kazandırdı. Ghost Recon serisinin bir parçası olan Ghost Recon Phantoms 10 Nisanda beta testlerini tamamlayarak bizlerle buluştu. Oyunu Steam üzerinden indirip Uplay aracılığıyla oynamak tamamen ücretsiz. Ghost Recon Phantoms aslında pek yabançı bir oyun değil. Daha önce Ghost Recon Online ismiyle bilinen oyun elden geçirildi, yenilendi ve Ghost Recon Phantoms olarak karşımıza çıktı. Ghost Recon Phantoms tamamen yenilenmiş haritalarla, silahlarla ve arayüz ile karşımıza çıkmış. Oyundan genel hatlarıyla bahsetmek istiyorum. Oyunda

Assault, Recon ve Support olmak üzere üç sınıf bulunuyor. Bu üç sınıfın her birine ayrı ayrı seviye atlatabiliyor ve geliştirebiliyorsunuz. Her sınıfın iki özel yeteneği bulunuyor birbirlerinden farklı tip silahlar kullanıyorlar. Assault sınıfı yakın ve orta mesafeli çatışmalarda diğer sınıflara göre daha başarılı bir sınıf. Makineli tüfekleri ve pompalı tüfekleri kullanabilen Asaault özel yetenekleri sayesinde bir adet kalkan ile kuşanabiliyor. Bunun dışında ayrıca düşman üzerinde zamanla hasara neden olan bir etki bırakabiliyor. Oyunun ikinci sınıfı Recon ise Assault'un dikkatli olması gereken bir sınıf. Recon'un en önemli özelliği keskin nişancılıkta usta olması. Sniper silahları elbette düşman üzerinde büyük hasar veriyor. En fazla iki vuruşta düşmanı indirmek mümkün

durumda. Recon'un keskin nişancı tüfeğinden farklı olarak kullandığı diğer bir silah olan Sub-Machine Gun ise yüksek oranda isabet oranına ve hızına rağmen düşük hasar veriyor. Recon'un özel yeteneğinden birisi düşman oyuncuların yerlerini tespit ederken, diğer yetenek ise kendisini kamuflaj ederek kısa bir süre rakipten saklanması olanağı sağlıyor. Support sınıfı oyunun son sınıfını oluşturuyor. Support sınıfı kısa mesafelerde dönüşü zorlaştırsa da özellikle orta mesafeli saldırılarda oldukça etkili olan ağır makineli tüfekleri ve yakın mesafenin en etkili silahları olan pompalı tüfekleri kullanabiliyor. Mermi saptırma gibi yetenekleriyle de düşmanların saldırısının etkisini azaltma gibi özelliklere sahip.

Ghost Recon Phantoms tüm Ghost Recon oyunları gibi taktiksel savaşların öne çıktığı bir oyun olarak karşımıza çıkmış. Oyun sırasında birinci ve üçüncü şahıs kameralarına geçiş yapabiliyoruz. Siper alma sistemi oyunun ana damalarından birini oluşturuyor. Haritalarda siper almak için pek çok uygun yer bulunuyor. Kimi yerlerin üzerinden atlamak veya oraya tırmanmak mümkün oluyor. Öyle serbestçe ortada gezip toz mak intihar ile aynı anlama geliyor ve siperimizden ateş ederken kafamızı dışarıya dikkatli çıkarmak gerekiyor. Siperden siper'e geçişlerde son



derece önem teşkil ediyor. İyi bir takım oyunu galibiyeti Ghost Recon Phantoms'ta maç kazanabilmeniz için en önemli taktiği oluşturuyor. Ghost Recon Phantoms görselliği ile de son derece iyi olmuş. Animasyonlar, yenilenmiş haritalar ve karakter modelleri tatmin edici düzeyde. Şu sıralar farklı bir aksiyon oyunu arıyorsanız Ghost Recon Phantoms sizin oldukça tatmin edeceklerdir.

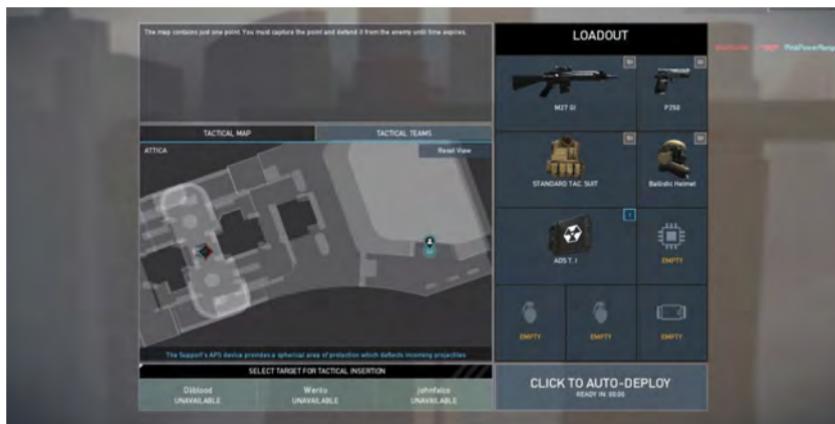
■ Enes

Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms

- ⊕ Yenilenmiş haritalar, eğlenceli oynanış, görsellik
- ⊖ Herkese hitap etmeyen taktiksel oynanış

8,1

■ Aksiyon, Taktiksel savaş





Yapım Hi-Rez Studios Dağıtım Hi-Rez Studios Web www2.hirezstudios.com/smite

Smite

Hem TPS, hem de MOBA

M OBA dünyasının hiç şüphesiz başı sayılabilen DoTA, Warcraft evreninde doğmuştu. Daha sonra zaman içerisinde kendini biraz daha geliştirdi ve gittikçe oyuncular arasında popüler bir hale gelmeye başladı. Kendisi sadece bir

Valve çatısı altında piyasa tekrar girerek DoTA'nın ölmemiş kanıtlanmış oldu. Oyun beta aşamasında olduğu zamanlarda bile, büyük ödüllü turnuvalara önderlik etti. Oyunu oynamak isteyen sayısız oyuncu DoTA için aktivasyon kodu arar oldu. Hatta

Oyun sizin için otomatik olarak, seçtiğiniz karaktere en uygun eşyayı sırasıyla tamamlıyor. Tabii ki bu küçük yardımcıyı devre dışı da bırakmanız mümkün

Warcraft harita modu olmasına rağmen ilerleyen zamanlarda bağımsızlığını ilan etti de diyebiliriz aslında. Tabii ki git gide artan oyuncu sayısı ile gerçek anlamda oyuncuların vazgeçilmez haline geldi. Çok uzak olmayan bir tarihte ise DoTA 2,

bu işi ticarete dökenler bile ortaya çıktı. Sonrasında ise steam hesabı olan herkesin ücretsiz olarak ulaşabileceğİ bu son durumuna gelmiş oldu. Tabii ki bu arada Riot Games boş durmadı ve League of Legends yapımını biz oyuncuların beşen-



sine sundu. Henüz pek alternatif olmayan bir tür olması sebebiyle oyuncular bu iki oyuna yöneldiler. Şimdilerde ise DoTA 2 ve League of Legends, ezeli birer rakip durumalar. Tüm bunlar yaşanırken Hi-Rez Studios bu türün tuttuğunu farkına varmış olsa gerek ki, Smite'ı duyurdu. Fakat bu iki yapımla ile yarışamayacağının bilincinde olduğu için, Smite farklı bir Moba olarak tasarlandı. Farkı ise, birbirinden farklı şampiyonların ve mitolojik tanrıların arasında geçen TPS türünü de içinde barındıran bir yapımla ortaya çıkması. Yeni nesil grafiklerin kullanıldığı Smite adeta, World of Warcraft arenalarının, League of Legends ile karışımı olarak düşünülebilir. Açıkçası oyun, League of Legends içerisinde bulunan oyun sistemine fazlaıyla benziyor. Hatta birebir demek çokta yanlış sayılmaz. Her seçilen karakterin kendine ait olmak üzere dört adet yetenek gücü bulunuyor. Yani oyun mantığı karakter kullanımında bile tamamen aynı. Tek fark TPS kamera açısı ile bir oynayış sunması. Zira bu sunulan fark, oyuna gerçek anlamda çekici ve ilginç bir hava katıyor. Bir diğer küçük

farklardan benim en çok hoşuma gideni, otomatik eşya alma ve yetenek geliştirme sistemi. Demek istedığım kendi bölgeğimize dönüş yaptığınızda hangi eşyayı alsam gibi bir soru sormuyorsunuz. Oyun sizin için otomatik olarak, seçtiğiniz karaktere en uygun eşyayı sırasıyla tamamılıyor. Tabii ki bu küçük yardımcı devre dışı da bırakmanız mümkün. Fakat yeni başlayan oyuncular için ciddi bir artı sağladığı tartışılamaz. Oyunun görsellerinden bahsedecem olursak, gayet tatmin eder nitelikte olduğu ortada. Özellikle seçilen karakterler, yetenek güçlerini kullandıklarında meydana gelen efektler oldukça göz dolduruyor.





Hatta yakın dövüş şampiyonlarının combat anlarında gerçekleştirdikleri combolar oldukça eğlenceli ve heyecanlı saniyeler sunuyor. Bunlara ek olarak ranged, yani uzak mesafeden saldırısı yapabilen karakterlerinde bir o kadar güzel efektlere sahip yetenek güçleri bulunuyor. Tabii ki karakter seçenekleri de, bu yapımı bir hayli ilginç kılıyor. Smite Yunan, İskandinav

lere sahip olabilmek için gerçek para ile satın almanız gerekiyor. Yani gerçek para kullanan oyuncuları burada da bazı avantajlar bekliyor. Maç sırasında kontrol ettiğiniz karakterlerin hareket dinamikleri ise oldukça başarılı. Gayet akıcı ve düzgün işleyen dinamikler ile karşılaşıyorsunuz. Bu da oyuncunun belirli bir süreden sonra sıkılmasını önlüyor ve oyunu basit bir hal

Smite Yunan, İskandinav ve Mısır mitolojilerine ait tanrıların bulunduğu geniş bir şampiyon yelpazesine sahip

ve Mısır mitolojilerine ait tanrıların bulunduğu geniş bir şampiyon yelpazesine sahip. Bu karakterlerin tasarımları ise son derece kaliteli grafikler ile harmanlanmış. Birbirinden başarılı tasarım ve görsellere sahip bu karakterlerin tüm ayrıntıları ile görmeniz mümkün. Ayrıca bu karakterlerin dış görünümünü değiştirebileceğiniz kostümler mevcut. Tabii ki bu kostüm-

almaktan kurtarıyor. Aksiyonun ise her an yaşandığı Smite evreninin atmosferi de bir hayli etkileyici halde. Tabii ki yapımların içerisinde bulunan seslendirme ve müziklerinde doyurucu olduğunu söyleyebilir. Oyunun mod seçeneklerinden biraz bahsedeecek olursak, Arena, Assault Co-op, Joust Co-op ve Conquest olmak üzere toplam dört adet mod bulunuyor. Arena, beşte



beş meydan savaşları şeklinde meydana geliyor. Her iki takımın 500 birimlik bir güç barı bulunuyor. Savaş esnasında rakip minionlarını öldürdüğünüz takdirde bir, rakip şampiyonlardan birini öldürdüğünüzde ise beş birim azalıyor. Tabii ki aynı durum sizin takımınız içinde geçerli. Assault modu ise tak bir lane, yani yol üzerinde geçiyor. Rakip kulelerini, sonrasında ise rakip bölgesinin önünde bulunan koruyucu Phoenix'i yok etmeniz gerekiyor. Sonrasında ise rakip bölgesinin tam ortasında bulunan Minotaur'u yok etmeniz gerekiyor. Joust modu ise, 3 vs 3 karşılaşmaların yapıldığı haritada meydana geliyor. Amaç tekrar, kuleler, Phoenix ve rakip bölgesini koruyan Minotaur. Son olarak Conquest seçeneği. Burada ise beşe beş karşı-laşmaların gerçekleştiği, üç koridorlu bir harita mevcut. Harita içerisinde jungle, yani orman diye adlandırılan bölgelerde çeşitli orman yaratıkları ve bunlardan elde edebileceğiniz güçlendirme etkileri bulunuyor. Yani tekrar söylüyorum, oyunun

tamamına yakını League of Legends yada DoTA yapımlarına benziyor. Fakat bu cümle size yapımın özenti ve başarısız bir yapım olduğu izlenimi vermesin. Zira Smite birçok gaming sitesinde yüksek puan almış vaziyette. Baktığınızda oyun neredeysse tamamen alıntılar ile dolu olmasına rağmen yüksek puanlar almayı ve kendi oyuncu kitlesini oluşturabilme başarmış. Açıkçası bu başarıyı yapımcıların, var olan bir şeyi kendi özgün fikirlerini de katmasına bağlıyorum. Tabii ki bazı düzeltmelere ihtiyacı var. Zira bu eksiklikler giderilirse alternatif olmayan bir eğlenceye dönüşebilir. Mutlaka denenmesi gereken bir oyun olan Smite, kesinlikle geleceği parlak bir yapım. ■ Abdullah

Smite

- ⊕ Hem MOBA hem TPS
- ⊖ Bir MOBA'ya göre oldukça basit oynanış

TPS, MOBA, Strateji

8,3



Yapım Game 321 Dağıtım Game 321 Web voyage.game321.com

Grand Voyage

Yelkenler fora!

Tarayıcı oyunları onlarda farklı tema ile karşıma çıktı. Modern savaş teması, orta çağ teması, bilim kurgu teması ve daha pek çok farklı tema kullanıldı. Tarayıcı oyularında denizcilik teması kullanılan oyunları da önemli bir kitle tarafından seviyor. Tara-

Denizcilik ilgili tarayıcı oyunlarının hemen hemen hepsi popüler bir tema olan korsanlıkla ilgilidir. Game 321 korsanlık temasında ayrılmış ve oyunu ticari gemilerin bulunduğu bir oyun olarak hazırlamış. Genel itibarıyle oyunda ticaret yapıyoruz; ancak tabii ki baş-

Genel itibarıyle oyunda ticaret yapıyoruz; ancak tabii ki başka gemilerle savaşıyor ve ticaret filomuzu koruma altına alıyoruz

yıcı üzerinden oynanan denizcilik oyunları bir dönem boyunca oldukça popüler haldeydi. Hala bu oyunların sevni azımsanmayacak bir sayıda. Aynı zamanda yapım aşamasında olan Ragnarok Zero'nun da yayınığını üstlenen Game321 bu kitleyi hedef olarak Grand Voyage'in yapımcılığını ve yayıcılığını üstlenerek bizlerle buluşturdu.

ka gemilerle正在战斗着 ve ticaret filomuzu koruma altına alıyoruz. Oyunu girerken kendimize bir isim belirliyor veya oyunun bizim için rastgele seçtiği bir ismi kullanabiliyoruz. Küçük bir tekne ile başladığımız bu yolculuk süresince seviye atlayarak ve para kazanarak dev gibi gemilerin de sahibi olabiliyoruz. Oyun boyunca ticaret



en önemli gelir kaynağımızı oluşturuyor. Bir şehirden aldığımız ürünleri diğer şehirlere yolculuk ederek satıyoruz. Liman şehirleri Lizbon, Venedik, Barcelona, Hamburg gibi gerçek liman şehlerinin isimlerini almış. Zaten oyunun haritası gerçek Avrupa haritasının görüntüsünde ve şehirler de buna göre yerleştirilmiş. Görevler de daha çok bir noktadan diğer noktaya ticaret mallarını taşımamızı istiyor. Oyuna tek bir tekne ile başlıyoruz; ancak zamanla gemi sayısı artırıyor ve kendimize bir ticaret filosu kurabiliyoruz. Ticaret filosu kurduğumuzda daha yüksek mal kapasitesine ulaşan gemilerimiz ile çok daha büyük çaplı ticaretler gerçekleştiribileyor ve böylece daha fazla para kazanıyoruz. Oyunda otuzuncu seviyeye bir saat gibi kısa bir sürede ulaşmak mümkün. Zaten ilk seviyelerde birçok görev yaparak oyunu kolayca taniyorsunuz. Ticaret yapmaktan ziyade savaşlığınız zamanlarda önem teşkil ediyor. Mallarına göz dikmiş bir korsan ile karşılaşlığınızda savaş ekranı açılıyor. Savaşlarda geminizin özellikleri direk olarak oyuna yansıyor. Geminizin saldırı ve savunma gücünü ise kullandığınız eşyalar ve bu eşyaların seviyesi belirliyor. Eşyalarınızın seviyesini artırmak büyük avantaj sağlıyor. Filonuzda kaç adet gemi varsa her biri savaşa dahil oluyor. Her birini özel olarak

eszalarınızla donatabiliyorsunuz. Ayrıca geminize aldığınız mürettebatlarda istatistiklerinizi farklı oranlarda etkiliyor. Sıra tabanlı bir savaş sistemi ile rakiplere meydan okuyorsunuz. Savaşları ister oyunun kontrolüne bırakıyorsunuz isterseniz sıra sizdeyken kendiniz oynayabiliyorsunuz. Sıra tabanlı savaş sistemini kullanan ve savaşları otomatik olarak gerçekleşen onlarca oyunun piyasada olduğunu düşününce savaşları kendi kontrolümüzde gerçekleştirmek çekici hale gelmiş.

Grand Voyage denizcilik temasını içeren bir oyun olarak farklı ve ilginç bir oyun olsa da monotonluktan sıyrılamamış. Oyun kısa bir süre sonra sıkıcı hale gelmeye başlıyor ve aynı şeyleri yapıp duruyorsunuz. Görevlerde sürekli olarak tıklamaktan başka bir şey yapmıyorsunuz. Denizcilik oyunlarını seviyor ve farklılık arıyorsanız Grand Voyage'a göz atın; ancak çok da eğlenceli bir oyun beklemeyin. ■ **Enes**

Grand Voyage

- ⊕ Denizcilik teması, ticaret, gemi tasarımları
 - ⊖ Sıkıcı oyun yapısı, monotonluk diz boyu
- Tarayıcı, Denizcilik

6,1



Smite

Arkasına birçok sağlam firmanın desteğini almış Smite Online, şu an için alternatif olmayan bir yapım. Unreal Engine teknolojisinin kullanıldığı da göz önüne bulundurursak, oyun içi dinamikler ve görsel kalitenin ne kadar yeterli olduğunu

anlayabiliriz. Çeşitli sayıda oyun modları ve haritaları içeren yapım, seçilebilir tanrı, yani karakterler açısından da bir hayli geniş seçeneklere sahip. Ayrıca karakterlerin özelleştirilebilir olması, oyuna artı sağlayan diğer bir özelliği. ■ **Abdullah**



Mod Seçenekleri

Su an için seçilebilir dört ana mod seçeneği mevcut durumda. Tabii ki hepsinin birbirlerinden bazı farklıları bulunuyor. Her biri için tutorial kıvamında bilgilendirici bir videoya modun nasıl bir sistem içerdiğini net olarak anlatıyor. Tüm modları sırasıyla birer kez oynamanız gerekiyor. Zira bunu yapmadan tümünü açamayorsunuz. Bu modların hepsini öncelikle NPC ler ile oynamanızı öneririm. Zira bu şekilde oyuna alışmanız çok daha kolay olacaktır.



Karakter Seçenekleri

Bu ekranda mitolojiye dair neredeyse tüm tanrıları bulmanız mümkün. Thor'dan tutun Ra'ya, yada Zeus'tan tutun Hades'e kadar neredeyse hepsi burada. Yeni başladığınızda belirli seçenekler açık oluyor fakat zamanlar kazandığınız puanlarınız ile yeni tanrı seçeneklerini açabiliyorsunuz. Her seçilen tanının görüntüsünü değiştiren kostümleri de bu ekranдан değiştiriyorsunuz. Ayrıca bu menüde tüm karakter tasarımlarına detaylıca bakabilirsiniz.



Karakter yapılanması

Görselde de görüldüğü üzere bir oynanabilir tanrılarından biri seçili. Bu karakterin tüm özellikleri detaylı bir şekilde analiz edilmiş. Hangi eşyaların en uygun olduğu ve bu eşyaların, karakterin tüm oynayış seçeneklerine uygun kombinasyonları belirtilmiş. Bu sayfada tanrı şampiyonlarının arasından istedığınıza bakabilir ve hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. Tabii ki bu kombinasyonların ücretlendirmeleri de görünüyor. Bu sayede maçtan önce iyi bir araştırma yapabilirsiniz.

Medya

Medya bölümü, oyunlarda pek fazla karşımıza çıkmayan bir şey. Bu menüde oyuna dair tutorial videoları, tanrı rehberleri ve canlı yayın gibi özellikler bulunuyor.Çoğu kişinin bildiği stream internet sitesi olan Twitch üzerinden Smite Online yayını yapanların yayınları, bu bölümden canlı olarak veriliyor. Fakat yayının kesilmesi gibi küçük sorunlar yaşansa da bu yayın eklentisi şu an için beta aşamasında. Tabii ki bu sorunun düzeltildip kesintisiz yayınların olacağı aşikar.



Phoenix ve Bölge Koruyucu

Haritalarda bulunan kulelere ek olarak, ana bölgesini savunan Phoenix ve bölge koruyucusu yapan, genellikle Minatour olmak üzere farklı mini boss'lar bulunuyor. Eğer koruyuculuk yapan bu takım boss'unuz yok edilirse oyunu da kaybetmiş oluyorsunuz. Fakat Phoenix'i kaybetmeniz sadece savunmanızı zayıf düşürecek. Ayrıca bu kayiptan bir süre sonra biraz dayanırsınız Phoenix tekrar doğuyor ve bölgeyi korumaya devam ediyor.

Savaş Zamanı

Ekranın sağ tarafında bulunan haritada görüldüğü gibi, ortada ana bir yol olmak üzere üç koridorlu bir harita bulunuyor. Sağ ve sol koridorlar orman olarak adlandırılıyor. Ayrıca bu bölgede çeşitli orman yaratıklarını öldürür, onların sahip oldukları güçlendirmelere, belirli bir süre sahip oluyorsunuz. Son olarak savaşların genelde orta koridorda gerçekleştiğini söyleyebiliriz. Zaten orta koridor diğer koridorlara göre biraz daha geniş olması sebebiyleavaşlara daha uygun.

En çok oynanan online oyunlar

APB Reloaded

Yapım Reloaded Productions **Dağıtım** GamersFirst
Aylık Ücret Yok **Web** www.gamersfirst.com/apb



FFXIV Online: A Realm Reborn

Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix
Aylık Ücret 12,99\$ **Web** www.finalfantasyxiv.com



Marvel Heroes

Yapım Gazillion **Dağıtım** Gazillion
Aylık Ücret Yok **Web** www.marvelheroes.com



Neverwinter

Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Perfect World
Aylık Ücret Yok **Web** nw.perfectworld.com



PlanetSide 2

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Aylık Ücret Yok **Web** www.planetside2.com

Türkçe
Arayüz



RIFT

Yapım Trion Worlds **Dağıtım** Trion Worlds
Aylık Ücret Yok **Web** www.riftgame.com



Star Trek Online

Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Perfect World
Aylık Ücret Yok **Web** sto.perfectworld.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios **Dağıtım** FireFly Studios
Aylık Ücret Yok **Web** www.strongholdkingdoms.com

Türkçe
Arayüz



Warframe

Yapım Digital Extremes **Dağıtım** Digital Extremes
Aylık Ücret Yok **Web** www.warframe.com



War Thunder

Yapım Gaijin **Dağıtım** Gaijin
Aylık Ücret Yok **Web** www.warthunder.com

Türkçe
Arayüz



Kaynak: Steam



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin

