

#207 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL



The cover features the four main characters from South Park: Kyle (red hair), Kenny (purple hair), Eric (blue hair), and Cartman (orange hair). They are depicted in a stylized, cartoonish manner with large, expressive eyes. They are surrounded by a dense, glowing forest of trees with yellow and orange flames. The title 'LEVEL' is at the top in large, bold, yellow letters. Below it, the game title 'SOUTH PARK™ THE STICK OF TRUTH™' is written in gold-colored, blocky letters.

SOUTH PARK™ THE STICK OF TRUTH™

POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

9. NASIL ÇALIŞIR ÖZEL SAYISIYLA KARŞINIZDAYIZ.

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

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

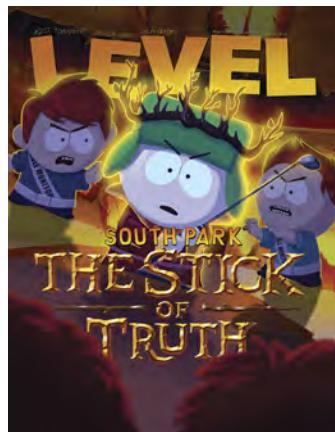
SADECE
3,90
TL



NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz



#ÖlüKuş

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

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

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

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

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

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

Gelecek ay görüşmek üzere...

SON DAKİKA: YouTube da engellendi!

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni

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

Not

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



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



Fırat

@whiskeyinthejar

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



Şefik

@GamerRocko

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



Tuna

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



Emre

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



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

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



Ertekin

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

LEVEL

#207 - Nisan 2014

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDITÖR

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 Süngrü 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 Özkaşıkçı
Satış Direktörü: Orhan Taşkıن
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

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

Reservasyon 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

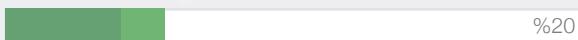


Diablo III'e gelen 2.0 yaması ve ay sonuna doğru çıkan Reaper of Souls ile bu ay tamamen Diablo III'ye kilitlenmiş durumdayım. Titanfall'u da unutmak olmaz tabii ki.

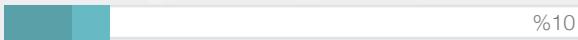
Diablo III: Reaper of Souls



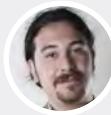
Titanfall



World of Warcraft: Mists of Pandaria

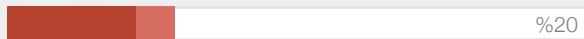


Ertuğrul Süngü



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

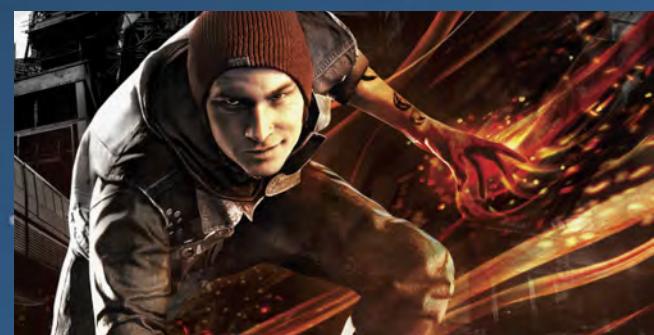
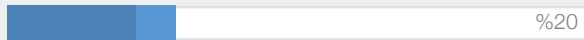
Dark Souls II



Diablo III: Reaper of Souls



Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

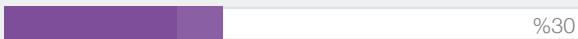


Şefik Akkoç

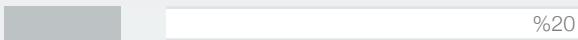


Ayın yarısını yurtdışında geçirince oyun oynayacak pek zamanım olmadı ama Titanfall'a zaman ayırmak için ülke farkı gözetmedi!

Dead Rising 3



Grand Theft Auto V



Titanfall



Tuna Şentuna



Kendimi Titanfall'un kollarında kaybedeceğini düşünürken, zaafından yararlanan Second Son çıktı. Bilyordu ki onu bitirmeden yaşamak bana haram...

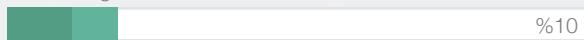
inFamous: Second Son



Titanfall



Tekken Tag Tournament 2





LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

#207

38



52



46



36



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

18 Rocko@Psikiyatır**20 Haber****30 Kezban Raporu****İLK BAKIŞ**

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

İNCELEME

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

92 Big Boss**95 Donanım****102 Role Playing Günlükleri**

- 104 Market
106 Kültür & Sanat

108 LEVEL Ligi

- 110 Kare
114 LEVEL 208

DVD



DEMO

Memoria
Retrobooster
Standpoint
Steel Waves

BEDAVA OYUN

Action Mogura
Bad Dream
Jane Ellie

EKSTRA

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



VIDEO

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



SÜRÜCÜ

ATI 13.12
NVIDIA 335.23

SERVİS

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

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

AYÇA ABLA'NIN SELAMI VAR

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

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

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

geçelim o zaman... (Yine mi Gine! - Şefik)

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

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

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

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

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

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

Siz de bizim için kıymetlimmissin efen-dimiz. Tamam, biz de yedi ay boyunca seni misafir ederek hayatımızı südüreceğiz, söz. Ama seni yemeyeceğimize söz veremeyiz.

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

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

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

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

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

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

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

7. Bir gün arkadaşlarla LEVEL'ı basmayı düşünüyoruz. Nasıl fikir?

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

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

Fast food reklamı gibi slogan yapmışsin Sercan giderayak. Yayımladığımıza göre hangi tarafı seçmiş oldum? Recep'e ben de selamlarımı iletiyorum. (Ben de iletmem bari. - Şefik)

Sercan YEŞİL

YASAL, DEĞİL Mİ?

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

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

Takım tamam

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

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



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

2. Tuna Abi şimdî sizin bize verdığınız LEVEL DVD'sinin videolarını PS3'üme kaydetmek istiyorum. Tekrar aynı DVD'yi bulmak zor oluyor. Bu yasal mı? Ona göre davranışacağım.
LEVEL DVD'sinde yer alan her türlü öğrenin yayım hakkı serbest olduğu için ister sen YouTube kanalı açıp tüm fragmanları oradan bile yaymayı bilirsin. (Sonra da telif hakkı ihlalinden kanalın kapatır, maceran kisa süre. - Şefik)

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

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

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

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

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

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

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

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

LEFT 4 DEAD SERİSİ

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

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

Sana Alp mi diyorlar, Eren mi, yoksa Alp Eren mi? Alp Eren ise neden adım Alperen değil? Bunlar kafamı karıştıran soruları, yanıtını nüfuz cüzdanı fotokopinle birlikte bize yolla, tüm şecereni öğrenip sana şantaj yapalım! (Biraz sıkılıyorum şuan.) O zaman gelsin cevaplar...

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

O türde oyun yok demsem üzülür müsün acaba?
Yani hem multiplayer olacak, hem Left 4 Dead gibi olacak...

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

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

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

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

Big Boss hep var? Bir ay mı ne yoktu ama onun dışında her ay dergide yayımlanmakte. Diğer bölmeler de yok oldu, haklısun. Geri de dönmezler. Belki yeni bölümleri miz olur, kim bilir...

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

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

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

Hadi iyi ucuşlar yine de Alp Eren. Bak senin aile de benimki gibi kafije düşkünu. Eren'le Güleşen'de uyağı yakalamışlar hemen. Amaçları nedir, bilmiyorum...
Alp Eren GÜLEŞEN

FIRST PERSON WRITER

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

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

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

Hastane esprini beğendim, gülen suratı

basıyorum. Dünyada gezmediğimiz yer yok. Şefik sürekli ABD'ye gidiyor gerçekten. Fırat da Ukrayna'ya mı ne gitti, savaşçı çıktı, geldi. Ben de Güney Kore'ye gitmiştim birkaç yıl önce, döndükten hemen sonra Kuzey Kore de dellenmiş, Güney Kore'nin denizaltılarına mı ne saldırmıştı. Gördüğün üzere Şefik dışında bizde bir cenabetlik var. (Ben de garanti yerbere giidiyorum, isimi sağlamla alıyorum! - Şefik)
2. Bana güzel bir çizgi film söyle misiniz? (Çok popüler olmasın ama güzel olsun.)
Legend of Korra'yı takip ettin mi, bilmiyorum ama hiç de fena değil, ona bir göz at.
Olmadı Şeker Kız Candy var. (Bir yerlerden bulabilirsins Rocko's Modern Life tabii ki. - Şefik)
3. Watch_Dogs'un yeni grafiklerini gördünüz mü? Adamlar ileri gideceklerine geriye gidiyorlar. (Herhalde bu grafikler şu an için fazla iyi, biz bunu sonraki oyuna saklayalım, hem uğraşmaz diye düşündüler!) Soru dedim, görüş bildirdim.

Evet, orada bir problem yaşandığı kesin. Yani Watch_Dogs'un gidişatında. Zaten oyunu acayıp ileri atmalarından şüpheneliydi. Watch_Dogs patlarsa hiç şaşırmayacağım artık... (Patlamasın yaaa! - Şefik)
4. Şefik Abi'nin asıl mesleği ne?
Madeni Yağ Eğitmeni. Vinç operatörlüğünden geçmiş o mesleğe. Aramızda ne işi var, ben de bilmiyorum. (ABD'de gide gele kendime yeni bir iş buldum: Homeless - Şefik)
5. Bana uygun FPS oyunu var mı?
Sana uygun olmayabilir ama BioShock Infinite'e ne dersin? Titanfall da multiplayer'in dibine vurmuş, çok güzel olmuş.

Yazımı bitirip röntgen çekitmeye gidiyorum. Sağlıklı kalın, ayak parmaklarınıza dikkat edin. Size de selam Ertuğrul Abi ve Zeynep Kuş. (Herkes Ayça Abla'ya yolluyor. Bense Ertuğrul Abi'yi daha çok seviyorum.)
Zeynep Kuş mu? Dergide öyle biri mi var diye düşündüm bir an gerockten. Hala da var mı diye düşünüyorum. Ben düşünürken sen de Ertuğrul'la hasret gider bari. Zeynep kim acaba; kim... (Zeynep kim yahu? - Şefik)
Mert ÇETİN

DERTLEŞMEK

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

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

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

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

Uncharted 2: Among Thieves muhteşem bir oyundu, üçüncü oyunda bir o kadar yerinde sayan, özensiz bir yapımdı. Yeni Uncharted'ın piyasaya çıkışının diğer Uncharted'lardan sıyrılmazı lazım yoksa bu ayki köşe yazımında bahsettiğim sorun nedeniyle sınıfta kalabilir.

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

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

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

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

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

O hiç de öyle olmayabilir zira iki tane ukala firmayı yan yana getirirsen, "benim dediğim olacak" kavgasından o oyun hiç çıkmayabilir bile... Zaten bana sorarsan bambaşka, şu an aklıma gelmeyen bir takım özellikler olmadan artık hiçbir FPS oyununu yere göğe siğdırıramama durumuz olmaz. (Çok büyük konuştum hal) 5. inFamous için heyecanlı misin? Valla ben çok heyecanlıyım, her gün fragman izliyo-

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

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

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

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

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

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

Alperen ÖZCAN

BAŞLIĞI SUBJECT'E YAZMAK...

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

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

1. En önemli sorumu ilk başa yazmak istedim. Nisan'ın sonu veya Mayıs'ın başı gibi bir adet Xbox One ve de PS4 olmak üzere ABD'den iki adet konsol alacağım. PS4 için direkt kablo alıp Türkiye'deki prizlerde kullanabileğimiz ancak Xbox One için ne yapmam gerektiğini bilmiyorum. Değişik bir alet alıyorum, jeneratör gibiyim. (Şefik Abi, sen nasıl kullanıyorsun Xbox One'ını?)

Evet, Xbox One için iyi bir firmadan dizel jeneratör alıp bunu evin tam ortasına koymam gerekiyor; hatta senkron jeneratör yap, daha iyi performans elde edersin... Jeneratör alma sakın Ahmet (Remzi?), ailen odanı jeneratöre ayırır yoksa ve sen de ortada kalırsın. Regülör alman gerekebilir senin ve o da ayrıca bir kutu-

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

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

Transformers'la ilgili bu kadar heyecan duyan tek okurumuz olabilirsin Remzi. (Ahmet?) Biz pek heyecanlı değiliz açıkçası. Belki yeni filmi izledikten sonra bizde de bir heyecan parıltısı olur... (Ben bir kere heyecanlanmıştır) Transformers oyunu için, ağızımın payını aldım ve bu sevdayı bıraktım.

Keşke güzel bir şey yapabilse de geri dönüş olacak bir başlık değil artık günümüz için. - Şefik)

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

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

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

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

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

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

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

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

Her şey doğru yere gelmiş, endişe etme. Ahalinin de sana selamı var. Ülke zaten camia, ahaliler falan, böyle isimlere böldündü, bize de istediğiniz diyebilirsiniz.

Ahmet Remzi YILDIRIM

SORULARIM VE BEN

Merhaba Şefik Abi ve Tuna Abi. İnhallah iyisinezdir. Neyse sorularıma geceyim...

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

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

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

Diyeceğim o ki bekle, sonra al.

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

Dragon Age II eskidi ama hala oynanır.

Dragon Age: Inquisition çıkacak yakında, onu da bekleyebilirsin.

3. Ben iki gün önce PS3'te Grand Theft Auto V oynadım. Bilgisayarda böyle gözükür mü?

Bilgisayarda öyle gözükmez, çok daha iyi gözükecek! Rockstar insanüstü bir çabayla oyunun PS3'te ve Xbox 360'ta gerçekten iyi gözükmesi için elinden geleni yapmış ama oyunu yeni nesil konsollarda ve PC'de, yüksek ayarlarda gördükten sonra PS3'tekinin yüzüne bakacağını sanmam. Sorularım bu kadardı. Umarım yayılarsınız. Görüşürüz Hezafen. Kendine iyi bak... Ahmet ÇELEBI



TAKVİM NİSAN

4 Nisan

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



11 Nisan

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



15 Nisan

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



18 Nisan

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



25 Nisan

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

Diger

2 Nisan

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

9 Nisan

Max: The Curse of Brotherhood (X360)

10 Nisan

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

8 Nisan

Daylight (PC PS4)
McDROID (PC)

14 Nisan

Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn (PS4)

17 Nisan

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

30 Nisan

Child of Light (PC PS3 PS4 X360 XONE WiiU)

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



KENDİ INTERNET MAĞAZANIZI KURUN

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



VİDEO EĞİTİM



CHIP Nisan sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



CastleStorm - Definitive Edition

Platform: PS4, Xbox One

Çıkış Tarihi: 2014

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



Dungeon Rushers

Platform: PC, Mac, iOS, Android

Çıkış Tarihi: Belli Değil

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

Silence: The Whispered World II

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 2014'ün son çeyreği

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



Starpoint Gemini 2

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 2014

Uzay simülasyonu oyuncularını takip edenler, 2010 yılında Iceberg Interactive'in "Starpoint Gemini" adlı yapımıyla tanıştı oyunu da pek beğenmemişlerdi muhtemelen ama yapımcılar pes etmediler ve oyunun yeni versiyonu üzerinden çalışmaya başladilar.





ROCKO@PSİKIYATR

"Ölü oyunlar görüyorum." - Şefik Akkoç



Basement Crawl

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

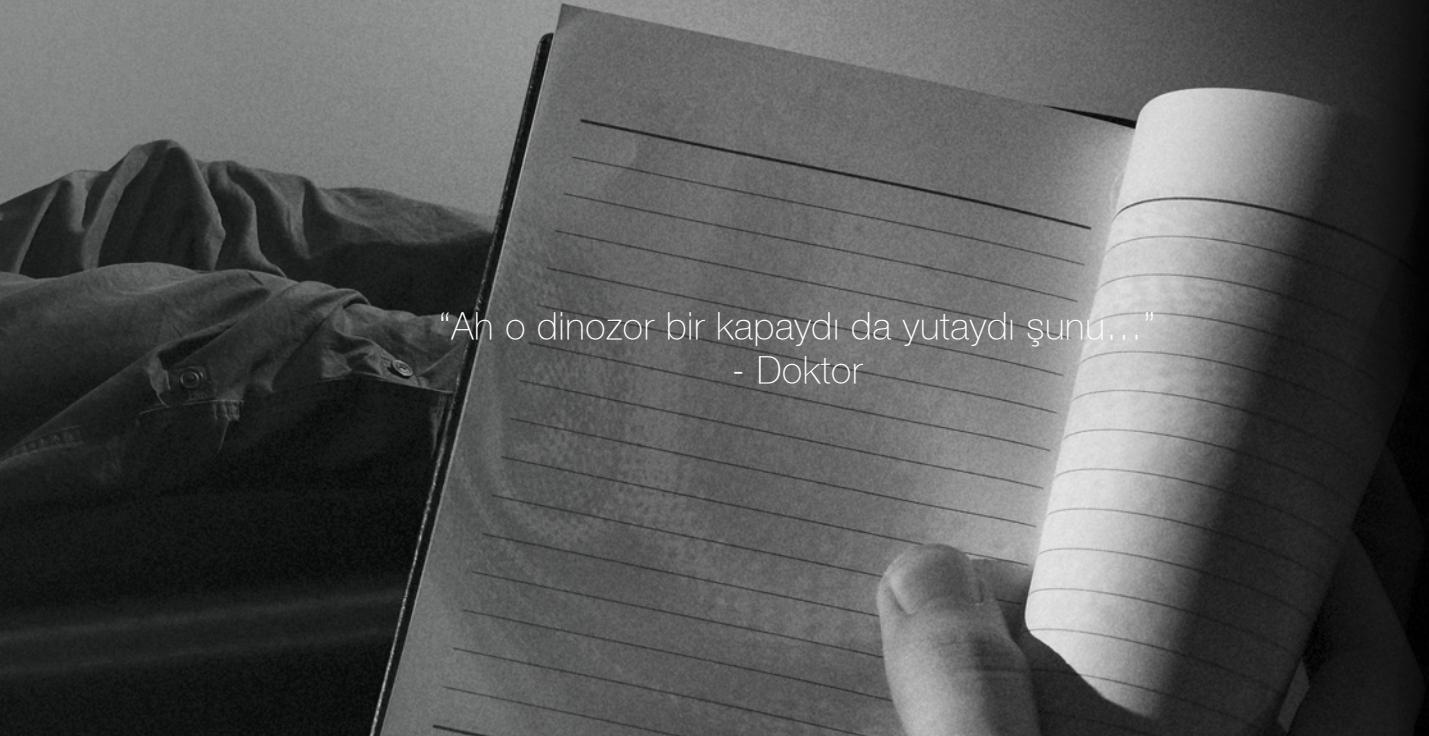
O gün mesaiye kalmışdım, işim de uzadıkça uzamişti ve delirmek üzereydim. Neyse ki sonunda işimi bitirdim, çıktım iş yerinden ama kafa kalmamıştı. Sokaklarda şuursuzca yürüyordum, yorulmuştum. Önce sapacağım sokağı kaçırdım sanırım, ardından çevre pek bir yabancı gelmeye başladı, karardı, anlamsızlaşdı.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



Magus

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

Geçen gün arkadaşlarla çıkışmış dışarı, oturmuşuz bir mekâna, koyu bir muhabbetle dalmışız. Bir ara bir ses duyдум uzaklardan. Önce hiç tanıyamadım ama benim ismimi haykırıyordu bu ses, bağırıyordu uzaktan uzaktan. Sonra ses yaklaştı, daha tanınır hale geldi ve kafamı bir kaldırırdım ki o da ne?! Magus'tu yahu bu bağıran! Vallahi neye uğradığımı şaşırdım. Uzun önce, askeri bir görev için irak topraklara gitmişik Magus'la. Sonra ne olduysa oldu, bu Magus bizi ele vermek üzereyken kendini feda etti, beni kurtardı ve yakalanıp sırra kadem bastı. Meğerse başına neler gelmiş neler. Almışlar bunu, bir güzel mahkûm etmişler, kapatmışlar bir kuleye ve yıllarca işkence etmişler. Üzüldüm yahu...



Rambo: The Video Game

Yapım **Teyon**

Dağıtım **Reef Entertainment**

Tür **FPS**

Web www.rambothewidegame.com

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



Yoshi's New Island

Yapım **Arzest**

Dağıtım **Nintendo**

Tür **Platform**

Web yoshisnewisland.nintendo.com

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



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

Kafataslarını topla, Golem'i yarat

Heroes of the Storm'da haritalar, karakterlerden önemli olacak

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

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

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

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

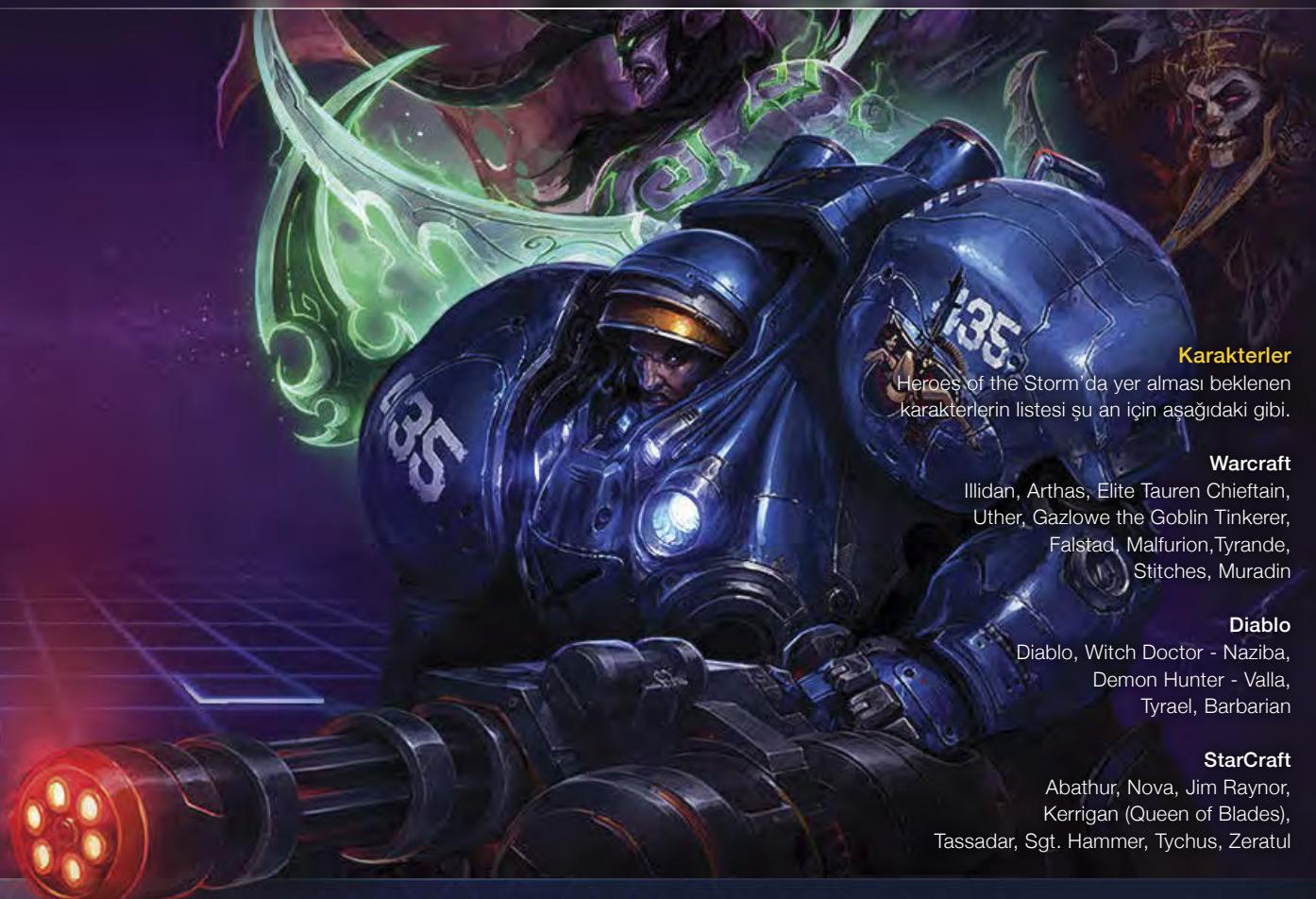
Heroes of the Storm (HotS) temelinde yeni ve her biri birbirinden farklı özelliklere sahip karakterler

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

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

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





Karakterler

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

Warcraft

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

Diablo

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

StarCraft

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

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

Seçimini yap, oyunda gör

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

galibiyet, kahramanların özelliklerinden kaynaklı olmayacağı için o karakterin olmadığı bir maçı bulmak daha kolay olacak. Bu anlamda yapılan bir güzellik de bir maç araması yapmadan önce, "İçinde şu karakter olmayan maç bul." diye secebilmek.

Bedavaya sunulacak olan karakterlerden bir tanesi, StarCraft II'den Abathur bir hayli ilginç bir oynanışa sahip olan bir kahraman olarak yer ediniyor kendine. Yakın dövüşte pek bir işe yaramayan Abathur ya üssünüze duracak ya da çalıların arasına saklanarak savaşacak. Symbiote yeteneği sayesinde seçtiği bir dost karakteri tüm haritada Overseer ile takip edebilecek. Bu karaktere geçici kalkanlar sağlayabilecek veya dikenler fırlatmasını sağlayabilecek. "Falstad" adındaki Dwarf ise haritada uçarak bir anda istediği yerde olabilecek. Sağlam bir çekice sahip olan Falstad, yardıma ihtiyacı olan arkadaşlarına yanında yardım edebilecek veya kaçmaya çalışan düşmanların da dibinde biterek onlara hızla karşı koymayacak.

Karakterlerin sahip olduğu yetenek ağaçları şimdilik sekizinci seviyeden sonra aktif hale geliyor. Oyuna yeni olanlar bu noktadan sonra bile yeteneklerini pasif hale getirip oyunu daha kolay idare edebiliyorlar fakat deneyimli oyuncular tüm yeteneklerin kontrolünü ellerine

alarak daha kompleks işler halledebiliyorlar.

Tecrübeli misin?

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



Yükselen tansiyon...

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

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

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

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

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

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

Frictional Games'den gelen bir başka açıklama göre de oyundaki bulmacalar, önceki

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

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

Oculus Rift

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





Ekmek bulamıyorlarsa pasta yesinler...

Fransız döneminde **Assassin's Creed** heyecanı

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

Her neyse, Ubisoft bu ismi uygun görmüşse

Comet

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

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

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

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

atlama sisteminde bir değişikliğe gidiliyor. Hâlihazırda zaten iyi olan bu sisteme büyük ihtimalle oyuncuya bırakılmış ek hareketler gelecektir diye düşünüyorum. Oyunun yeni nesil konsollara özel olması vesilesiyle de detaylarda inanılmaz bir özen gözüküyor. Yayımlanan fragman oyun içi görüntülerden oluştuğu için edindiğimiz bilgiler neticesinde şunu söyleyebilirim ki eğer oyun gözükenler gibi olursa koşmayı veya dövüsmeyi bırakıp sadece çevreye bakacağız. Etrafta uçusan gazete kâğıtları, mükemmel yansımalar, kaplamalardaki detaylar ve Notre Dame Katedrali gibi büyük yapılar son derece dikkat çekici.

Bu yılın sonlarında piyasada olması beklenen oyun, yeni nesle özel ilk AC oyunu olmasıyla belki de AC serisini iyи bir yöne sokabilir. Eğer bu oyunda da iş olmazsa Ubisoft bu seriyi lütfen devam ettirmeyi bırakın. ■



Bir garip dövüş oyunu

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

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



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

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

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



herhangi bir seviyesinde güçlü bir hareket yapabiliyor ve eğer becerebilirse düşmanınız yere düştüğünde onuna alay ederek onun barının bir kısmını azaltabiliyoruz.

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

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

Sony'den sanal gerçeklik çıkıştı

Project Morpheus'a hazır misiniz?

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

Bir gözlük olarak tasarlanan Morpheus, Oculus Rift'ten farklı olarak çalışmak için PlayStation Camera'ya ihtiyaç duyuyor. Morpheus'un üzerinde bulunan sensörler kameraya etkileşime geçiyor ve bu sayede kafamızı nereye çevirdiğimiz oyuna iletliyor. Cihaz aynı zamanda PS Move kontrol cihazıyla da etkileşime geçebiliyor. Örneğin, elimizde kılıç - kalkan tuttuğumuz bir oyunda, PS Move cihazları sanal birer kılıça ve kalkana dönüşüyor. Böylece de gerçekten elimizde bir silah tutuyoruz hissiyatına kapılıyoruz.

Yine Oculus Rift'ten farklı bir şekilde Morpheus'ta üç boyutlu ses teknolojisi kullanılıyor. Önden, arkadan, sağdan ve soldan gelen sesler sayesinde stereoskopik ses düzleimi oluşturuluyor ve sesin alttan veya üstten

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

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

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





Kızgın kuşların yükselişi

Angry Birds Epic, düşündüğünüzden çok farklı bir oyun

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

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

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

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

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

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

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



Gerçek mi, değil mi?

Tales from the Borderlands'de soru üstüne soru soracağız

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

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

kat edildiğini de varsayılabılır. Eğer sıra tabanlı RPG oyunu ilginizi çekiyorsa bu oyunu listeleyin. ■





TÜSOT'tan son haberler

Apocalypse oyun günü ve convention'lar

Subat ayında dördüncüsü düzenlenen Apocalypse oyun günü yine oldukça keyifli ve bol katılımlı geçti. Altın Taht İdmam Yurdu ile Fenalıkspor arasındaki kıyasıya rekabet bu sefer 2 - 2 sonuçlandı. Son gülennin kim olacağı beşinci oyun gününde anlaşıllacak.

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

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

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

ile birlikte düzenlenen panelde, Türkiye'de oyunların ve oyunculuğun geçmişi ve bugün geldiği durum masaya yatırıldı. Konuşma süresi boyunca ayrıca ulusal ve uluslararası düzeyde oyunculuğun gereklileri ve profesyonel düzeyde oyunculukla ilgilenmek isteyen oyuncuların üzerinde durması gereken konular hakkında konuşuldu. Ülkemizde hobinin gelişebilmesi için neler yapılabileceğinle ilgili fikir alışverişinde bulunuldu. 16 Mart'ta İstanbul'da gerçekleşen ve hakemlerden Özgür Özol'un düzenlediği 1.500 puanlık 40K turnuvasının ilk üçe giren kazananları ve orduları; birinci sırada Space Marines ordusuyla Sedat Akaryıldız, ikinci sırada Eldar ordusuyla Işık Belül ve üçüncü sırada da Tau ordusuyla Ural Urgunlu şeklinde sıralandı. Pegasus Oyuncak sponsorluğunda yapılan turnuvadan galip çıkan

kazananları tebrik ediyoruz.

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

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



Karanlığı işgal et!

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

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

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

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

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

lulukları ortadan kaldırıyor. Tabii ki nedir, Wizard dayanıksızdır, Elf hızlıdır ama güçlü vuruşlar yapamaz vesaire. Gauntlet'te bu durum özellikle ayarlanmış ki bir karakter tüm oyunu tek başına alıp götüremesin, görmeye çalışacaşa da sağlam bir mücadele vermesi gereksin.

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

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

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

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

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

süreligine daha hızlı hareket etme gibi özellikler sağlıyor. Relic'ler kullanıldıkça kaybolmuyor ama yeniden kullanılmak için bir süre beklemeniz gerekebiliyor.

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

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





SON DAKİKA!

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

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

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

SimCity'nin çıkışının üzerinden bir yıl geçti ve nihayet oyunu internete bağlanmadan da oynayabileğine kavuştu!

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Daha süper, daha acayıp!

Meksika esanslı **Guacamelee**, konsollara geliyor

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

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

Yeni isim...

Ultra Street Fighter IV'ün en son kahramanı açıklandı

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

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



Engin denizlerden, buz tutmuş dağlara...

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

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

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

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

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

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



Sessiz bir hikâye

PS4'ün en garip oyunlarından bir tanesi **Rime** olacak

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

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

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



KEZBAN RAPORU

Cem Şancı



Kezbansız bir dünya nasıl olurdu?

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

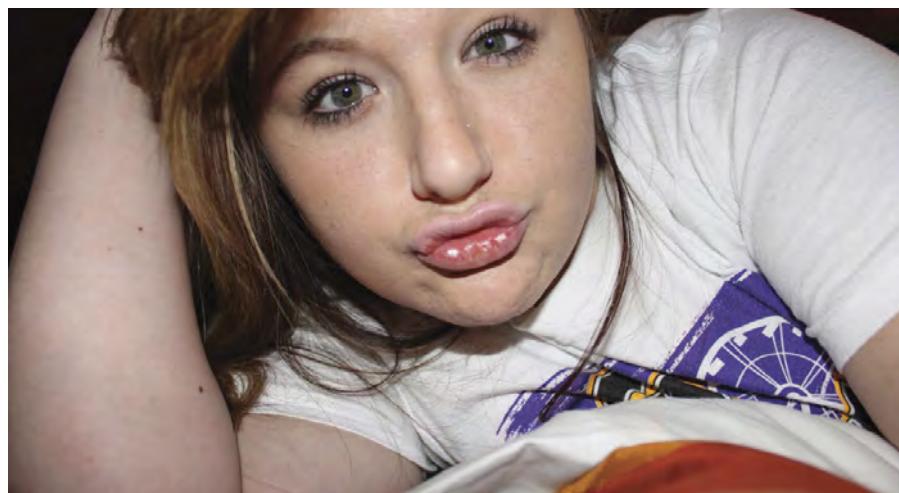
hocadır ve bize nasıl yaşamamamız gerektiğini öğretir. Daha önce kezbaniyete bu açıdan bakmadığınızı düşünüyorum. Şimdi elimizi vicdanımıza koyalım ve şöyle düşünelim. Facebook'ta, banyodaki ayanın önüne geçip elindeki iPhone ile aynadaki yansımاسını çeken ve üstelik bu sırada dudaklarını ördek gibi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

olduğunu fark edebilir miydi? Ederdik tabii ki ama daha zor yollardan öğrenirdik.

Kezbanların da kendilerince seksli buldukları kıyafetlerle çektiirdikleri fotoğrafları flört sitelerine basıp, "Aradığım erkekteki özellikler; parası olsun, kibar olsun, ayı olmasın, hediye almayı sevsin, beni şımartmalı ve annesini benden çok sevmemeli, ayrıca adam gibi adam olsun, bir de beni taşıyabilмел! Ben insana önce sözlü, sonra yazılı yapar, adam olana önce notunu, sonra diplomasını veririm ama adam olmayanın notunu kırarım, kaydını silerim! Önce insan olacaksın. Adam olan insan önce insan olur!" benzeri yorumlar yazdıklarını okuduğumuzda, aslında çevremizde ve hayatımızda bulunmasını istemediğimiz kadınların net bir tanımını çıkarmamız mümkün olmadı mı?

Bu örnekler şahit olan pek çok kızın, kezbaniyete yaklaşan bazı hareketlerinin farkına varıp kendilerine çeki düzen verdiklerini görmedik mi? Örneğin, kezbanlığın tanımının toplum içinde genel kabul görmesinden beri genç kızlarda "zengin koca arklama" hevesinin eskisi kadar yüksek sesli ve çirkince dile gelmediğine de şahit oluyorum. Yani aslında kezbanlar ister istemez topluma bir ders verdiler, hocalarımız oldular ve çirkince yorumladıkları hayatları sayesinde bizlere hayatın güzel yorumlarını keşfetme imkânı sağladılar.

Ayrıca şimdi haklarını yemeyelim, kezbanlar da çok vurucu, şairane bir lafbazlık yeteneği



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

- Bir kezban atasözü



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



durumu, her sorunu, her iletişim seçenekini bir kezban deyişile kotarmanız mümkündür. Ayrıca sosyal hayatınızın kezbaniyet olgusu sayesinde zenginleştiğini de unutmayalım. Şarkıcı bir kız, evleneceği çocuğun takhti

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

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

Küçük tokat gibi yüzümüze çarpan bu kezban sözlerinin başı başına bir literatür oluşturduğumun farkında misiniz? Onları küçümsüyoruz ama dünyada böylesine bir dil zenginliğine sahip başka alt kültürü zor bulursunuz. Bu bile kezbaniyetin nasıl önemli bir değer olduğunu ispatlıyor. Bugün sokağa çıkışın, neredeyse her

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

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

PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!

30 GİZLİ YÖNTEMLE WEB'DE KONTROLÜ ELE GEÇİRİN

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

PC net

Teknolojiyi seviyoruz Nisan 2014 Sayı 199 Fiyat 7,90 TL

NE KADAR HIZ YETERLİ?
En gelişmiş bilgisayar donanımlarına serbet harcamayın. Temel bileşenlerin genel performansı ne kadar etkilediğini gözler önüne seriyoruz.

DAHA FAZLA ALAN
Bilgisayar, tablet ve akıllı telefonunuzda yer açın

AKTİVİST HACKER'LAR

ANONYMOUS

TEHLİKELİLER, AKILLILAR, EĞLENCELİLER VE HER YERDÉLER... DÜNYANIN EN BÜYÜK HACKTİVİST GRUBUNUN EYLEMLERİNİ VE MOTİVASYON KAYNAKLARINI İNCELEDİK.

DİJİTAL EKRAN TEKNOLOJİLERİ
+ ÇÖZÜNLÜK, OLED, KAVİSLİ EKRANLAR
+ ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK NE VADEDİYOR?

YAZILIM

PHOTOSHOP ALTERNATİFLERİ
BEDAVA FOTOĞRAF DÜZENLEME, ÇİZİM VE TASARIM ARAÇLARINI DENEYİN.

AYIN DOSYA KONULARI TAM 67 SAYFA

ANALİZ **KORSANLIK RAPORU**
+ Korsan film, müzik ve yazılımla savaş ne durumda?

DONANIM **PC'DE GÜC TÜKETİMİ**
+ Ne kadar elektrik harcadığınızı hesaplayın.

ANALİZ **XP'NİN GELECEĞİ**
+ Windows XP desteği bu ay bitiyor. Şimdi ne olacak?

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

ISSN 1301-4773 04
9 77130 1477009



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

İLK BAKIŞ



Batman: Arkham Knight

Kara Şövalye'nin artık Batmobil'i de olacak!

Sayfa 36



Murdered: Soul Suspect

Ölür olmuş nasıl olduğunu bilmek, katilini aramak isteyenlere geliyor

Sayfa 34



The Division

Massive Entertainment'in iddialı yapımından son bilgiler, son detaylar

Sayfa 38



The Order: 1886

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

Sayfa 41



Murdered: Soul Suspect

Beni kim öldürdü?

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

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



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



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

3



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

4



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

5



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

6



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

7



Oyunun demosunu test edenlerden gelen bazı eleştirilere göre oyun çok kolay. Yaptığımız seçimler, verdigimiz yanlış cevaplar, kaçırduğumuz ipuçları hiçbir şekilde oynanışı etkilemiyor ancak bir skor mücadeledeki gibi düşük bir başarıyla listeleniyor.

8



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



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

Multiplayer

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

Batman: Arkham Knight

Son perde

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

Batman geri dönüyor! Klise olabilir ama gerçekten dönüyor. Yani söyle, herhangi bir kahramanının yeni oyununun çıkışına bu denli sevindigimi hatırlamadığım için Batman'ın dönüş haberi bende bir bayram havası yarattı. (Örneğin, Spider-Man de yeni oyunuyla Mayıs ayında geliyor ama umurumda değil.) Arkham Asylum'un ve Arkham City'nin yapımcısı Rocksteady tarafından hazırlanması vesilesiyle de büyük önem arz eden Arkham Knight'in Arkham Origins ile bir alakası yok ve konu olarak da bu oyunla herhangi bir bağı bulunmayacak. Konu Arkham City'de olanlardan tam 10 yıl sonrasına anlatacak. Arkham City'yi oynarsınız diye spoiler

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

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

Daha büyük, daha çok

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





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

Pelerin deyip geçme, tanı

Kuşkusuz ki Batman'in yeni kıyafeti sizin de hemen dikkatinizi çekmiştir. Rocksteady bu konuda iki önemli bilgi veriyor. Yeni kostüm, oyuna başladığınızda bize verilmiyor ve yine bu kostüm, sadece kozmetik bir görüntüden fazlasını barındırıyor.

Batman'in yeni oyuncaklarına ve yeteneklerine ev sahipliği yapan kostümün üzerinde yer alan pelerin de değişimden geçmiş. Yeni pelerin Apex kumaş fiziğiyle güçlendirilmiş ve bu görselligin yanında, oyun içerisinde şekil değiştirerek Batman'e yardımcı olacak şekilde ayarlanmıştır. Aniden sertleşerek bir kanat görevi görmesi ve bunun gibi farklı işlere yaraması, pelerinimizin birtakım özelliklere sahip olacağının habercisi. Dövüşler kısmında da Rocksteady radikal bir değişikliğe gitmiyor. Batman artık hızlı hareket edecek, binalardan atlayıp daha etkili bir biçimde ve daha hızlı sürülecek, bir yerlere kanca attığında daha esnek bir şekilde hareket edebilecek. Eskiden havadayken yere inmeye yakın sadece bir düşmanın üzerine çullanabiliken artık havada

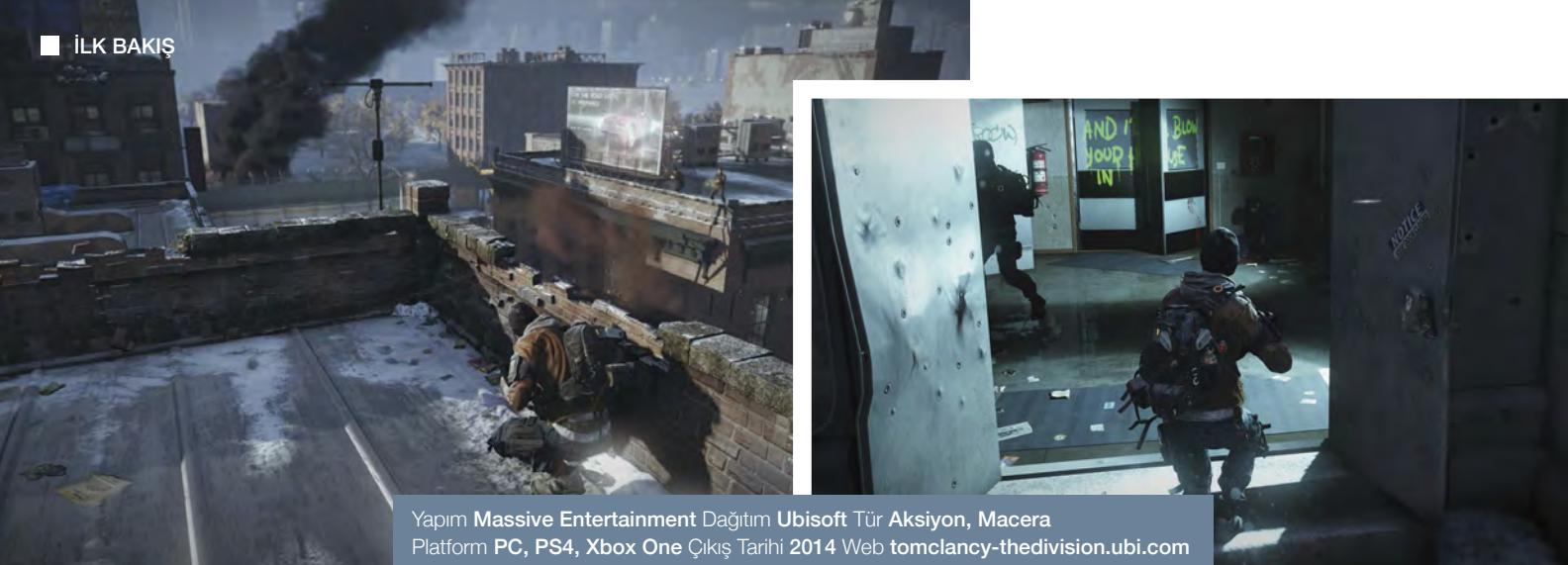
daha da farklı hareketler yapabileceğiz. Batarang'ler atabilecek, eğer bunlar düşmanımızı etkisiz hale getirmeye yetmezse inmeye yakın tekmevi de kafalarına basabileceğiz. Düşmanların silahlarını alıp bu silahları onlara karşı kullanılmak, düşmanımızı çevredeki bölgelere çarpıp etkisiz hale getirebilmek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

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

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

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





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

Tom Clancy

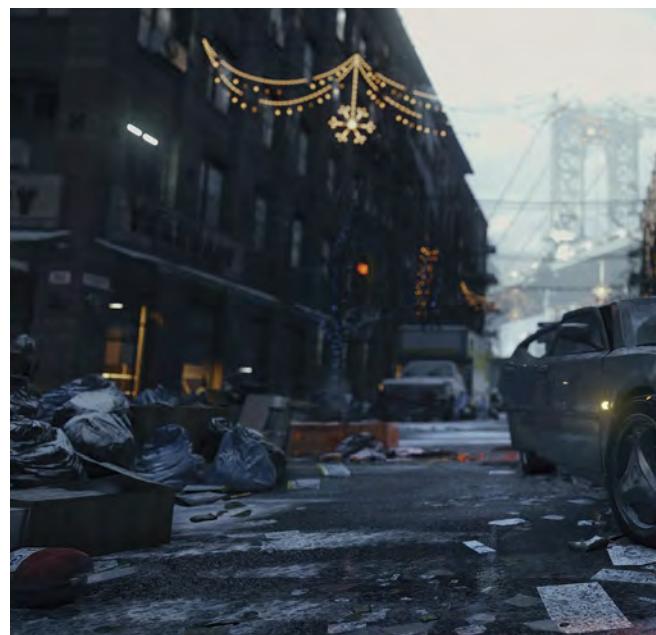
Tom Clancy's The Division, 1 Ekim 2013'te kaybettigimiz Tom Clancy'nin adını taşıyan son seri olacak. Rainbow Six, Ghost Recon, Splinter Cell, EndWar ve H.A.W.X. serilerin kurgusunun arkasındaki isim olan Tom Clancy'ye oyun severlere sundukları için teşekkürü bir borç biliyoruz.

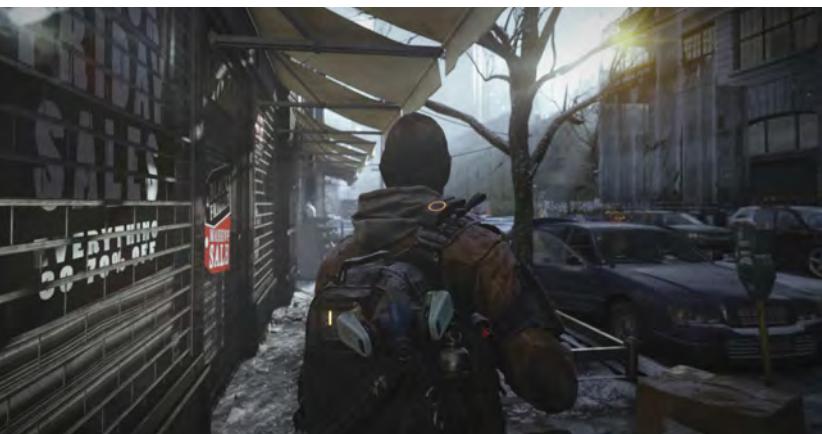
Tom Clancy's The Division

Geriye kalanları kurtarmak

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

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





Röportaj

Oyunda kullanılan SnowDrop motoru üzerine...

SnowDrop'un arkasındaki düşünceyi bize açıklayabilir misiniz?

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

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

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

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

SnowDrop, dinamik ve ağ üzerinde birbirine bağlı

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

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

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

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

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

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



ÜCRETSİZ VE İTERAKTİF TEKNOLOJİ DERGİSİ



15
GÜNDE
BİR
TÜM SAYILAR
BEDAVA

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

APP STORE'DAN VEYA GOOGLE PLAY'DEN
HEMEN İNDİRİN





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

The Order: 1886

Yaşasın Sanayi Devrimi!

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

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

Sayılar

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



TEST
ETTİK!



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

Özelleştirme

Oyunda motosikletimizin üstünde maymun olan arkadaşım istedigimiz gibi giydirebiliyor ve daha da maymun edebiliyoruz.

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

Trials Fusion

Sinir harbine devam

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

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

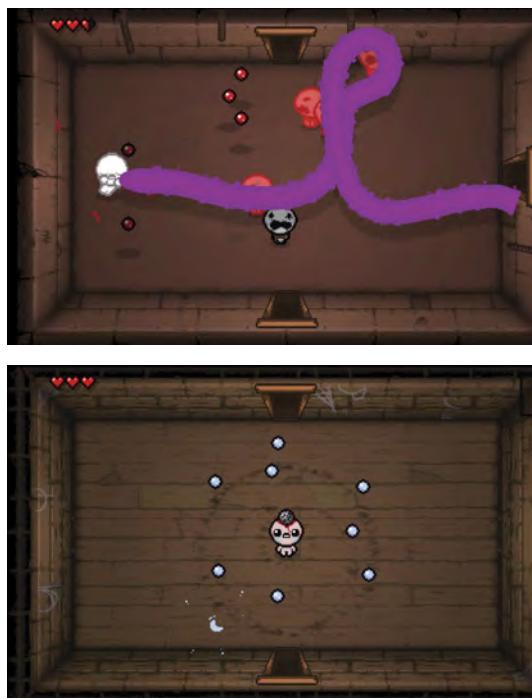
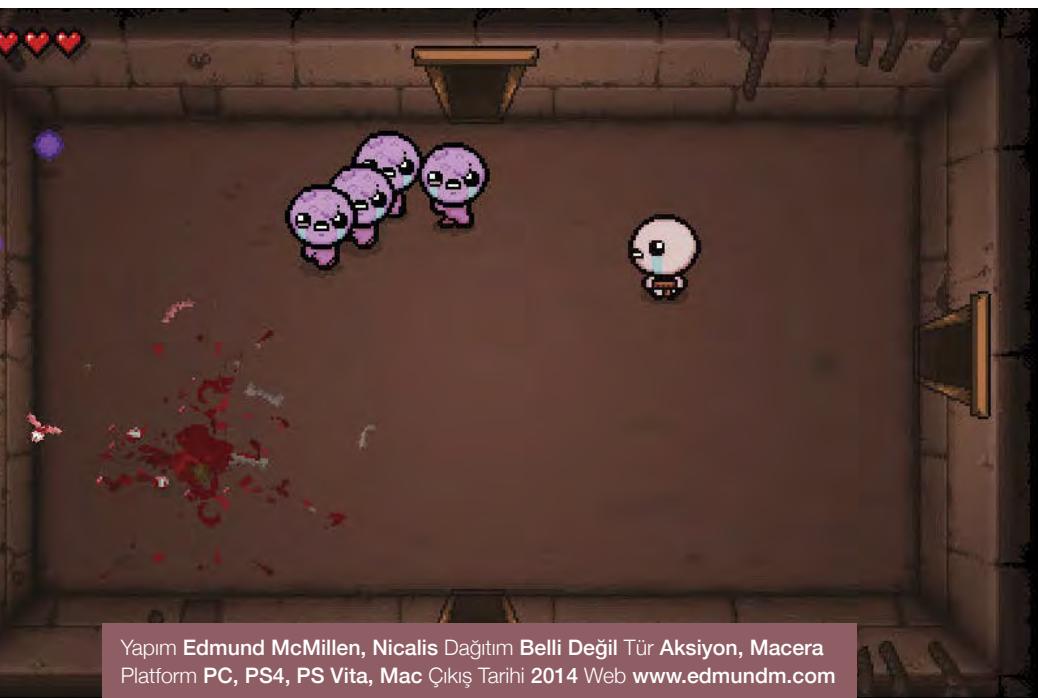
Yeni oyunda neler var, bir bakalım. Oyunun gelecek temasından bahsettim, bu cepte. Grafikler ciddi anlamda geliştirilmiş, bu da cepte. (Betayı oynarken gözlerimi arkada plandan alamadım vallahi ve sonucu tahmin edersiniz.) Önceki oyunlardaki multiplayer desteği, Skill Games içeriği ve liderlik tablosu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

Gelelim Trials Fusion'in asıl olayına, daha doğrusu seride kattığı ana parça: FMX. Kisaltması bir şey ifade etmedi, değil mi? Benim için de etmedi, hemen

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

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





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

The Binding of Isaac: Rebirth

Isaac yeniden doğuyor!

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

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

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

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

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

Şu notu da vermek isterim: Rebirth, Edmund tarafından tasarılmakla beraber Cave Story ve NightSky gibi oyunların altında imzası bulunan Nicalis tarafından geliştiriliyor. Bu ortaklığun zavallı Isaac'i nerelelere getireceğini ise yine içinde göreceğiz. (Tarih de vermiyor Edmund!) Şimdi ben oyna döneyim ve Isaac'i bir kez daha kurtarmaya çalışayım. (Israrla oyunun sonunun ne olduğunu veya olmadığına dair hiçbir kaynağı araştırmadığımi fark etmemişsinizdir. Bu ne sabır arkadaş!)

■ Şefik Akkoç



HEADBANG!

ROCK VE METAL DERGİSİ

66 SAYFA

50 POSTER

POSTER



ARTIK



BAĞIMSIZ!

HERKESE
CD HEDİYE

POP UP

66 SAYFA

50 POSTER



İNCELEME

Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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



Diablo III: Reaper of Souls

Hayal kırıklığı yaratan Diablo III'ü kurtarabilecek mi?

Sayfa 46



inFamous: Second Son

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

Sayfa 52



Titanfall

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

Sayfa 64



Dark Soul II

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

Sayfa 70

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



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

DIABLO® REAPER OF SOULS™

RUHLARI TӨPLƏMƏYƏ BİZZAT GELDİ...

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

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

Genel değişiklikler

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

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

Bu zamana kadar etrafta bulunan sunaklar >



Zorluk Seviyesi

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

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

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

Bağlanıyorum...

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



zorluk seviyesi en yüksek gibi düşünmeyin; fiber optik diyorum, öyle dört seviyede bırakılır mı? Bırakılmaz! Torment zorluk seviyesi de kendi içerisinde altı farklı zorluğa sahip. Düşünün ki en zorunda oynadığınız zaman %1600 bonus tecrübe puanı ve en üst ihtimal düzeyinde Legendary eşya bulma olasılığına kavuşuyorsunuz. Tüm bunlara karşılık, söyle en azından tüm resistance'ları 1000'li rakamlara çıkarmak gerekiyor. E o kadar da olsun be azizim.

Bağlılıktı halen sorun yaşıyorsanız, modeminizi hiç kurcalamayın; şimdi daha da etkileyici ve önemli detaylardan birisine geçiyorum: Paragon sistemi. Onu zaten çok iyi biliyorsunuz, eskiden 60. seviyeye geldiğimiz zaman üstüne 100 tane Paragon seviyesi çabasıyorduk. Karakterimiz normalde olduğu gibi, otomatik şekilde seviye atlıyor, %3 altın ve özel eşya bulma ihtiyali kazanıyordu. Yeni Paragon mekanığısse bir hayli farklı. Artık tipki Diablo oyuncularının istediği gibi, atladığımız seviyelerdeki yetenekleri kendimiz dağıtıyoruz. Core, Offense, Defense ve Utility şeklinde dört paçaya bölünmüş olan Paragon yetenek başlıklarları, kendi içlerinde de dörde ayrılmış. Yani toplamda 16 farklı yetenek geliştirebiliyoruz ama tüm tecrübe puanımızı tek bir yere yiğmiyoruz. Her yeni Paragon, Core'dan başlamak üzere sırasıyla Offense, Defense ve Utility'e birer puan sağlıyor. Öyle tek bir yere 100 puanı harcamak diye bir şey söz konusu değil. Zaten o tarz bir durumda tüm dengeler altüst olabilirdi. Düşünsene, şimdiden 400'lü (Kim bilir daha fazlası da varadır eminim...) Paragon'larda adamlar var. Ha bu arada Paragon'un üst limiti 9999 oldu. Bir anlamda sonsuz gibi bir şey ama yakında çıkar bir Çin vatandaşı, "Sorun değil, çözüm üretiyoruz." Der, görürüz 9999'u da. Siz bunları okurken mantığınızı da size "E şimdî üst seviye 70 oldu, ilk başta seviye atlıyoruz, değil mi?" şeklindeki sorularını duyar gibiyim ve cevap veriyorum: Evet! Reaper of Souls diyarına girdiğimiz anda, bildiğimiz mavi Paragon barı kayboluyor ve onun yerine altın sarısı seviye atlama barı geliyor. 70. seviye olduğumuz zaman işler eski haline >



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

BİZİ HİC SEVMIYORLAR

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



Dev Gem'ler!

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

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

Yenidünya hoş geldiniz

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

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

Yeni meslek

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

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



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

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

Şimdi de sırada Reaper of Souls'un bence en önemli

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

DIABLO III: REAPER OF SOULS

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

II Alternatif Path of Exile

9,2



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



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



inFamous: Second Son *

Savaş alanı, Seattle

Düşünüyorum da normal bir insan olmaktansa mutant olmayı katbekat tercih ederdim. Bakın kaç yaşına geldim, düşünçelerim hala değişmedi. Bence insanlar aciz varlıklar. Hayvanlara bakın; hepsinin üstün bir özelliği var. Ya atıklar, ya güçlüler, ya zehirlenmiyorlar, ya zehirli... Gidin bakalım bir ormana, üstündüzde sıfır kıyafetle, kaç gün yaşayabiliyorsunuz.

Oysaki şöyle bazı yeteneklerimiz olsayıdı... Yükseklerde zıplayabilseydik, elastik olsaydık, uçabilseydik, alevlerle oynayabilseydik... Güzel olurdu ya. Tabii ki bu güçlere sahip olmayanlar otomatik olarak bizden nefret ederlerdi. Onlar sadece nefret ederdi belki ama milyar dolarlık şirketler de muhtemelen pesisimize düşüp bizi bir deney malzemesi yapardı. Bu arada devlet de kesinlikle bizi kendi yararına kullanmak için yollar arardı, "toplum huzurunu bozma" suçyla önce içeri alır, ardından da istediği gibi kullanırdı.

İşte bu yüzden de uyduruk bir gücü sahip olmamalıyız. Mesela elektriği bir güç olarak kullanabilmek çok güzel olurdu. Böylesine bir gücün nasıl işlere yaradığını da inFamous'ta, Cole sayesinde öğrenmiştim geçtiğimiz yıllarda.

Diyelim ki elektrik değil de dumanı kontrol edebiliyoruz... Kendimizi bir süreliğine dumana çevirip ortadan kayboluyor, dumanı maddeleştirerek bir bomba gibi kullanabiliyor, kurşunlardan az etkileniyor, havalandırma deliklerinde seyahat edebiliyoruz. Yani bana tam

şu an, "Böyle bir güç ister misin? Hayatın eskisi gibi olmayacak, bunu da unutma." deseler, "Eski hayatım mı? Onu unuttum bile!" derdim.

Bence mutant olmak harika bir şey olurdu. Dünya çok daha eğlenceli bir hale gelirdi, kafayı taktığımız o ufak, saçma sapan şeylerin hiçbirde mevzu bahis olmazdı. Ben mutant olmaya gidiyorum; hazır Conduit potansiyelim de inFamous Paper Trail sitesinde %85 çıkmışken. Görüşürüz!

Kökünüzü kaziyacağız!

Neydi kadının adı; Augustine... Aslında ev hanımı olacakken özel güçlere sahip olmuş bu hanımfendisi ve bizi pek sevmiyor. Kendisi Department of Unified Protection'in başında ve kısaca "D.U.P." olarak bilinen bu askeri güç, ülkede yer alan tüm Conduit geni taşıyanları "Bio-Terrorist" olarak sınıflandırıyor, hepsinin barlar arkasında durmasını istiyor.

Hikâyenin hemen başında, kahramanımız Delsin Rowe'u normal bir genç olarak görüyor ve o şekilde de bir süre kontrol ediyoruz. ABD'nin eski kabilelerinden bir tanesinin üyesi olan Rowe, bu Kızılderili soyundan geldiğini düşündüğüm kabilenin şımarık oğlu gibi bir tavırda. Bu şımarıklığı, suçu olduğu düşünülen bir Conduit ile karşılaşmasıyla bir ölçüde azaltıyor. Hızla hareket edebilen, bir görünüp bir kaybolabilen bu adama yaklaşıp ona dokunan Rowe, bir anda adamın güçlerinin kendine aşılandığını fark ediyor. Bir >

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



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

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

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

Gizli kamera kayıtları

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

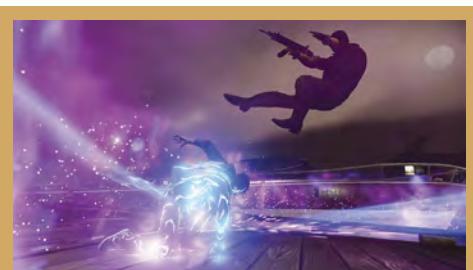
Bu sırada da arka planda bir hikâye ilerliyor; Brooke Augustine'i kovaladığımız büyük macera...

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

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

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

ve hareketleriniz sonucunda bu oran düşüyor.) Command Center'ları yok etmek için öncelikle çevresindeki askerleri temizliyor ve ardından tekerlekli aracın sekiz tane kapağından beş tanesini patlatıp enerji bölgesinin aracın üzerinde belirmesini sağlıyorsunuz. Gamepad'ın dokunmatik kısmında parmağınız yukarı itip R2 tuşuna bastıkça da enerji kaynağına zarar veriyor ve nihayetinde aracı havaya uçuruyorsunuz. Düşen dört tane "shard" da ganimet olarak yanınızda kalıyor. (Shard konusuna geleceğiz.) Command Center'ları patlatmanın yanında bir dizi başka iş de yapmanız gerekiyor. Örneğin, gizli ajanı bulma görevi. Görev noktasına gittiğinizde bir adamin resmi size gösteriliyor ve belirtilen alan içerisinde onu bulup etkisiz hale getirmeye çalışıyorsunuz. Özel



Yak ışıkları

Toplamda dört farklı güç sahibi olduğumuz oyunda duman gücünden hemen sonra kazandığımız Neon, bize hiçbir oyunda görmediğimiz birtakım yetenekler sağlıyor. Aslında lazer veya plazma özellikleri taşıyorken neon ama hangi oyunda lazer gücümüzü yenilemek için neon bir tabelanın enerjisini emdirek?

Duman gücünden bir hayli farklı olarak hızı dayalı bir oynanış sağlayan neon, hızla koşmamızı sağlıyor ve bir tetkici gibi tek vuruşta ölümler yapabilmemize olanak tanıyor. Eğer bu güçte yoğunlaşacağınız, size tavsiyem neon bombalarının sayılarını artırmamanız, koşma gücünü limitsiz kullanma getirmeniz ve neon tabelaların enerjisini daha hızlı çekebilmeyi sağlamanız.

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





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

Gizli kameraları bulma görevi de yine D.U.P. kontrolünü zayıflatın bir başka iş. Bunu yaparken de görev alanı içerisinde yer alan bir kamerası yok etmemiz isteniyor ve kamerasının görüş açısını oyun içindeki telefonumuzla görüntüleyebiliyoruz. Kamerasının bakıldığı yönü tayin edip yerini tahmin ettikten sonra da iş kamerası bulmaya kalkıyor. Kamera pek küçük olduğu için zor görüülüyor ve bazı yerlerde bulması gerçekten güç olabiliyor.

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

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

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

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

Önce duman, sonra neon

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

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



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

Gelelim Delsin’ın sahip olduğu yeteneklere, nasıl dövüştüğüne. Başlarda bir DmC hassasiyeti, bir Capcom aksiyon oyunu, God of War oynanışı göremeyince hayal kırıklığına uğradım ama sonra onlara alıştım. Şöyled ki Delsin, bir Kratos’tan, bir Dante’den farklı olarak biraz daha “hafif” vuruşlar yapıyor. Mesela Dante kılıcı bir gömerdi, yaratığı desip geçtiğini anladınız. Veya Kratos bir yerde tutunurdu, bir yere atlardı, duvardan sekerdi ve bu sirada onun ağırlığını hissederdik. Delsin sanki biraz uçuyormuş gibi hareket ediyor ve saldıruları da düşmana tam oturmuyor da onları yalayıp geçiyor gibi bir efektte. Neyse ki oyun boyunca yakın dövüşe çok fazla girmiyoruz da bu konu çok rahatsız etmiyor. Delsin’in asıl oyuncakları menzilli saldırırları ama bunlar enerji barından götürdüğü için zaman zaman yakın dövüşe de giriyoysunuz.

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

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

Gezmek veya kaçmak anlamında, duman gücü sadece Nightcrawlers gibi yok olup az ötede belirmenize izin veriyor. Bir binanın alt kısmındaki havalandırma deligidenden girip bacadan çıkışmaksa çok kullanışlı; özellikle D.U.P. askerlerinden kaçarken. Bir çeşit yetenek emici olan Delsin’in ikinci olarak ele geçirdiği neon gücünün detaylarını bu sayfalardaki bir kutuda verdim zaten. Üçüncü ve dördüncü yetenekle ilgiliye bilgi vermekte özellikle kaçınıyorum ki son derece sıradan bir ilerleyisi olan oyunun biraz sürprizi olsun. Şu kadarını söyleyeyim ama: Üçüncü gücünüzde bir görünmezlik durumu söz konusu ve dördüncü gücünüzde oyun boyunca zaten yüzünüzে “çarpılıyorken”.

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

Kahraman mı, ölü mü?

Oyunun hemen başlarında, ilk seçimi yapmamız iste-



▼ Onların taş gücü varsa bizim de renkli ışığımız var!





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

nıyor. Brooke Augustine çok sevdigimiz bir teyzeyi rehin alıp bize bir soru soruyor ve ekrana kırmızı ve mavi renklerde iki seçenek geliyor: Ya doğruya söyleyecek ve kendimizi ele vereceğiz ya da hiçbir şey söylememip Augustine'in teyzeye istedığını yapmasına izin vereceğiz. inFamous oyunlarının büyük bir özelliği olan "karma" sisteminin ilk adımını bu şekilde atıyor ve bir yola sapıyoruz.

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

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

Şehir manzarası

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

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

Görsellik iyi, oynanış iyi ama nedir, oyun orijinal değil. Özel güçlerdeki farklılık arayışına, grafitilerdeki sanatsal çalışmaya şapka çıkıyorum fakat yıl olmuş 2014, piyasaya şimdije kadar milyon tane açık dünya temali oyun çıkmış, artık insan bir farklılık bekliyor. Oyunda farklılık olmadığı gibi, müthiş bir monotonluk da söz konusu... PS4'ün grafiksel gücüne aldanıp avalaval ekrana bakıyoruz tabii ki ama bu oyun bir PS3 oyunu olsaydı, emin olun herkes yerden yere vururdu.

Bir PS4 sahibi seniz ve inFamous oyunlarını hiç oynamadıysanız, bu oyunu almanız tavsiye ederim ama oyunun fiyatının düşmesini beklerseniz de hiçbir şey kaybetmezsiniz. Hele ki bir GTA V maratonundan çıktıysanız, yakın zamanda Saints Row IV'ü oynadıysanız, Second Son'dan çok daha az verim alırsınız. Sadece ufak ayarlarla bir klasik olabilecek olan oyun, şu halde sıradan bir "super kahramanlı, açık dünya temali" oyun olmuş. Third Son'da belki çok daha iyisini görürüz... ■ Tuna Şentuna

inFamous: Second Son

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

■ Alternatif Assassin's Creed IV: Black Flag

7,8



İpucu

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

South Park: The Stick of Truth ★

Adaletin sopası, yanlış ellere geçerse!

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

Önce South Park

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

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



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

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

Şimdi de oyun olan South Park

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

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





Perk'ler

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

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



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

Savaşlar

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

Butters'in Gazabı



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



Devasa bir adama dönüşen Butters'in aynı zamanda çizim teknikinin de değişiyor olmasının bir hayli eğlenceli.



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



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

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

tekme basabiliyoruz; hatta sır bu esnada verdigimiz zararı artırmak için farklı yamalar da bulunuyor. Hazır değinmişken, konuya bu yama diye nitelediğim, ufak ama etkili geliştirmelerle devam ettireyim. The Stick of Truth içerisinde birbirinden farklı şekilde bonuslar tanıyan bu yamaları, genelde etraftan buluyor ya da bazlarını direkt satın alabiliyoruz. Tıpkı kullandığımız diğer eşyalar gibi, farklı seviyelerde kullanılabilen farklı modelleri bulunmakta. Kullanılma şekilleriye bir hayli basit. Her esya üzerinde bir ya da iki adet yama bölgesi var. Bazı silahlardan da hiç slot'u olmadığını da belirtiyim. İşte bu slot'u olan eşyalara bastığımız

▼ Evsizler en büyük düşmanlarımız! OMG!



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

Magic

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



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



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

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

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

Direne Direne!



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

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



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

Bu adamlara karşı içmek lazımlı, güçlenmek lazımlı

The Stick of Truth içerisinde hayatı kalmanın en önemli yolu kesinlikle ve kesinlikle iksirler. Karakterlerimiz üzerinde Health Bar, Power Bar ve Magic Bar bulunuyor. Iksirlerde aynı isimle karışımıza çikıyor. Yine de bu üç ana iksirden Magic Potion hariç hiçbirisi, düzgün bir karakter mekanlığı yaratıysanız gereklı olmuyor. Bize daha çok bonus veren iksirler gerekmekte. Misal, Strength Potion sayesinde hem saldırı, hem de savunma miktarımızı kayda değer şekilde artırabiliyorken, bence oyunun en önemli ikinci iksiri olan Revive Potion ile ölen parti arkadaşımızı kaldırabiliyoruz. Cure Potion, überümüzdeki negatif etkiye sılıyor, Water Balloon rakibin bonuslarını kaldırıyor, Shit Nugget ise rakibe Gross tipi zarar veriyor. Benim favori iksirim açık ara Speed Potion. Hem ucuz

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

South Park: The Stick of Truth

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

Alternatif **Family Guy: Back to the Multiverse**

9,2





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



Titanfall *

Dev robotlarla rodeo

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

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

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

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

Unreal Tournament güzel oyunu ama o deviritti. Devir, atık olanın, ateş etmeyi bilenin devri. Hızlı ve müthiş eğlenceli FPS'lerin çağı, Titanfall ile dönüşüyor. Siz de bu kervana katılmaya hazır mısınız?

IMC vs Militia

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

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

Birkaç ay önce dergide yer verdigimiz Titanfall dosya konumuza göz attıysanız hatırlarsınız; Respawn Entertainment tek kişilik bir oyun modunu Titanfall için düşünmediklerini söylemişti. Oyunun tam sürümü elimize ulaşlığında bu konuda ne kadar dirayetli olduklarını da görmüş olduk, Titanfall'da tek kişilik herhangi bir şeye rastlamak mümkün olmadı. Campaign modunda IMC tarafıyla oyuna başlayıp dokuz tane bölümde başarılı olmaya çalışıyor ama olamadığımız noktada da oyundan kovuluyoruz. Bunun nedeni basit: Campaign modu bir hikâye gömleği giydirilmiş multiplayer maçlarından ötesi değil. Yani aslında sıralı bir multiplayer mücadelene giriyoruz; hikâye, senaryo adına da pek bir şey anladığımız, anlasak bile de konuya ilgiliğimiz oluyor. Campaign modunu baştan sona oynamanın iki tane getirişi var: İki farklı Titan ve bolca tecrübe puanı. Ayrıca oyunun modlarını da size tanıttığı için tüm campaign'ı bir tutorial olarak da düşünebilirisiniz.

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

Titan'ın Kolu, Evin İçinde

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

Challenge'lar

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



konusu. Altı kişi bir taraf, altı kişi diğer taraf, mis gibi dövüşüp duruyorsunuz.

12 kişinin dışında yapay zekâ kontrolündeki arkadaşlarınız ve rakipleriniz de yok değil ama onlar gerçek birer andon. Organik yapay zekâlar Grunt ismiyle anılıyor, mekanik olanlara Spectre ve yapay zekâ kontrolündeki Titan'lar olarak. Bunlardan en akıllısı Titan'lar aslında ama onları bile kandırmak pek de zor değil. Grunt'lar ve Spectre'ler hem düşük bir ateş gücüne sahip, hem de nişan alıp ateş etmekten aciz varlıklar. Titanfall'u dosya konusu olarak hazırladığımızda, yapay zekâ olarak tasarlanan bu arkadaşların daha iyi bir performans sergileyeceğini düşünüyordum ama olmadı. Bazı oyun modlarında direkt puan sağladıkları, tüm oyun modlarında da tecrübe puanına dönüştükleri için onları avlamadan geçemiyorsunuz fakat olmasalar da ne değiştirdi, emin değilim. (Dikkatimizi dağıtıp diğer oyunculara yem olmamızı sağlamazlardı mesela!)

Tamamiyla bir multiplayer mücadeleinden ibaret olan oyunda yer alan oyun modlarını bu sayfalarда uzunca anlattım. Toplamda beş farklı oyun modu

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

Silahlarım ve Ben

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

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

Oyun Modları

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



Attrition

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

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

Last Titan Standing

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



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

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

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

Hardpoint

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

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

Capture the Flag

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

o bayrak düşecekt...

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

Pilot Hunter

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

Burn Cards

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

Kartlar farklı özelliklere sahip ve üç kategoriye ayrılıyor. Saldırıya yönelik olanlar sayesinde çok güçlü bir silaha sahip olabiliyor veya stratejik olanlar sayesinde Titan'ınza daha erken kavuşabiliyorsunuz. Enteresan özelliklere sahip bazı kartlar da öldükten hemen sonra sizin ölümünüz yerde hayatı döndürübiliyor veya yapap zekâ düşmanların siz tamamıyla görmezden gelmesini sağlayabiliyor.

Bir kartı kullandıktan sonra o kartı tekrar kazanmadan, yeniden kullanmanın imkanı yok. Bu da kartları zar zar kullanmamızı neden oluyor. Ben genellikle maç kritik bir konuma geldiğinde veya kullanacağım kart maçtaki durumumuza gerçekten iyi bir katkı sağlayacaksa kartları kullanmayı seçtim.

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



ve duvarlarda koşarken vurmak gerçekten zor. Modern Warfare ve türevi FPS'lerde, bir düşmanla karşılaşlığımızda ya yere çömeriz, ya "strafe" yapmaya gayret ederiz ya da zıplayarak saçma bir tavra girmiş oluruz. Buradaysa eğilme tuşunu hiç kullanmayacaksınız bile zira rakibiniz karşısına çıktığında havada iki kez zıplamak, bir anda görünmez olmak, duvarlardan sekmek ve bir binanın içinde kaybolup gitmek çok daha iyi sonuç veriyor. Oyunun bu denli hızlı olması da kill sayılarının zaman zaman çok az olmasına neden olabiliyor. Hem karşı tarafta sadece altı kişi var, hem de hızlılar... Birini haritada bulmak yeterince zorken bir de o kişi bir anda uçup kaçınca bir maçı en fazla iki kill ile bitirmek bile olası hale geliyor.

Respawn süresi çok kısa olduğu için oyuna yeniden dönmek çok kolay ve bir anda, yine ölmek de çok kolay. Oyunda strateji belirlemek de bir hayli güç. Bir yerlere pusu kurmak imkânsızı yakın çünkü pilotların sahip olduğu özel yetenekler yerinizi alenen gösterebiliyor. Ayrıca oyun çok hızlı olduğundan, dışarıda müthiş bir aksiyon dönerken bir binanın bir yerine saklanıp beklemek de çok sıkıcı oluyor. Hardpoint'te olay noktaları korumak olsa bile çoğu zaman o noktayı terk

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

Wrath of the Titans

Ve gelelim Titan'lara... Maça başladiktan bir süre sonra savaş alanına çağırıldığından Titan'ların ne zaman hazır olacağı size uzay gemisindeki bağlantılarınız sayesinde bildiriliyor. Titan'ınız hazır olduğunda da onu savaş alanına indirebiliyorsunuz. Tabii ki bunu yapmak zorunda da değilsiniz. Eğer pilot olarak takılmak istiyorsanız, Titan'ı istediğiniz bir zaman çağırın da mümkün oluyor.

Titan'ınız yere indiğinde bir koruma alanıyla örtülü oluyor ve bu sayede hasar alımıyor. Yakınına gidip ilgili tuşa bastığınızda da kısa sürede kendinizi Titan'ın içinde buluyor ve hemen çevrenizde olan bitene bakıyorsunuz zira Titan'lar hemen kendini belli ettiği için düşmanın tüm ateş gücü bir anda sizin üzerinde yoğunlaşabiliyor.

Titan'ları kontrol ederken dikkat etmeniz gereken en önemli konu, Titan'ların sürekli hedef olacağı. Çok güçlü oldukları ve öldürdüklerinde iyi puan getirdikleri için karşı takım üzere kullanıacakтар. Siz de Titan'ları savaşı kazanacak bir makine olarak değil, yok olana dek kullanabileceğiniz bir puan toplama aleti olarak düşünebilirsiniz. Titan'lar ağır hareket etse de hızla kaçabilmelerini sağlayan, sınırlı kullanımına sahip bir "dash" hareketine de sahip. Özellikle pilotların roketlerinden kur-



LOBBY > PILOT LOADOUTS

STARTING IN

47

CUSTOM PILOT 1
CUSTOM PILOT 2
CUSTOM PILOT 3

CUSTOM PILOT 1
 CUSTOM PILOT 2



BACK

PRIMARY WEAPON



R-101C CARBINE
FULL-AUTO ASSAULT WEAPON

IRON SIGHTS

FACTORY ISSUE

ANTI-TITAN WEAPON



ARCHER HEAVY ROCKET
FIRES A POWERFUL HOMING ROCKET

SIDEARM



HAMMOND P2011
PRECISION SEMI-AUTO PISTOL

TACTICAL ABILITY

CLOAK
MOST EFFECTIVE AGAINST TITANS

ORDNANCE

FRAG GRENADE
EXPLOSIVE ANTI-PERSONNEL WEAPON

KIT

EXPLOSIVES PACK
CARRY EXTRA PILOT ORDNANCE

DOME-SHIELD BATTERY
TITANFALL DOME-SHIELD LASTS LONGER

TITANFALL

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

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

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

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

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



Titanfall

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

Alternatif Call of Duty: Ghosts

8,7



DARK SOULS II

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

Mekanik

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

Dark Souls II ★

Oyunlarda ne kadar iyisiniz?

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



dünyada nefes aldığımızı görüyor ve típki yine önceki oyunlarda olduğu gibi baştan aşağıya lanetlenmiş bir karakteri canlandırıyoruz. Oyuna, her yerin ortasındaki bir mekânda uyanarak başlıyoruz ve buradan sonra yapacaklarımıza tamamen bizleri ilgilendirmekte. İzin verin açıklayayım... Dark Souls serisi baştan aşağıya açık dünya konsepti üzerine kurulu bir yapıya sahip. Bir anlamda her yer, her yerde. Esas bir senaryo ilerleyisi yok ve daha ziyade oyuncu yapabildiği sürece ilerleyebiliyor. Haricinde, típki Diablo serisine benzer şekilde bir köşede duran ana senaryo bulunmakta ama yapılacak envaçeşit farklı etkinlik söz konusu. DSII ile karşıma çıkan dünya, eski yapımlara göre açık ara daha büyük ve daha gösterişli. Bir anda devasa yapıların arasındaki o ufak nokta konumuna düşebiliyor-

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

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

Sen ona zor diyordun ama!

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

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

Zorluk bâki

Şimdi ufaktañ dönemlim "zorluk" konusuna. Bilenler



biliyorlar, bu oyun zor. Bilmeyenlere de anlatmakta fayda var. Geleneksel TPS ve RPG karışımı oyundaki en kolay işlemlerden birisi seviye atlamaktır ama DSII'de seviye atlama bile ortalamaya göre dert. Misal, seviye atladınız ve karakter ekranında bunu görüyorsunuz ama yeterli değil! Öncelikle Majula bölgesinde bulunan The Far Fire'a gitmeniz, burada bulunan The Emerald Herald'a uğramanız gerekmekte. Özellikle sağlık barını doldurmamıza yaranan ve eski oyumlarda da kullandığımız Estus Flask'i de yeniden sahnede görmek çok güzel. Yaktığımız Sublime Bone Dust miktarı kadar kendisini geliştirebiliyor ve bu sayede bolca yaşam gücüne sahip olabiliyoruz. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli kısım, seviye atlama için düşmanlardan elde ettiğimiz "Soul" puanı. Soul'lar bayağı merkezde çünkü dilersek karakterimize seviye atlatmak yerine kendileriley silah, zırh ya da tüketilebilir eşya satın almamız da söz konusu. İşte bu noktada ne yapacağımızı seçmek çok önemlidir! Karakter özelliğini geliştirmek çok iyi fikir gibi durabilir ama bu oyunda silahlardan ve zırhlardan kullanıldıkça eksiyor, hatta bir noktadan sonra tamamen kırılılıyor. Bu yüzden ne çeşit bir yatırım yapacağımıza iyi karar vermemeliyiz.

DSII açık bir dünyaya sahip dedim. Açık dünya konsepti her zaman çekici gelmiştir ama iki - üç darbede öldüğümüz bir yapımdan bahsediyorum! Bu sebepten ne kadar ağıldığınıza dikkat etmeniz gerekmekte. Haritalar çok farklı gizli noktalara sahip ve oyuncuya bir adım ileriye gitmeden önceki gerekli erzaki ve Soul puanını sunacak şekilde tasarlanmıştır. Bize tek düşense ne olup bittiğini iyi okumak; yoksa benim gibi etiniz budunuz olmadan boss karşısında alırsınız soluğu. Ha, bu da işin güzel yanı... Yازının başında dejindiğim gibi, DSII'nin temel aldığı, oyuncunun bir şeyleri ne kadar yapabildiği. Eğer zamanlamanza güveniyor ve uzun dakikalar boyunca aynı şeyi yapmayı göze alıyorsanız, oyunun başında size sağlanan silahlarda ufak boss'lardan birisine dalabilirsiniz. Yeri gelmişken değineyim: Boss'lar ziyadesiyle zor abilleriz. Genelde kendilerine has hareketleri bulunmakta ve bu hareketleri ilk defa yediğinizde emin olun ki öleceksiniz. Ha, bir de aklımdayken belirteyim; bu oyunda hep ama hep öleceksiniz. Özellikle de

bir yerlerden düşerek! Şaka yapmıyorum. İşin kötü tarafı, bu düşme mevzusu tüm internet ortamında da dalga konusu. DSII içerisinde herhangi bir sınırlama yok, yani karakterler boşluklara sanki duvar varmış gibi takılmıyor. Hal böyle olunca da hem biz, hem de NPC'ler aşağıya düşebiliyor. Ardı ardına seri vuruş yapan NPC'leri uçuruma doğru çekip hamlelerini yaptıktları anda kenara atlama suretiyle çok cana kıydım. Bir de tüm Soul puanlarını veriyor olmaları, işin tuzu biberi oldu yani.

DSII, seride yakışır bir yapıp olmuş. Nitekim PS3 ve Xbox 360 grafikleri bir hayli yerlerde. PC versiyonunu dört gözle bekliyorum. Haricinde, serinin yabancısı olanların alışmaları çok vakit alacaktır. Hele zorluk konusunda takıntısanız ve aynı şeyi onlarca defa yapmak sizi tarzınız değilse ne yazık ki sizlerle DSII oynayamayacağız demektir. ■ **Ertuğrul Süngü**

Dark Souls II

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

■ Alternatif *Ghosts 'n Goblins*

8,7

▼ Birtakım düşmanlar, devasa boyuttalar!





Lightning Returns: Final Fantasy XIII

Dünyanın yok olmasına birkaç gün kala...

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

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

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

Ölür müsün lütfen...

Senaryoya göre biz bir "kurtarıcı"yız. Dünyanın yok olmasına 13 gün kala, kurtarabildiğimiz kadar çok ruhu kurtarıp insanlığın yok olmasını engelleyeceğiz. Tabii ki halk bizi bir kurtarıcı değil, bir Ölüm Meleği olarak görüyor ve bizden de çekiliyor. (Bir nevi Azrail görevindeyiz oyunda.) Görevimizi yapmak için şereh geldiğimizde tanıdık yüzlerin, çok farklı hallerle geldiğini de gözlemliyoruz. Snow bambaşka bir insan olmuş, Noel kendi başına buyruk bir kanun koruyucusuna dönüşmüş, Vanille ölülerin sesini duyabileme yetisine kavuşmuş vesaire. Tanıdığımız karakterlerin bu farklı hallerle oyun boyunca karşılaşıyor ama onların hiçbirini ekipimize katamıyoruz çünkü bu def yalnızız...

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



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



veren bir saldırımıza yapmamızı sağlıyor.

Savaşlar tam anlamlı olarak gerçek zamanlı olarak ilerliyor ve hatta bir FF oyununun en "hack 'n' slash" haline gelmiş versiyonu da bu olabilir. Düşmanlarımız haritada dolanırken onlara yaklaşış saldırı tuşıyla vurduğumuzda savaş başlıyor. (Arkalarından yaklaşırıksak %25 az sağlık puanıyla başlıyorlar.)

Bundan sonrasında düşmana ATB, yani aksiyon puanımız yettiğince, dört farklı tuşa atadığımız saldırı hareketleriyle saldırmak kılıyor. Hatırlarsanız üç tane Schemata'yla birlikte giriyyorduk savaşlara. Dolayısıyla bir stildeki ATB puanı bittiğinde hemen diğerine geçmek gerekiyor; bu sırada da ATB'si bitmiş Schemata yeniden kullanılabilir hale gelmek üzere yenileniyor ve hatta bu değişimi bir kombonun ortasında bile yapabiliyorsunuz.

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

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

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

(Zamana eklenip tükenmek nasıl oluyor, şimdi anlatıyorum.)

Saat kaç?

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

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

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

Oyundan " tecrübe puanı"nın tamamıyla silinmiş olması da bana çok büyük bir eksiklik gibi geldi.

Savaşlardan sadece altın ve EP puanı kazanabiliyorsunuz. Lightning'e otomatik olarak sağlanan diğer özelliklerse görevleri tamamlayarak elde ediliyor.

Bu yüzden de -zaten zamanla ilgili problemimiz de varken- savaşlardan olabildiğince uzak duruyoruz. Grafiksel anlamda çok sağlam bir oyun olan Lightning Returns, hayatında oynadığım en zevksiz FF oyunu olma şerefine ulaşmış bulunuyor. Çok daha iyisi olabilirdi, çok eğlenebilirdik ama olmadı, olamadı... ■ Tuna Şentuna

Lightning Returns: Final Fantasy XIII

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

6,0

■ Alternatif Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

Stagger

Düşmanların birçoğunu zayıf yönleri buluyor. Bunları keşfettiğinizde de o yönden onlara saldırarak Stagger konumuna düşmelerini sağlıyorsunuz. Bir süre saldırarak düşmana bu noktadan sonra yapacağınız saldırılarda normalden çok daha fazla hasar veriyor.



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

Büyük İsimler

“Legendary” olarak geçen kartları bulmak zor ve bu kartlar genellikle de fazla kristal istiyor. Yine de stratejinize de uygun olanları destenize koyma-nızı tavsiye ederim; bazlarının özellikleri direkt olarak savaşa kazandırabiliyor.

(Jaraxxus gibi...)



Hearthstone: Heroes of Warcraft *

Kartlar, kahramanlar, büyük eğlence!

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

Garrosh'un çekici

Hearthstone bir kart oyunu. Aynı Magic: The Gathering gibi ama ondan farklı olarak çok daha hızlı oynanıyor. Daha doğrusu, dijital bir kart oyunu olarak MtG'den daha hızlı; yoksa karşılıklı oynanan MtG maçlarının da hızlı geçtiğini görebiliriz.

Hearthstone hızlı olduğu kadar da kolay anlaşılan ve çabucak alışabilecek bir oyun. Tüm bunlardan daha güzel de tamamıyla bedava olması! Evet, oyunu bedavaya tecrübe edip sabırsız yettiğince de oyundaki tüm kartlara yine bedavaya kavuşabiliyorsunuz.

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

yaratığın, büyüğün Warcraft'tan geldiğini gösteriyor. Şayet ki bir World of Warcraft oyuncusunuz, oyundaki her türlü ögeye aşina olmanız kaçınılmaz.

Oynaması bir göz atalım. Karşılıklı iki oyuncunun oynadığı oyunda, iki tarafın da toplamda 30 sağlık puanı var ve amaç bu puanı sıfırlamak. Bunu yapmak için birkaç yöntem kullanırsınız. Ya yaratıklar indiriyorsunuz savaş alanına, ya büyülerle saldıryorsunuz ya da kahramanınıza sağladığınız silahlardır.

Toplamda dokuz farklı kahraman bulunuyor ve bu kahramanların hem kendilerine özel kartları var, hem de özel güçleri. Seçebileceğiniz sınıflar Mage, Shaman, Druid, Priest, Warrior, Hunter, Warlock, Rogue ve Paladin şeklinde sıralanıyor. Mage bir puan hasar veren bir saldırısı yapıyor, Shaman rastgele bir Totem çağırıyor savaşa, Druid bir zırh puanı ve bir saldırısı puanı sağlayan bir büyüsü yapıyor, Priest iki puanlık sağlık yenileyebiliyor, Warrior iki puanlık bir zırh yaratıyor, Hunter karşı tarafın kahramanına iki puanlık bir saldırısı yapıyor, Warlock sağlığından iki puan feragat edip bir kart çekiyor, Rogue bir saldırısı puanına sahip ve iki sıra dayanabilen bir silah yaratıyor, Paladin de 1/1 lik bir asker çağırıyor. Kahramanların bu güçleri oynaması baştan aşağı değiştirmiyor veya bir kahramanın, diğer kahramandan daha üstün konuma geçmesini sağlamıyor zira her gücün kendine göre bir avantajı bulunuyor.

Kahramanların kendilerine özel kartları yine biraz sınıf özellikleriyle ilgili. Örneğin, Mage, büyüğü gücünü yükselten özel kartlara sahipken, Warlock ise Demon'lara olan ilişkisinden dolayı, Demon'lara yönelik özel kartlar getiriyor.

Rexxar'ın yayı

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



modular geleceğini geçen ayın haberlerinde bildirmiştik.) "Play" diyerken ya sıralamalı Ranked modunda oynuyor ya da sıralama olmadan, sıradan bir oyun oynamak için Casual'ı seçiyorsunuz. Arena kısımında 150 altın veya 1.79€ para vererek girilebiliyor. Arenada kendi destenizi kullanamıyor ve bir "draft" mücadeleşine giriyorsunuz. 30 kartlık destenizi, üçer seçenekli kartlardan birini seçerek oluşturuyor ve hafiften rastgele bir desteyle savaşa çıkıyorsunuz.

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

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



Tuna'nın yolu

Savaş alanına geri dönelim. Kartlarımızı çektik, oyun başlıdı. Her sırada, bir tane kristal elde ediyorsunuz. Bu kristaller de kartları kullanmanın tek yolu. Mesela elinizde üç kristal isteyen bir kart var. Eğer kristal alanında iki kristal görüyorsanız, o kartı açmak için bir sırانın daha geçmesini beklemeniz lazımdır. Her sırada bir tane daha fazla kristal kazanıyor ve 10. sırada, 10 tane kristale sahip olarak finale geliyorsunuz. Sırانızın ötesinde kristal kazanmanın tek yolu, Druid sınıfının sahip olduğu gibi "Bu sırada iki tane fazla kristal elde et." gibi özellikler sunan kartlar.

Kristalleriniz yettiği kadar kartı oynadıktan sonra sıra karşı tarafa geçiyor. Sıra yine size geçtiğinde, savaş alanına inmiş olan yaratıkları saldırımak için kullanabiliyorsunuz. Eğer karşı tarafta "Taunt" özelliğine sahip yaratık yoksa direkt olarak rakibinize saldırımak mümkün olabiliyor. Yaratıklarınıza çeşitli kartlarla ek özellikler verebildiğiniz gibi, karşı tarafın yaratıklarına da yine hasar veren büyüler yapabiliyorsunuz. Mage ve Priest gibi sınıflar da direkt rakibe hasar verebilen büyülere sahip. (Mage'in Pyroblast'i 10 puan hasar veriyor örneğin.) Kartları birbirleriyle kombine olarak kullanabilmek, oyunu bolca oynamaktan geçiyor. Başlarda sadece basit yaratıklar açıp basit büyülerle rakibinize karşı koymaya çalışırken, ilerleyen safhalarında kartları birbirlerine uygun olarak kullanıp daha etkili stratejiler geliştiryorsunuz.

Yamalarla, güncelleştirmelerle sürekli şekil değiştiğinden emin olabileceğiniz Hearthstone, şu an piyasadaki en eğlenceli kart oyunu bile olabilir. Başına bir kez oturduktan sonra kalkmak pek zor. Zaten denemesi de bedava... ■ Tuna Şentuna

Hearthstone: Heroes of Warcraft

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

9,0

Alternatif Magic 2014



^Kiran kirana mücadele; yaşasın Murloc'lar!





Metal Gear Solid V: Ground Zeroes ★

Sessizliğin anlamı

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

Yavaş, yavaş, aman duymasınlar

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

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

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



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



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

Öldürme, bayılt

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

helikopterin yok edilmesi işten bile değil. Onun için telsiz konuşmalarını iyi dinlememiz gerekiyor. Düşman birlikleri bir defa bizi gözden kaybettiklerinde haritada en son gördüğümüz yeri tariyorlar. Zaten bu bölüm biz de kendi haritamızdan görüyoruz. Akabinde alarm seviyesi düşüyor ve en sonunda tamamen aramayı bırakıyorlar.

Seslendirmeler, senaryonun işleniş şekli, genel olarak silahlar ve silahların verdiği hasarlar kelimenin tam anlamıyla harika. Karakterimizi kontrol etmek çok kolay olduğu gibi, farklı şekillerde saklanmasını sağlamak da oynanabilirliği artırmış. Benim en büyük eleştirim esasen yapay zekâ kısmında olacak. Yani çok fazla saçılıyabiliyor ya da zaten buldukları bayın bir arkadaşları için ikinci kez alarm verebiliyorlar. Tabii ki bir de onlar da çok hızlı kaçıp saklanınca anında izimizi kaybetmeleri var ki yani oyunda resmen hiç ölmemiş. Son "aggro" da oyunun süresine. Yahu "Ne kadar kısa bir oyun yapabilirim?" diye bizim bilmediğimiz bir yarış mı var sektörde? Bir saatte bitti abi oyun. İşte sonra bölüm sonunda açılan Side Up görevlere geçtim. Onda da git şurayı yok et, git bunu kurtar, aman ses çıkışma gibi görevler vardı ki pek olmadı anlayacağınız. Yine de çok hakkını yemek istemiyorum çünkü bu görevler ziyadesiyle doyurucu; yani esas oyun, ana görevi bitirdikten sonra başlıyor.

Ground Zeroes kesinlikle Hideo Kojima gibi bir adamın elinden çıkabilecek kalitede, bu bir gerçek ama oyun süresi ve oyun tarzi, bazı kullanıcıları rahatsız edecek durumda. İşin kötüsü, Kojima beni öyle bir kendisine çekti ki bir - iki saat içerisinde, oyunun devamını heyecanla bekliyorum. Bu yüzden sonuca ne yazsam olmayacağı. Oyun süper ama ana hikaye çok kısa, bu seni mutlu ediyorsa al oyna! ■ **Ertuğrul Süngü**

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

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

■ Alternatif Splinter Cell: Blacklist

8,2

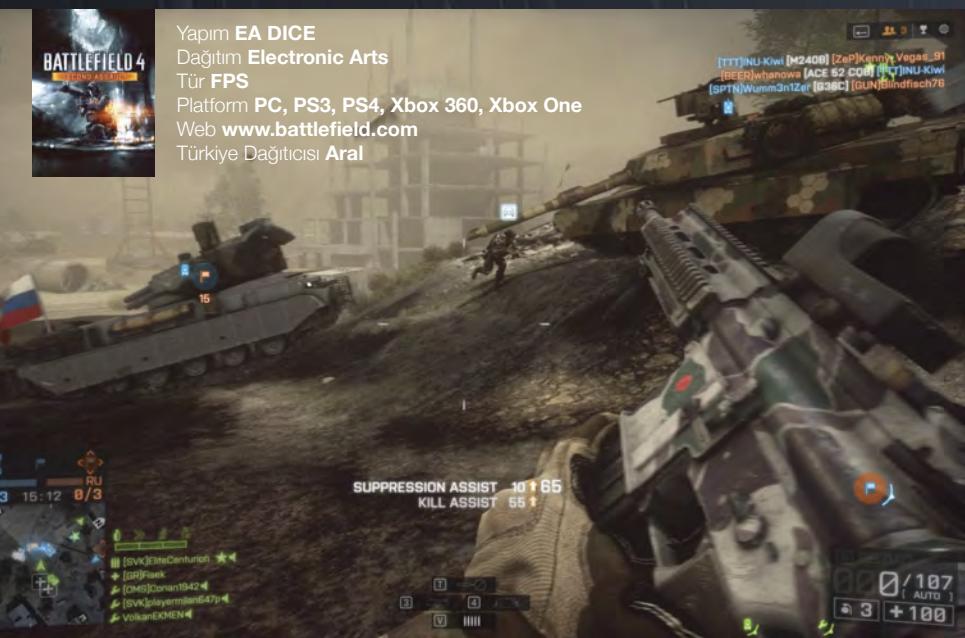
Ekran
Görüntüleri İçin
**LEVEL
ONLINE**
www.level.com.tr



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



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



▲ Kum fırtinasının yarattığı atmosfer inanılmaz.



Battlefield 4: Second Assault ★

Kentsel dönüşüm

Önceki aylarda çıkan betası ve geçen ay çıkan tam sürümü ile birlikte kendimi Titanfall'a kaptırdım, Battlefield 4'ü de pek bir ihmäl ettim. Yıllar önce Call of Duty'yi terk etmiş ve daha oturaklı, daha "sakin" bir oynanışa sahip olan Battlefield'a geçiş yapmış biri olarak yeniden hızza, aksiyona, adrenaline teslim olmayı ben de beklemiyordum. Bu beklenmedik gelişme sonrası da Second Assault'u çok fazla oynamaya şansımı olmamıştı ama iş incelemeyi yazmaya gelince yeniden eski topraklara, hatta cidden eski topraklara dönüş yapmam gereki. Second Assault, Battlefield 4'ün ikinci genişleme paketi olarak Şubat ayı ortasında Premium üyelerin, Mart ayı başında da tüm oyuncuların beğenisine sunuldu. Paketin ismine bakınca içeriğini az çok tahmin ediyorsunuz herhalde ve yanlımlıysınız; Second Assault, Battlefield 3'te en büyük çatışmaların yaşadığı ve en popüler dört haritayı, Battlefield 4 dâhilindeki Frostbite 3'ün nimetlerinden yararlanarak çok daha gelişmiş bir halde karşımıza çıkıyor. Hal böyle olunca da haritaların isimlerinin sonuna "2014" takısı getirilmiş.

Elimizde hangi haritalar var peki? Caspian Border, Gulf of Oman, Operation Firestorm ve tabii ki Operation Metro. Battlefield 3'ü oynadısanız, dört haritaya da fazlasıyla hakkınızdır zaten ama en başta biraz zorluk çekmeniz muhtemelen, ben de çektim. Nedeniye haritalara eklenen irili ufaklı detaylar. Öncelikle en az Bad Company 2'deki kadar güçlü bir yikım motoruna sahip olan Battlefield 4, bu dört haritaya yıkıma yönelik geliştirmeler getiriyor. Artık metroda çökmeler oluyor, çölde kum fırtınaları çıkyor ve göz gözü görmüyor, ayrıca yine metroya bir asansör eklenmiş ki bu da yürüyen merdivenlerdeki kilitlenmeyi bir nebze olsun çözüyor. Yine de oyunun zaman zaman bu noktada tıkanması kaçınılmaz oluyor ya neyse...

Second Assault ile haritaların dışında yeni, aslında

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

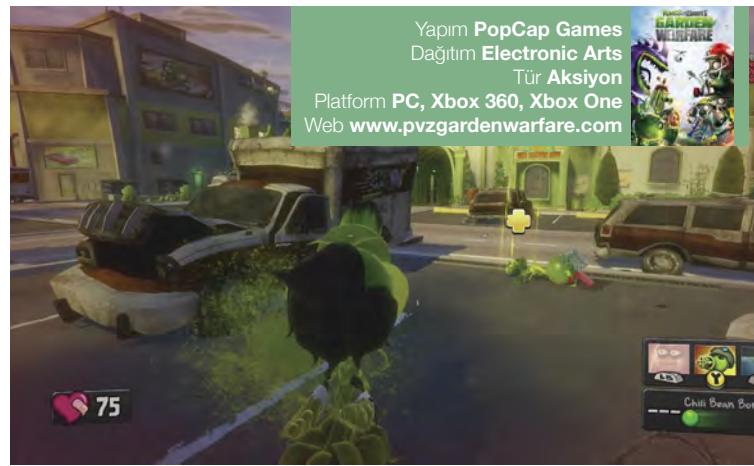
Açıkçası Second Assault sayesinde özlediğimiz haritalara yeniden kavuşmak, hatta bu haritaların çok daha keyifli hale gelmiş hallerinde çatışmalara girmek hoş duygular uyandırı bende ama açık konuşmak gerekirse de eski haritaların ve eski silahların yeniden önmüze sunulduğu bir paket bu. Eh, hal böyle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

Battlefield 4: Second Assault

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

■ Alternatif Call of Duty: Ghosts

7,5



Plants vs. Zombies: Garden Warfare *

İşin boyutu değişince

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

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

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

moduna benzer bir yapı, yabancılık çekmiyor insan. Team Vanquish ise adından tahmin edileceği üzere Team Deathmatch'i işaret ediyor ve 50 kill'e ulaşan taraf maçı kazanıyor. Gelelim oynanışa. Başta söylediğim gibi, oyunda iki taraf yer alıyor ve her iki tarafın da dört farklı sınıfı bulunuyor. Plants tarafında Cactus, Chomper, Peashooter ve Sunflower, Zombies tarafında All-Star, Engineer, Foot Soldier ve Scientist yer alıyor. Tabii ki her sınıfın farklı özellikleri mevcut; Chomper yakın mesafede etkili ve zombileri isırıp yutabiliyor, Sunflower takım arkadaşlarının yaralarını sarabiliyor, Peashooter adeta bir makineli tüfek gibi zombileri "topa" tutuyor, Cactus ise uzaktan iyi iş görüyor. Peki ya zombiler? All-Star ile yakın mesafeden ağır hasar verebiliyor, Engineer ile güçlü atışlar yapabiliyor, Foot Soldier ile paintball kullanarak seri atışlar yapabiliyor ve Scientist ile de daha çok takım arkadaşımızı iyileştirmeye çalışıyoruz. Ana özelliklerin dışında yan özelliklere de sahip olan karakterler, kısa sürede bu yeni özelliklere ve görsel özelleştirme seçeneklerine kavuşuyor. Paragraf boyunca bahsettiğim oynanabilir karakterlerin dışında, haritanın farklı noktalarına yerleştirilebilir bitkiler ve destek kuvvet olarak iş gören "minion" zombiler de mevcut.

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

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

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

Alternatif Gears of War 3

8,0

PC

Şubat ayı sonunda Xbox 360 ve Xbox One için satışa sunulan oyunun PC versiyonu için ilk bahar aylarını beklenmesi söylelenmişti. E hadi, ilk bahar geldi, PC oyuncuları kapıda bekliyor ama!



Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www(chip).com.tr



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



Tüm marketlerde



BioShock Infinite: Burial at Sea E02 *

Elizabeth'in gözlerinden, son kez...

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

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

Hand Cannon ve Shotgun gibi bilindik silahların

yanında bayılıcı ve zehirli gaz yayan oklar kullanan bir yay da Elizabeth'e sunuluyor. Bu yay aynı zamanda ses çeken, "Noisemaker" adında oklar da atabiliyor ve bu oklarla düşmanlarınızın dikkatini başka yöne çekebiliyorsunuz. Oyunun yarısına yakın bir yerlerde bir Mikrodalga Silahi da buluyorsunuz ama ben bunu pek kullanışlı bulmadım. (Yavaş çalışıyor). Elizabeth silahlarının yanında yine Plasmid güçlerinden de faydalanyor lakin bunlar da Booker'inkilerden biraz farklı. İlk edindiğiniz güç Peeping Tom, sizi Eve barınız bitene kadar görünmez yapıyor ve daha az bir Eve kullanımıyla, hatta geliştirmeyi bulursanız sıfır Eve'e duvarların arkasındaki düşmanlarınızı görebiliyorsunuz. Bunun yanında cihazları ele geçirmeye yaranan Possession ve Old Man Winter gibi tanıdık Plasmid'ler de oyunda yer almaya sürüyor. Oyunun gizliliğe önem vermesi sayesinde etrafi da daha iyi kolaçan edebiliyorsunuz. Zaten yan görevler arasında bolca araştırma yapmayı gerektirenler de var. Çevreyi iyice araştırmaların maymuncuk ve para gibi birçok getirisini de oluyor. Maymuncukla kilit açmada da bir farklılık var ve o da ufak bir mini oyunun araya girmesi. Bu mini oyunda kırmızı renkli kilit noktalarına dokunmadan, kendi kendine ileri geri giden kolu doğru yerde kullanmanız gerekiyor; hatta mavi renkli noktaya getirirseniz, bir tane de beleş Noisemaker oku kazanıyorsunuz. Yine atmosferi çok sağlam olan oyunun başında bir Paris manzarası var ki tüm oyun o grafiklerde ve atmosferde geçseydi gerçekten hayran kalabilirdik. BioShock'ın arkasındaki sanat yönetmenliği bence çok ileri bir seviyede; müzikler ve grafiklerin inanılmaz bir uyumu var.

Eğer BioShock serisine hiç bulaşmadıysanız, direkt olarak BioShock Infinite'i ve bu iki ek paketi de alın veya biraz daha bekleyin, nasıl olsa toplama bir paket çıkar. Her halükarda bu oyunu oynamalısınız.

■ Tuna Şentuna

BioShock Infinite: Burial at Sea E02

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

■ Alternatif Dishonored

9,0

Yapım Irrational Games

Dağıtım 2K Games

Tür FPS

Platform PC, PS3, Xbox 360

Web www.bioshockinfinite.com

Türkiye Dağıtıcısı Aral





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

Geçmiş

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

The Walking Dead S02E02 *

Kime güvenebilirsiniz ki?

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

Bilmiyorsan okuma!

Telltale Games, bildiğiniz üzere bir yandan The Walking Dead serisi, diğer yandan The Wolf Among Us ile harika bir iş çıkıyor. Her iki oyunda da kullanılan ve üst seviyeye çıkarılmış grafik tarzıyla hayran sayısını giderek artış gösteriyor. The Walking Dead'in ilk sezonunu geride bıraktık ve ikinci sezonla bilgisayarlarınızın başına geçtiğim. Toplamda beş bölümden oluşan yapımin ilk bölümünü sizlere yine ben nakletmiştim, şimdide ikinci bölümle karşılaşızdım. Bildiğiniz üzere oyun içerisinde aldığımız kararlar, tüm gelişiler kökünden etkiliyor ve geri dönülmeye sonuçlar doğuruyor. Zaten

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

Evdeki insanlar

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



The Walking Dead S02E02

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

■ Alternatif The Wolf Among Us

8,5



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



Ele geçirdiğimiz objeleri iyi takip edip mantıklı kombinasyonlar yapmamız gerekiyor.

1954: Alcatraz

Aşk, hırsızlık ve kaçış hikâyesi

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

Polisiye, macera

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

Yalan mı, gerçek mi?

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

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

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

Detaylar

Oyunun geçtiği dönem, aynı zamanda müziğin de altın çağlarından biri. Hal böyle olunca yapımcı ekip bizlere harika bir Beat ve Jazz albümü hazırlamış; doya doya takılalım diye... Bir de oyun içerisinde aldığımız kararların oyunu farklı sonlara götürüyor oluşu, oyunun tekrar oynanabilirliğini sağlıyor.

1954: Alcatraz

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

Alternatif Memoria

7,0





Teknolojiye dair

tüm sorularınızın yanıtları

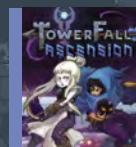
PCnet Online forumlarında!

TowerFall: Ascension *

Dost musun? Düşman mısın?

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

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



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

TowerFall: Ascension

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

■ Alternatif Spelunky

8,5





**SEN DE
KATIL!**

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



Cloudbuilt

Birişti hızdan mı bahsetti?

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

Bayağı hızlı işte

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



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



Koşturuyoruz işte

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

Düşmanlar

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

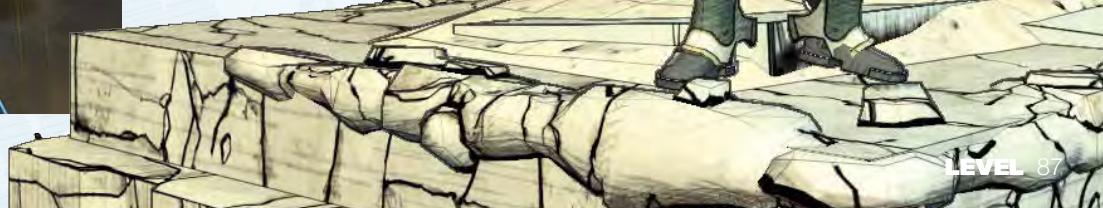


Cloudbuilt

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

6,8

Alternatif **Mark of the Ninja**



POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

9. NASIL ÇALIŞIR ÖZEL SAYISIYLA KARŞINIZDAYIZ.

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

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

SADECE
3,90
TL



NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

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



4 HITS!

Yaiba: Ninja Gaiden Z

Açılın, Yaiba sahneyi terk ediyor!

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

Ryu bu oyunu da ikiye böleseydi...

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

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

Yaiba zombiler dışında başka düşmanlarla da karşılaşıyor ve bunların birçoğu da özel karakterler. Her karakter oyuna bir isim tanıtmıyla giriyor zaten ve daha sonra da bizden dayak yemek üzere saçma sapan hareketler yapıyor olduğu yerde.

Düşmanlarımızı kılıç, topuz ve yumruklarımızla haklıyoruz ve eğer oyunu PC'de gamepad olmadan oynamaya çalışırsanız, parmaklarınız dolama oluyor ve hastanenin yolunu tutuyorsunuz. Bu üç saldırıyı kombinasyonlarla kullanmak çok kolay; ilk karşılaş-

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

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

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

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

Yaiba: Ninja Gaiden Z

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

Alternatif DmC (Devil May Cry)

3,2

Tecrübe

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





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



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

Cephane

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

Men of War: Assault Squad 2 ★

Savaşa yeni cephe

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

Detaylar

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

Her şey olabilir

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

da mermisi ya da benzini tükenebiliyor. O yüzden bilindik RTS'lerden çok daha detaylı stratejilere ihtiyacımız oluyor, şimdi yalan söylemeyeceyim. Prensipte, tipki Company of Heroes serisinde olduğu gibi bir adet HQ'mız bulunmakta ve biz ilerleme kaydettikçe daha fazla piyadeyi, zırhlı aracı ya da destek aracını saflarımıza katabiliyoruz. Buradaki değişiklerin başında, bir önceki oyuna göre daha fazla silah ve tankın yer alması geliyor.

Sovyetler, Almanya ya da ABD tarafından birisini seçerek ilerleyebildiğimiz tek kişilik senaryo modunda, her ülke için toplamda beş görev var. Nitelik seçeğimiz ülke dışında bölümlerde çok büyük farklılıklar olmaması biraz can sıkıcı. Yani haritalar değişiyor, evet ama genelde yapılacaklar hep aynı. Piyadelerin verilen komutları %100 oranında uygulamamaları da bir diğer sorunsal oldu benim için. Multiplayer olarak oynanması kesinlikle tek kişilik oyundan katbekat daha iyi. 1v1 maçlardan, 4v4 maçlara kadar farklı ve zorlu oyun deneyimlerini LAN üzerinden ya da internet ortamında yaşamak mümkün. Özette, Assault Squad 2 tarafında bence işler gayet yolunda gitmiş. Önceki yapımlara göre gözle görürlür değişiklikler söz konusu. Grafiklerin gelişmesi bir yana, fizik motorundaki detayların resmen bir kademe daha artması, seriene olan hayranlığını bir defa daha arttırdı. Company of Heroes oynayıp beğendiyseniz ama çok daha detaylarını arıyorsanız, bu oyunu kaçırmayın derim. Eh, biraz da sakin bir bünyeye sahip olmanız gerekmekte; adamların mermisi bitiyor diyorum... ■ **Ertuğrul Süngü**

Men of War: Assault Squad 2

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

8,1

Alternatif Company of Heroes 2



Yapım Harebrained Schemes

Dağıtım Harebrained Schemes

Tür RPG

Platform PC, Mac

Web tinyurl.com/pmgcvnr

Shadowrun: Dragonfall *

Bu sefer daha da iyi

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

Giderek büyüyor

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

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

Dragonfall

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

"Fire Wing" ismi kulaktan kulağa yayılmaktır. Bir dönemin yok oluşuna sebebiyet veren isimler etrafımızı çevreliyorlar bir anda ve kendimizi Berlin'in geleceğini kurtarmaya çalışan bir ekip olarak buluyoruz. Dragonfall'da senaryo bomba gibi başlıyor. Aslında tuzak olan bir görevin ortasında kalıcıyoruz, aksinde öğrendiklerimizse olayların ne boyutlara geleceğinin habercisi. Ekipimizden birisini kaybediyor ama ilerledikçe başkalarını saflarımıza katıyoruz. NPC'ler arası diyaloglar kesintiksiz harika. Kime ne şekilde davranmak gerektiğini iyi anlamak şart! Diyaloglar arasında karşımızdaki karakterlerin nasıl hissettiğimizle ya da ilgili cümleyle nasıl sarf ettiklerine dair bilgi verilmesi de muazzam bir RPG deneyimi yaşamamıza imkân sunuyor. Tüm bunları yeni karakterlerle yapmak da kabası!

Benim Dragonfall hakkındaki düşüncelerim gayet olumlu yönde. O kadar ki orijinal oyunla kıyasladığında, eskitisinin "Kötü" bir yapım olduğunu bile beyan edebilirim. Adamlar resmen uğraşmışlar. Akıcı senaryo ve sürükleyici oyun yapısı arayan RPG'cilere duyurulur!

Ertuğrul Süngü

Shadowrun: Dragonfall

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

8,0

Alternatif **Baldur's Gate II**



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



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

Tuna Şentuna

Super Robot Fight 2090

- Tut!

- Ah! O ne ya?

- Top. Yakala.

- Patron!

- Işıklı oğlum.

- Işıklı olnca açılmıyor mu?

- Öldün, çıkış.

- Nereye?

- Çık dolaş gel ya, hava çok güzel.

- Aaa! Gerçekten mi patron? Kız arkadaşım da-

- Kız neyin?

- Arkadaş?

- Mümkünatı yok.

- "Mümkünat" diye bir kelimenin olmaması-

- Senin kız arkadaşının olmamasından daha az elem bir durum. Otur bari de şahane yeni projemi hayatı geçirelim.

- İçinde toplar mı var?

- Bravo! Kafana ışıklı topu yiince hemen anlıyorsun. O topları getirdim ki bana anlamlı anlamsız sorular sorup durma.

- Oyunda toplar mı var şimdi?

- Yine fayda etmedi, saçma soruyu yaptırdın.

Evet, var oğlum, problem ne? Her oyunda kan gövdeyi götürüyor, ben de bizim oyunda vahşeti biraz kısayım dedim. Olmadı mı, yine mi yaranamadım?
- Sanırım ağlayacağım.
- Ağlama, çalış. Şimdi oyun FPS bir kere,

bunu not et. Silahlarım var, bunu da not et. Fakat bu silahlar kurşun yerine top atacak, onu da yaz.

- Böylelikle oyun masaüstü FPS'ye dönümüş oluyor.

- Çok komik evladım. En azından seni bilgisayarın başına oturtmadım kafana top geldi diye.

- Top "geldi" mi? Direkt kafama attınız!

- Anla diye çocuğum. Sigortandan karşılanır zaten ölürsen falan.

- Ölürsem...

- Devam ediyoruz. Bak yine işini kolaylaştırmak için bir karar verdim ve oyuna tek kişilik kısım eklemeyelim dedim. Direkt multiplayer! Kafa göz millet birbirine girsin.

- Demin şiddet istemiyorum dediniz, şimdi kafalar gözler patlıyor... Kaç kişi düşünüyorsunuz oyunda?

- Düğün mü organize ediyorsun lan? Soruş şekline bak... 64 kişi olsun işte. 64 kişi bir taraf, 64 kişi diğer taraf...

- Herkes birbirinin topuna basıp düşer alımlalla! Şeytan kulağına kurşun!

- Dalga mı geçiyorsun? Geçiyorsun evet. O zaman toplamda 64 olsun? 32v32.

- Top atılan bir oyunda 32 de fazla.

- Ama toplar ışıklı olacak! Düşünsene manzarayı; her taraf işil işil...

- Sonra ben düğün organizatörü oluyorum...

- 16 olsun, tamam lan. 8v8 gayet makul bir rakam.

- Evvallah patron. Peki, "Işıklı top" dışında-

- Işıklı topta niye ima var? Fikrimi beğenmedin mi? Muhase-



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

beyle mi görüşmek istersin?

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

- Seni anlamadım.

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



10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

75 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

ABONE OLMAK İÇİN

0212 478 0 300

www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal subesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 30 Nisan 2014 tarihine kadar geçerlidir.



DONANIM



ASUS

Tam bir oyun canavarı dizüstü bilgisayar

Sayfa 97



Inca

Ağ kurmak ve yönetmek için birebir

Sayfa 99



Kingston

Predator, oyun tutkunları için yeterli mi?

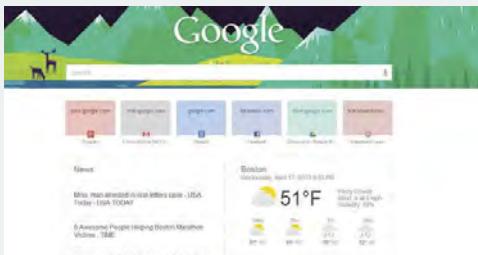
Sayfa 99



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 100



Chrome'a Google Now müjdesi

Google'dan beklenen müjdeli haber geldi

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

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



NVIDIA'dan yeni bomba

GeForce GTX Titan Z ekran kartı tanıtıldı

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

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



Dünyanın en akıllı topu

S.M.A.R.T. Teknoloji'den ŞAHİ

Dünyada ve ülkemizde futbolun daha iyi yerlere gelmesine öncülük edecek olan ŞAHİ, S.M.A.R.T. Teknoloji tarafından geliştirilen sensör ve yazılım teknolojisi sayesinde sadece antrenmanlarda değil, aynı zamanda tek başına oynarken bile geliştirilen modları sayesinde takımların ve bireylerin performanslarının ölçümlenmesine, kendilerine hedefler belirleyerek antrenman yapmalarına imkan sağlamaktır. ŞAHİ için özel olarak geliştirilen akıllı bileklilikler

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

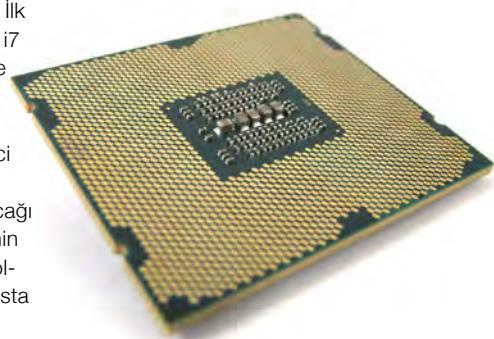
Intel'den sekiz çekirdek

Sekiz çekirdekli ilk i7 işlemciler

Intel, henüz masaüstü bilgisayarların ölmeyeğini ve uzun bir süre daha ölmeyeceğini, yeni duyurduğu işlemcisile bir kez daha dosta düşmana ilan etti. İlk sekiz çekirdekli ve 16 parçacıklı Core i7 işlemcisini tanıtan Intel, bu işlemcisine "Devil Canyon" adını vermiş.

Yeni işlemci Intel'in Extreme Edition ailesi altında sunulacak. 2014'ün ikinci yarısında piyasaya çıkması beklenen işlemcinin DDR4 bellek desteği sunacağı da bilinenler arasında. Ayrıca işlemcinin kilitzsiz olması, hız aşırtmalara uygun olduğu anlamına geliyor. Yüksek frekansta

çalışacak ve hız aşırtmalarla hızı daha da yükseltilebilecek olan işlemci hakkında şuna başka bir bilgi yok. ■





ASUS Mars GTX 760 ★

Hazır SLI çözümü, çift GPU'lu ekran kartı

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

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

ni görüyoruz. Grafik işlemci olarak iki adet GK104'ü kullanan kart, yine 256 bit bellek veri yolu kullanıyor. Elbette ki bundan da iki adet mevcut, yani 512 bit'e eşdeğer.

Kartın belleklereine baktığımızda 2 GB'tan iki adet, yani toplamda 4 GB bellek taşıdığını görüyoruz. Toplam bellek hızı 6008 MHz. Kartın fabrika çıkışında hız aşırmaya uğramış olduğundan bahsetmiştim. Referans tasarım modelin 980 MHz'lik taban hızının yerine Mars bize 1006 MHz'lik hız sunuyor. Boost Clock'ta bu hız 1072 MHz'e ulaşıyor. Hız aşırmaya uğramış olması elbette ki güç konusunda da karşımıza çıkıyor. Power slot'lara baktığımızda iki adet 8 pin'lik bağlantı noktası görüyoruz. Bu da referans tasarımda altı adetti hatırlarsınız. Bu arada kartın 28 nm mimarisine sahip olduğunu da söyleyelim.

ASUS Mars GTX 760, boştanken 20 watt civarında güç tüketiyor. Ortalama olarak 200 watt civarında. Ükçe altında çalışırken de ihtiyaç duyduğu güç 400 watt civarında. Bu noktada içeriğinde çift GPU taşıdığını hatırlamakta fayda var. Bunun yanında elbette ki sıcaklık değerlerini de vermek lazımdır. Boştanken 33 dereceye sabitlenen kart, performans noktasında 75 ile 80 dereceyi gösteriyor. Peki, fanlar ne kadar gürültü yaratıyor? Kart tam yük altında çalıştığı durumlarda fanlarıyla 42 dBA ses yayıyor ki bu da orta - üst bir grafik çiziyor.

Açılışı son dönemin popüler oyunu Assassin's Creed IV: Black Flag ile yapıyoruz. Full HD çözünürlükte ve yüksek detaylarda performansın 60 fps'ye sabitlendiğini söyleyebiliriz. 2560x1600'de bu değer 45 - 49 arası değişiyor. Bu performansla tepeye oynayan kart, Battlefield 4'te de aynı değerleri neredeyse koruyor. 1920x1080'de yine 60 fps'nin altına düşmeyen kart, çözünürlüğü bir tık yükselttiğinizde 43 fps'ye geriliyor. Bu oyunda her iki çözünürlükte de daha iyi fps üreten modellerin olduğunu söyleyelim.

Ecran kartlarını zorlayan bir diğer oyun Crysis 3. Full HD'de bu defa 60 fps'nin altın görünüyor. Aldığımız ortalama değer 52 fps ama elbette ki oyunun hatları gayet net ve akış gayet hareketli. Kartın performansını bu üç oyundan dışında farklı oyunlarda da ölçümledik ve sonucun gerçekten başarılı olduğunu söylemek lazımdır. ■ **Ercan Uğurlu**

ASUS Mars GTX 760

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com/tr

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

Eksi: Yüksek fiyat, dâhilî HDMI yok

8,8

ROG G750, 17.3 inç
büyüklüğünde dev bir
ekranın sahibi

LEVEL
**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**

Tasarında F22 savaş
uçaklarından ilham alınmış



ASUS ROG G750 *

Tam bir oyun canavarı

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

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

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

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

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

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

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

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

ASUS ROG G750

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com/tr

Artı: Agresif tasarım, yüksek performans, güçlü havalandırma

Eksi: Yüksek fiyat, ağırlık, kalınlık

9,5

Inca IAP-700NR *

Ağ kurmak ve yönetmek için birebir

Kablosuz ağ kurmak ve yönetmek isteyenlerin ilgilenebileceği bir ürün olan IAP-700NR, 11N teknolojisini destekleyen orta segmente yönelik bir model. Kablosuz ağın çekim alanını artırmak için de kullanılabilecek olan cihaz, yüksek hızda güvenli internet sağlıyor. Toplamda 300 Mbps'e kadar yüksek hızda bağlantı sağlayan IAP-700NR, 2,4 GHz frekansta çalışıyor. Üzerinde dört adet Ethernet ve bir WAN bağlantısını buluduran cihaz, özellikle çift antenliyle bir hayli dikkat çekici görünüyor.

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

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

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

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

■ Ercan Uğurlu

Inca IAP-700NR

İthalat: Inca

Web: www.incatech.net/tr

Artı: Geniş menzil,

Türkçe arayüz, performans,

uygun fiyat

Eksi: -

9,0



Kingston HyperX Predator *

Predator, oyun tutkunları için yeterli mi?

Dikkat çekici performansını dış görünümüyle pekiştiren HyperX Predator, üzerindeki soğutucuya birlikte oldukça uzun. RAM oldukça sık ve güçlü görünüyor. HyperX serisinde kullanılan mavi rengin kullanıldığı Predator, boyutlarıyla oldukça yüksek yapıda ve bu nedenle anakartınızda soğutucuya kontrol etmeniz gerekebilir.

Eskisine nazaran artık çok daha hızlı çalışan RAM'ler, yine daha fazla güç tüketiyorlar. Bu da ısı artışını beraberinde getiriyor. Bu ısının sistem kararlılığına olumsuz etkide bulunmaması için Predator üzerinde de geniş bir soğutucu görüyoruz. Soğutucu, içteki baskılı devrenin büyük bölümünü kaplıyor ve bu da sistem tam yük altında çalışırken, RAM'den tam performans almanızı sağlıyor.

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

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

Kingston HyperX Predator

İthalat: Kingston

Web: www.kingston.com/tr

Artı: Güçlü tasarım, soğutma modülü, başarılı performans

Eksi: Yüksek fiyat, yükseklik sorun yaratırabilir

9,0





TEKNİKSERVİS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ama ve yetmiyorsa 500W yap, işini sağlama al.

S: *i7 4820k, 16 GB 2133 Corsair RAM ve uygun anakart seçimi yaptım. Sabit disk olarak 3 TB Seagate ve 120 GB SSD Corsair seçtim. Şu an bu sisteme göre bir ekran kartı alıyorum. Grafik tasarım yapıyorum (Photoshop, CoreDRAW, InDesign, Illustrator), ek olarak bilgisayar mühendisliği yüksek lisansına başladım ve Studio gibi programlarda kullanılmam gerekecek. Oyun olarak pek fazla oyun oynadığım yok. Şimdi bu sisteme sorun yapmayacak ve uzun süre gidecek bir ekran kartı alıyorum. Fiyat aralığı en fazla 1.000 TL. Zekeriya Doğanay*

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

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

C: *Mükemmel bir PC toplamışın ve OC gerektirmeden bütün oyunları rahatlıkla*

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	ASUS Z87-Pro
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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

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

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



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

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

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

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

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

ES: Peki, storyboard çizeri ne yapar? Storyboard çizerinden beklenenler nelerdir? Bu sektörde çalışmak isteyen kişilerin sahip olması gereken nitelikler nelerdir sizce?

NY: Her şeyden önce güclü bir iletişim becerisine sahip olmak gereklidir; ardından güclü bir desen, iş disiplini, bol sinema bilgisi gereklidir. Reklam storyboard çalışmalarını sektörde oldukça hızlı bir süreçte sahiptir; senaryo gün içinde veya akşam verili, sabahda storyboard olarak istenir. Yukarıda saymış olduğum özelilikler sayesinde bu süreci rahatça aşabiliyorsınız. Storyboard çizeri, yönetmenin dünyasını görsel olarak canlandırma işini yapar esas olarak. Ancak bu sadece onun istediğini birebir çizmek anlamına gelmemelidir; onunla iletişime

NE İZLEDİM ▼

Californication

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



NE DINLEDİM ▼

Excelsis

Havalardan kafayı yediğe ben de birbirinden farklı gelgitler yaşadım. Aynı dönemde klasik müzikten, metale, oradan caza kadar envaçışit farklı modda hissettim. Fakat Mart aylarında olması gerekeni bildiğimden, cehremi Pagan Metal ve aynı zamanda Folk Metal yapan Excelsis'e çevirdim. An itibarıyle halen aktif olan grubun en sevdığımı albümü The Standing Stone. Bol bol sert gitar riff'leri, koro şeklinde söylenen parçalar ve farklı bir ruhani dünya arayanlardanız denemeden geçmeyein derim.



NE OKUDUM ▼

Kahve ve Kahvehaneler

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



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

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

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

ES: Çocuklara yönelik çizgi roman atölyeleri gerçekleştirdiğinizi ve bundan büyük keyif aldığınızı duyduk. Nedir size çocuklara çalışma düşündürün ve sevdiren?

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

ES: Hazırlamış olduğunuz çizgi roman çalışmaları nelerdir?

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

ES: Son olarak eklemek istediğiniz bir şey

var mı?

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

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

www.think-istanbul.com
www.necmiyalcin.blogspot.com
www.necmiyalcin.deviantart.com



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



Battlefield 4

Güçlü atmosferi ve cephe savaşı konseptiyle dikkat çeken Battlefield serisinin yeni üyesi, özellikle Levolution 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 oyunuyla oyunculara çok daha zengin bir içerik sunarak başarısını katlamayı başardı.

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Ghosts

Activision'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



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



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013



Ni no Kuni

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

Yapım Level-5
Dağıtım Namco Bandai
Çıkış Tarihi 2013



Skyrim

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

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011

Puan Arşivi

MART 2014

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

The LEGO Movie Videogame	62	Might & Magic X: Legacy	72	Nidhogg	83



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bünyesinde birçok 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



Forza Horizon

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

Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2012



YENİ

South Park

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



StarCraft II

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013



YENİ

Titanfall

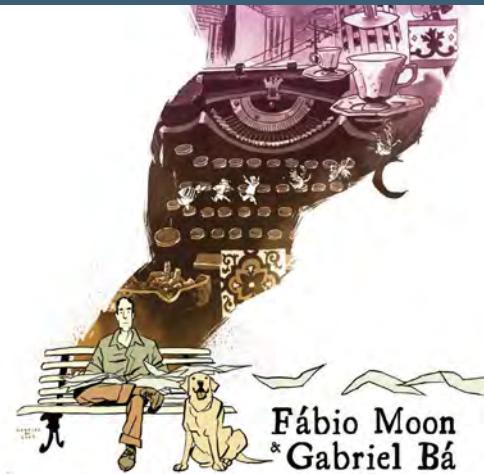
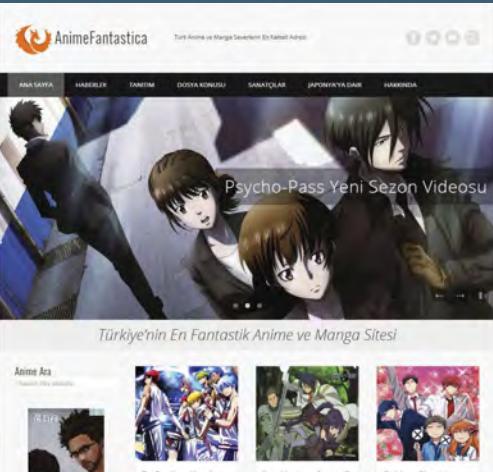
Call of Duty serisinin yapımcıları tarafından kurulan Respawn Entertainment, çok daha hızlı ve adrenalin dolu bir oyunla yeniden karşımıza çıktılar.

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014

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

KÜLTÜR & SANAT

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



animefantastica.com

“Türk Anime ve Manga severlerin en kaliteli adresi” sloganıyla duyuruyor ismini Anime Fantastica ve ekliyor: “Tüm managacılar ve animeciler buraya!” Şans eseri Facebook’ta tanıştığım bir arkadaş sayesinde keşfettiğim Anime Fantastica, görsel açıdan gayet sık duruyor. İçeriginde de anime, manga ve “live action” tanıtımlarının yanı sıra haberler, dosya konuları, Japon sanatçılar, Japonya’ya dair bilgiler ve daha fazla bulunuyor. İçeriği şu an için çok zengin olmasa da gayet yeterli olabilecek bir seviyede olan sitenin geleceğini de parlak görüyorum. Birçok sosyal medya platformuyla bağlantılı çalışan siteye yorum eklemek, sitedeki bir içeriği paylaşmak gayet kolay ve bunu hala içeriğinde bulundurmayan sitelerle kıyaslanınca Anime Fantastica bir fark da buradan atıyor. Yazar arayışında olan siteyi incelemenizi tavsiye ediyorum. Büyük ihtimalle ortamı begenecek ve yazar olmak için harekete geçeceksiniz. Sitede emeği geçen herkesin eline sağlık; umarım uzun soluklu bir site olur... ■



Güngezgini Fabio Moon, Gabriel Ba

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



Within Temptation Hydra

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



9



9

5



Scythia ...Of Conquest

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



300: Rise of an Empire

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



Looper

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



8



6



8

LEVEL FIFA LİGİ

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

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



Fırat vs Emre >

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

< Şefik vs Emre

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



< Fırat vs Şefik

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

PUAN DURUMU

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

● Ayın galibi

FİNAL MAÇI

Fırat Akyıldız

Bayern Münich



4 | 0

Şefik Akkoç

Manchester City



● F Ribery
12'

● M Mandzukic
20'

● M Mandzukic
45'

45'

90'

● F Ribery
85'



Maçın Adamı **F Ribery**

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Beni bir Titanfall çok üzdü

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

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

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

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

kime satacaksın, değil mi? Sevmiyorum ama kabulleniyorum.

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

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

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

■ twitter.com/cem_sanci





Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Hep aynı...

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

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

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

yükseldi, yükseldi ve hatta Electronic Arts bu durumu kıskanıp kendi lisansını, Skate'i yattı. Tony Hawk ismi yeryüzünden silinmesine rağmen Skate oyunları çıkmaya devam etti ama üçüncü oyunda o da yok oldu. Kaykay mı yok oldu dünya üzerinden, yoksa kaykay seven insanlar mı? İkişi de olamaz... Hiç eskiyeceği düşünülmeyen aksiyon oyunlarına gelelim. Devil May Cry, God of War gibi oyunların nasıl eğlenceli, nasıl popüler olduğunu hatırlarsınız. İlk God of War oyunu herkesin resmen delirmesini sağlamıştı ve onunla birlikte bir ton da üçüncü şahıs kamera açılı aksiyon oyunu türedi. Komboları, yetenekleri ve hızlı oynanışı bünyesinde barındıran bu oyunlar da son zamanlarda tercih edilmemeye başlandı. Daha doğrusu, God of War'la aynı kalitede olan bir oyun artık heyecan yaratmamaya başladı. FPS'lerde de benzer bir durum söz konusu hale geldi. Elimize silahı alıp bir senaryoya bağlı olarak düşman peşinde koştuğumuz dönemlerin modası zaten bir süre önce geçti ama Titanfall bu olayda son noktayı koydu ve tek kişilik

oyunu tamamıyla bir kenara bıraktı. Zaten düşününce de alt tarafı bir robottu kontrol edebiliyoruz diye, piyasadaki FPS oyunlarıyla aynı tarzda bir hikâyeyin içinde olmanın bir anlamı olmayacaktı.

Son dönemlerde ben de kendimi bu çıkmazda buluyorum. Canım eğlenmek istiyor, bir aksiyon oyuncunun içinde bulunmak istiyor ama böylesine bir açıktayken bile Castlevania'nın son oyundan eğlenemediğimi keşfettim. (Oyun çok iyi değildi ama yine de daha çok zevk alabildim.) Çok uzun süredir oynamadığım halde Guitar Hero'yu denedigimde en fazla birkaç parça çalabiliyorum. Yeni şarkılar olsa da böyle, başkalarıyla oynasam da böyle... Kendi naçizane çıkarımlım şu ki insanoğlu, sıklıkla bir tür. Üstelik işin daha da kötüsü, fark etmeden sıkılıyor. Dediğim oyun türlerinin hepsine "alışmamış" ve bu alışkanlık, o şeyleri artık bünyenin kabul etmemesine yol açıyor. Gerçekten "yeni" bir şeyler çırkana dek, sanırım büyük bir çıkmazdayız ve elimizdekiiler idare etmenin yolunu da öğrenmemeliyiz. Oculus Rift'in bende neden böylesine büyük bir heyecan yarattığını da şimdi daha iyi anlıyorum... ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Medeniyet

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

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

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

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

■ www.gamerrocko.com





Bir Sonraki Dünya

Dijital fiyatlandırma

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

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

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

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





#208

The Elder Scrolls Online

Halk Tamriel'de toplanmaya başlıyor

1 Mayıs'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

9. NASIL ÇALIŞIR ÖZEL SAYISIYLA KARŞINIZDAYIZ.

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

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

SADECE
3,90
TL



NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

VIDEO
SEYRET
A
DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

DB
DUNESER

HEADBANG!

ROCK VE METAL DERGİSİ

66 SAYFA

50 POSTER

POSTER



ARTIK



BAĞIMSIZ!

HERKESE
CD HEDİYE

POP UP

66 SAYFA

50 POSTER



Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Nisan 2014 Sayı: 58

ONLINE OYUN

LEGEND OF FIGHTERS

Bambaşka bir MMO...

TOYO
GAMES

 Nfinity
Games

 DNE
GAMES

 NEXON  GAMEFORGE

LEGEND OF FIGHTERS

TÜRKİYE'DE
BENZERİ GÖRÜLMEMİŞ
BİR AKSIYONA
HAZIR OLUN!

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

TÜRKÇE &
ÜCRETSİZ

Online Oyun #58

Nisan 2014

Yayınçı

Doğan Burda Dergi
Yayincılık ve Pazarlama A.Ş.



İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhan Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

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 Yayincılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

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

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

Bahar geldi, her an gidebilir!

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

Hepinize iyi günler, iyi oyunlar.

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

✓ Legend of Fighters



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

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

DOSYA KONUSU

- 20 Legend of Fighters

İNCELEME

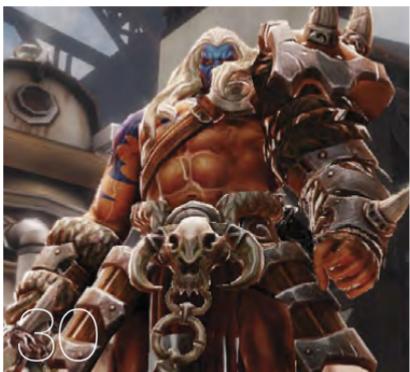
- 28 League of Angels
- 30 Arche Blade
- 32 Path of Exile
- 34 Liste



^ GunZ 2



^ Dogs of War



^ Arche Blade



^ League of Angels



^ Path of Exile



Arcane Legends

Mobil oyuncular için harika haber

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

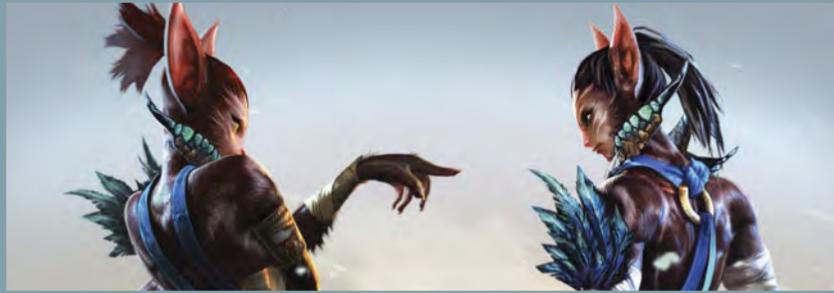
listeleme sistemi oyuna dahil olacak. Mythic eşyalara yamanın çıkışını takip eden sürede devreye girecekler. Serinin takipçileri için birbirinden farklı görevi de oyuna ekleyebileceklerini dile getiren yapımcı ekip, oyunlarına olan ilgiyi bir süre daha üst seviyelerde tutabilecek gibi gözükyor.

ArcheAge

Yeni müdür konuştu

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

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



Diablo III

Açık artırmaya son

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



Perpetuum

Şekil değişti

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

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





Darkfall: Unholly Wars

Sürekli gündemde

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

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

Kingdom Under Fire II

Karakter yaratma sistemi

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

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





Infinite Crisis

Beta açıldı hanım!

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

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

Xsyon

Barış geldi

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

aktaran yapımcı ekip, MMO dünyası için önemli sayılabilicek bir değişiklik de imza atmayı başardı. Şimdilik aralarında çok büyük fark bulunmayan sunucularda, yakın zamanda farklı senaryo gelişmelerini gösterecek.



WildStar

Yapım Carbine Studios

Dağıtım NCSOft

Çıkış tarihi 3 Haziran 2014

Web www.wildstar-online.com

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



Oyun'da dört farklı sınıfından bir tanesini seçebiliriz. Explorer, Settler, Scientist ve Soldier. Her sınıfın kendine özel yetenekleri olacağı gibi kendine has bir Wildstar dünyasında yaşama şekli de olacak. Settler'lar binalar dikterken Soldier'lar savaşa gidecek...

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

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

Dogs of War Online

Strateji, mücadele, Undead'ler!

Genel olarak adlandırmak gereklirse ilginç bir strateji oyunu olan Dogs of War, sıra tabanlı bir sistem ile karşımıza çıkıyor. Grafiksel ve görsellik bakımından yeterli görünmesinin yanında, oyun dinamiklerinin de bir hayli tok göründüğünü söyleyebiliriz. Fakat her zaman söylediğim bir şey var. Her şey grafik yada görsellik değil. Önemli olan oynamanırlılık ve oyunun dinamikleridir. Tabii ki bu oyunların görsel kalitesini de göz ardi edemeyiz.

Kısaca bahsedelecek olursak, Dogs of War oyununu oynamanız için öncelikle bir Steam hesabınızın olması gerekiyor. Daha sonrasında, yapımı steam mağazası üzerinden ücretsiz olarak hesabınıza ekleyebilir ve

oyuna giriş yapabilirsiniz. Fakat oyunun ismi sizin yanılmamasın. Zira köpek ya da kurt askerlerin dışında, Undead ve insan gibi farklıırklar da bulunuyor. Karşımıza ilk olarak, seçme şansınızın bulunduğu bu üç adet irkın tutorial kısmı geliyor. Bu tutorial kısmını boş geçmemenizi öneririm. Bu bölüm yardımıyla oyun hakkında bazı bilgiler ediniyorsunuz ki bu da işinize epey yarayacaktır. Bu kısımları bitirdikten sonra ise, istediğiniz irklardan birini seçmeniz için seçenekler önüne geliyor. Bu üçirk Yllia'nın Kurt ordusu, Alahan'in insan ordusu ve Ram'in Undead ordusu olarak sıralanıyor. Tabii ki her irkin kendine özel bir savaş stratejisi ve yetenekleri





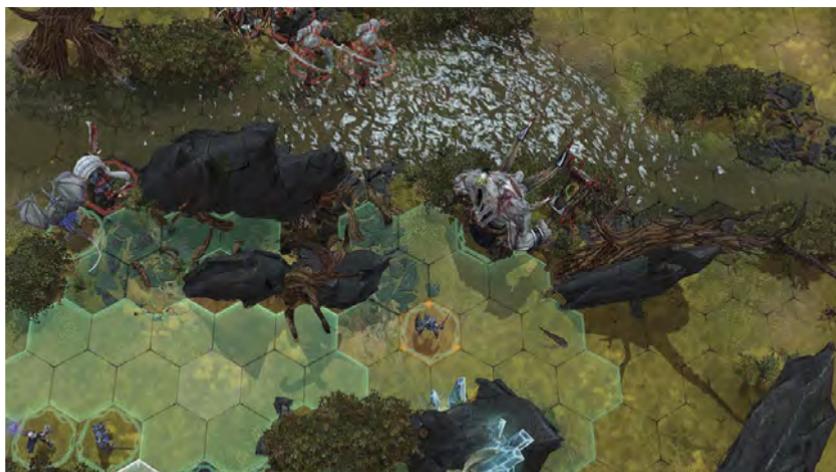
bulunmakta. Örneğin kurt ordusu genelde yakın dövüşler ile savaşırken, undead ordusu daha çok büyü gücünü kullanarak savaşmakta. Aslında orduların özelliklerini birkaç kelime ile sınırlamak sanırım doğru olmaz. Oyunda toplam 24 farklı askeri birim yer alacak. Ayrıca bu askeri birimlerin her biri kendine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

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

Bir Bakışta

- Tek düz bir hal alıyor
- Kaliteli oyun içi görsellik

◆ *Stratejî, farklı ırklar*



**BETA
TESTİ**


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

Renegade X

Bir eserin geri dönüşü

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

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



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

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

Oyun içerisinde sadece yaya olarak hareket etmek yerine, çeşitli askeri araçları da kullanma şansımız bulunuyor

söylemek istiyorum. Bu arada yapım bir strateji oyunundan türediği için haliyle bu yapımda da bu türün etkilerini taşıyor. Demek istediğim sadece silahlan, git ve vur mantığından biraz fazlasını barındırıyor. Takım karşılaşmaları sırasında ele geçirdiğiniz binalar ile rakibin üretimini azaltıp, size karşı askeri araçlar gibi düşman birimler üretmesini engelliyorsunuz. Askeri araçlardan kastettiğim şey, tank veya uçan askeri araçlar. Yani oyun içerisinde sadece yaya olarak hareket etmek yerine, çeşitli askeri araçları da kullanma şansımız bulunuyor. Karakter modellemelerinden tutun, tüm çevre modelleme ve tasarımlarına kadar tüm görseller oldukça başarılı. Özellikle

ücretsiz olmasından bahsetmiştim. Fakat yapımcı ekibin özellikle belirttiği şeylerden biri, oyun genel anlamda ücretsiz değil, tam anlamlıda ücretsiz olacak olması. Yani bazi ödemeler yaparak diğer oyunculardan farklı olarak ayrıcalık kazanamayacaksınız. Yakın bir tarihte, tam versiyon olarak piyasada yerini alacak olan Renegade X, mutlaka yaşanılması gereken bir tecrübe olacağı benziyor. ■ **Abdullah**

Bir Bakışta

- Bol aksiyon
- Akıcı dinamiklere sahip

FPS, TPS, Aksiyon



Yapım Prosiebensat1 Games **Dağıtım** Prosiebensat1 Games
Web gunz2.web.tr **Çıkış Tarihi** 2014

Gunz 2

Yeni bir aksiyon heyecanı

Son dönemlerde, klişe bir hal almış olan klasik online team deathmatch tipinde oyunlar, piyasada fazlaca yer almaya başladı. Tabii ki bu sebeple bu yapımların bazıları fazla tutunamamış durumda. Bunun sebebi hiç şüphesiz klişe sözcüğü. Fakat online bir TPS aksiyon oyunu olan Gunz 2, bu sözcükten tamamen sıyrılmış durumda. Açıkçası oyun henüz Beta aşamasında olmasına rağmen beni heyecanlandırdı. Yapımın kesinlikle akıcı ve aksiyon dolu oyun dinamiklerine sahip bir olduğu söylenebilir. Ayrıca oyun donanım dostu, yani bilgisayar sistemlerini zorlamayacak bir sistem gereksinimine ihtiyaç duyuyor. Fakat ağır grafikler içermese de görsellerin oldukça kaliteli

olduğunu söylemek yanlış olmaz. Oyuna ilk giriş yaptığınızda karşınıza dört adet seçilebilir karakter çıkıyor. Bunlar sırasıyla Ivan, Rena, Elena ve Max olmak üzere cinsiyetleri ve kullandığı silahlar bakımından önceden ayarlanmış karakterler. Yani ne yazık ki karakter üzerinde çok fazla bir değişikliğe gidemiyoruz. Fakat karakterlerin geliştirme aşamaları bu açığı kapatır vaziyette. Bu arada oyun ücretsiz olarak oynanabilecek. Tabii ki dileyen oyuncular için Premium Üyelik seçenekleri bulunuyor. Premium Üyeliğin ise karakter oluşturma ve farklı silah geliştirmeleri gibi ayrıcalıkları bulunuyor. Oyunda bulunan mağaza kısmı oldukça fazla sayıda içerik



barındırıyor. Çeşitli silahların yanında, silahlar kadar çeşitli olmasa da giysilerinizi değiştirmeniz mümkün. Oyun içi dinamikler ve oynanış konusuna tekrar dönecek olursak, karakterinizin silah kullanımının yanında, sahip olduğu yetenek güçleri de bulunmakta. Tabii ki seviye atladıkça da yetenek ağacınızda bulunan yetenekleri geliştirebiliyorsunuz. Bu yetenek güçlerini kullanarak, skill combo dediğimiz seri saldırılarda yapabiliyorsunuz. Demek istedığım, yapım sadece nişan al ve vur mantığından biraz uzak. Ayrıca oyunda yüksek duvarlara koşarak tırmanma ya da duvarlarda yürüyerek bir diğerine atlama gibi, Prince of Persia esintileri de yer alıyor. Bu özellikler, Gunz 2'yi farklı kıalan özeliliklerinden sadece bazları. Aslında oyun silah kullanımından çok, yakın saldırılardan ve kullanılan yetenek güçleri ile ön plana çıkıyor. Oyunun geçtiği haritaların ise çok çeşitli olduğunu söyleyebiliriz. Oyunun güzel yanlarından bir diğeri, campaign modunun bulunması. Bu mod seçeneğinden ister tek başınıza, ister seniz de takım

arkadaşlarınızla beraber Co-op şeklinde aksiyonun doruklarına ulaşabilirsiniz. Ayrıca biraz önce bahsettiğim harita çeşitliliğini, bu campaign bölümünde de daha fazla inceleme fırsatınız olacaktır. Oyunun kısaca ara yüzünden bahsedeceğim olursak, gayet sade ve basit bir kullanım esas almış. Böyleslikle aradığınız bir bölümü rahatça bulabilmeniz sağlanmış. Sonuç olarak Gunz 2, mutlaka göz atmanız gereken bir yapım. Henüz beta aşamasında olmasına rağmen pek bir eksikini göremedim. Tabii ki oyunun betada olması ve bu sebeple fazla oyuncuya barındırmaması nedeniyle oyun arama kısmında biraz beklenmeniz gerekecek. Gayet eğlenceli saatler sunmaya hazırlanan yapımin oldukça etkili yaklaştığını söylemek sanırım yanlış olmaz.

■ Abdullah

Bir Bakışta

- Sistem dostu bir online aksiyon
- Akıcı dinamiklere sahip

◆ TPS, Aksiyon



Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft

Web www.themightyquest.com/en/welcome **Çıkış Tarihi** Belli Değil

The Mighty Quest For Epic Loot

Gökyüzünde kes, bıç, savaş!

Hack & slash oyunlarını az çok oynaya bilir. Her bölümde yerin kat kat altına inerek önlüğümüze gelen yüzlerce düşmanı acımadan yok ederiz. Dipsiz zindanlarda hazine, eşya, tecrübe toplamak uğruna bosslarla amansız savaşlara tutuşuruz. The Mighty Quest for Epic Loot'da aynı şekilde yüzlerce düşmanla amansız mücadelelere giriyoruz. Boss'lar ile kıyasıya mücadele ediyoruz; ancak birkaç küçük fark bulunuyor. Daha önce oyunun ilk bakışını yapmıştım. Ubisoft'un yayinallya bilgiler ve kapalı beta videoları beni heyecanlandırmaya yetti. Açık beta başlar başlamaz ise oyuna bir dalaş gerçekleştirdim. Bakalım The Mighty Quest, açık beta itibarıyle ne durumda.

The Mighty Quest oldukça eğlenceli bir oyun. Bu ifadeyi oyunun diyaloglari ve oyun yapısı için kullanıyorum. Diyalog-

lar, olaylar mizahi bir yapıya sahip. Bir galibiyet sonunda kahkahalarla boğulan karakterler, esprili senaryo anlatımları, çizimler son derece iyi oturmuş oyuna. Bir kere The Mighty Quest'te klasik hack & slash oyunlarında olduğu gibi yerin onlarca kat altına değil, tam tersine gökyüzüne çıkıyoruz. Gökyüzünde yer alan kalelere girerek raid yapıyoruz. Tüm düşmanları kesip son odalardaki hazineleri ele geçirmeye çalışıyoruz. Tüm bu kaleler tabii ki online bir oyun olduğu için diğer oyunculara ait. Oyuna başlarken dört farklı sınıfın birini seçiyoruz. Sınıflar Knight, Archer, Mage ve Runaway'den oluşuyor. Gökyüzünde bulunan yüzlerce kaleden birini bir emlakçı aracılığıyla kiralıyor ve bir kaleye sahip oluyoruz. Sınıflar baktığımızda Archer'in menzilli

sınıflardan biri olduğunu görüyoruz. Korunç Hırsız lâkâplı bu sınıf tek bir gözü ile arbaletini kullanıyor. Knight oyunun yakın dövüş sınıfı ve devasa kilicıyla kısa mesafeli alan saldıruları da yapabiliyor. Son derece güçlü saldırular yapabilen Knight'ın tankılıktı üstüne yok. Özellikle omzuyla kaç düşman olursa olsun uzağa itebilmesi pek çok düşman etrafını sardığında oldukça işe yarıyor. Mage ise yine menzilli saldırular yapabilen bir sınıf. Ancak saldırularını büyümeye aracılığıyla gerçekleştiriyor ve şeytani büyücü olarak tanınıyor. Hiç şüphesiz, Wizard oldukça güçlü bir karakter. Oyuna son eklenen sınıf olan Runaway ise diğer yakın dövüş sınıfı ve kocaman bir çift elli baltaya sahip. Yalnız bu karakteri oynamak için ekstradan para ödemeniz gerektiğini hemen belirteyim.

The Mighty Quest'de Attack ve Defend olmak üzere iki youn şekli mevcut. Attack ile rakip oyuncuların şatolarına saldırıyoruz. Bu şatolar farklı seviyeler ile kademelendirilmiş. Yani 1-5 seviye arası ve 6-9 seviye arası şatolar farklı haritalarda yer alıyor. Bu haritalara baktığımızda düşük seviyeli şatoları aşağılarda yüksek seviyeli şatoları da üst taraflarda görebiliyoruz. O haritanın bossuna sahip şato ise en üstte yer alıyor. Boss'lار farklı dövüş stillerine sahip; ancak bu stilleri çözüdügüünzd e işiniz kolaylaşıyor diyebilirim. Ayrıca bir raid'i bitirdiğinizde derecelendiriliyorsunuz. Bu derecelendirme ise o



şatoyu en kısa sürede temizleme, bütün altın, kristalleri toplayabilme ve hazine odasına ulaşabilme gibi oyun içi faaliyetlerinizi dikkate alıyor.

Defend kısmında ise kalemizi diğer oyunlara karşı savunuyoruz. Bunu yaparken kalemize farklı odalar eklemek mümkün. Farklı işlevleri, saldıruları olan pek çok canavarı kalemeye yerlestirebiliyoruz. Bunların kimisi alan hasarı vuruyor, kimisi arkadaşlarına zırh sağlıyor kimisi yeni canavarlar çıkartarak sürekli olarak takviye birlik sağlıyor. Canavarların dışında birtakım tuzaklar ise rakiplerinizin yavaşlamasını sağlıyor. Kalenizin seviyesi ne kadar yüksek ise o kadar canavar ve tuzağı yerlestirebiliyorsunuz. Bir düşman eğer şatonuzun hazine odasına ulaşmayı başarırsa itibar kaybediyorsunuz; ancak onun şatosuna intikam için girip kaybettığınız itibarı geri kazanma şansına sahipsiniz.

The Mighty Quest for Epic Loot doyurucu bir hack & slash MMO oyunu oluyor gibi. Açık beta ile oldukça umut vaat ettiğini söyleyebilirim. Oyunun çıkış tarihi henüz belli olmasa bile çok büyük ihtimalle bu yıl tam sürüm olarak oynayabileceğiz. ■ Enes



Bir Bakışta

- Mizahi diyaloglar,
- Kendi şatonu tasarlayabilme,
- Hack & slash bir MMO!

Hack & slash, Loot

LEGEND OF FIGHTERS

*Destansı bir macera mi
bakmışınız?*

Oyun sektörü başı başına zahmetli ve riskli bir sektör. Yapımcılar sektörü dikkatle analiz eder ve oyuncuların ihtiyaçlarına göre oyunlar geliştirirler. Şu sıralar ülkemizde, oyuncuların ne istediklerini bilen bir ekip var: Toyo Games. Eylül 2013'de İzmir'de kurulan Toyo Games ekibi, bizler gibi oyunculardan oluşuyor. Bu yüzden firma, oyunculara istediklerini verebilecek gibi gözüüyor ve Türkiye'de kalıcı olmak istiyor.

Peki, firmanın hedefleri neler? Öncelikle fiyat politikasını Türkiye standartlarının altına çekeceklər. Yani ekip, kaltetli ve ucuz bir hizmet almak istediğimizin farkında. İkinci olarak, oyuncular ile etkileşimi üst düzeyde tutarak ihtiyaçlarını karşılamayı planlıyorlar. Çünkü iyi bir oyunun bir oyuncu üzerinde bıraktığı etkiyi çok iyi biliyorlar. Diğer

yandan firma, lokalizasyon çalışmalarına da büyük önem veriyor. Yani oyunlar, kaltetli bir biçimde yerelleştirilecek ve bu oyunları tamamen Türkçe olarak deneyim edebileceğiz.

Toyo Games, ilk etapta Türk oyunculara iki farklı oyun sunuyor: Yulgang 2 ve Legend of Fighters. Ben, Legend of Fighters hakkında bir şeyler karalayacağım. Oyun sistemini, sınıfları ve daha pek çok şeyi bizzat deneyimledim. Legend of Fighters, çok sevdigim bir tür olan "side-scroll" ait. Side-scroll'u bilmeyenler için açıklayayım: Genellikle soldan sağa doğru ilerleyerek yağmur gibi üzerimize gelen düşmanları yok ettigimiz oyun türü. "Metal Slug gibi oyunlar



Yapım GalaxyGate
Dağıtım Toyo Games
Web lof.com.tr



bu türe mensup” dersem anlayacaksınız zaten. Legend of Fighters, “2,5 boyutlu” diyeBILECEĞİMİZ GRAFİKLER İLE KARŞIMIZA ÇIKKIYOR; ANIME TADINDAKİ GÖRSELLER OLDUKÇA ETKİLEYİCİ.

Oyunda; Şövalye, Kovboy, Ninja ve Gezgin olmak üzere dört farklı temel sınıf bulunuyor. Bu dört sınıfın her biri kendi içerisinde farklı iki sınıfı ayrılıyor. Ninja sınıfı üst üste hızlı saldırırarak gerçekleştiriliyor ve büyülerle düşmanı adeta şamar oğlanına çeviriyor. Ninja, Katana ve Efsun sınıflarına ayrılıyor. Şövalye sınıfı ise “tank” rolünü üstlenen güçlü bir sınıf olarak karşımıza çıkıyor ve Şövalye Muhafiz ve Gardiyan sınıflarına ayrılıyor. Oldukça eğlenceli bir sınıf olduğunu söyleyebilirim. Legend of Fighters’ta yer alan üçüncü sınıf olan Kovboy ise orta menzilde etkili bir sınıf.

Kovboy, Şerif ve Firari sınıflarına ayrılıyor. Oyun-daki dördüncü ve son sınıf Gezgin ise yumruklarına güvenen bir cengaver. Herhangi bir silah kullanmadan

geleneksel yöntemlerle dövüsen Gezgin sınıfı, Keşif ve Mistik sınıflarına ayrılıyor. Sınıfınızı seçtikten sonra karakterinizin görünümünü belirliyorsunuz. Karakter yaratma ekranı pek çok detay içeriyor. Oyunda birbirinin aynısı iki karakter görmek imkansız olmasa da bir hayli zor. Karakterinizi yarattıktan sonra asıl olay başlıyor. Giriş bölümünde ana senaryoya dair detaylar alıyorsunuz. Bu bölümler aynı zamanda bir tutorial görevi görüyor ve oyun mekaniklerini öğrenmeye fazla zorlanmıyorsunuz. Yine de isterseniz bu kısmı geçebiliyorsunuz. Daha sonra





görevler başlıyor. Bazı görevler önemli eşyalar ve rozetler verebiliyor. Bunun dışında Labb savunması isimli mini oyuna katılabiliyorsunuz. Labb savunmalarında sizden, bir kuleyi uzun süre savunmanız isteniyor ve kuleyi düşman akınlarına karşı koruyorsunuz. Kontroller ise gayet basit. Oyun side-scroll türünde olduğu için ilk başta bir gamepad'in bu oyun

eklenince oyun çok eğlenceli bir hal alıyor.

Yetenek efektleri ve çevre tasarımları, yine son derece başarılı öğeler olarak plana çıkıyor. Ses efektleri ve müziklerin de güzel olduğunu söyleyebilirim. Özellikle müzikler oyunun aksiyonuna paralel ve zaten heyecanlı olan savaşların heyecanını katlıyor.

Legend of Fighters, hızlı yapısı nedeniyle klasik hack & slash oyunlarını da anımsatıyor ki buna anime-vari görsellik eklenince oyun çok eğlenceli bir hal alıyor

icin uygun olabileceğini düşünmüştüm ancak oyunda çok fazla sayıda yetenek olduğunu görünce en iyi seçeneğin klavye olduğunda karar kıldım. Belli bir kaç tuş ile zıplayabiliyor, temel saldırular gerçekleştirebiliyor ve düşman saldırılardan kaçabiliyorsunuz. Bunun dışında, öğrenmiş olduğunuz yetenekleri sayı tuşlarına atayarak kullanabiliyorsunuz. Legend of Fighters, hızlı yapısı nedeniyle klasik hack & slash oyunlarını da anımsatıyor ki buna anime-vari görsellik

Oyunda her sinifa ait pek çok yetenek bulunuyor. Her yeteneğin efekti ve reaksiyonu birbirinden farklı. Toyo Games, oyunda 50 farklı yeteneğin ve 300 özel becerinin yer aldığı söylüyor. Yetenekler sizin en büyük silahınız zira tüm saldırınızı ve takтиklernizi yeteneklerinize göre ayarlıyorsunuz. Oyunda temel yeteneklerinizin dışında düşmana büyük zarar verebilen özel yetenekler de mevcut ancak bu yetenekleri her kafaniza estiğinde kullanamıyorsunuz; özel



yeteneğinizi açtıktan sonra belli bir barın dolmasını bekliyorsunuz. Oyunda tek başınıza ilerlemenin ve senaryoya dahil olmanın son derece

sizlere destek olabilecek arkadaşlarla gereksinim duyuyorsunuz. Oyunu arkadaşlarınız ile birlikte oynayabilir veya zorlu görevler için lejyoner kiralayabi-

Legend of Fighters, PvE'de olduğu kadar, PvP savaşlarında da iddialı. PvP karşılaşmalarında isterseniz bire bir mücadeleler, isterseniz grup mücadeleleri verebiliyorsunuz

eğlenceli olduğunu söylemem gerekiyor ama tabii ki tek başınıza yapamayacağınız görevler ve tek başınıza yenemeyeceğiniz düşmanlar da bulunuyor. İşte bu noktada

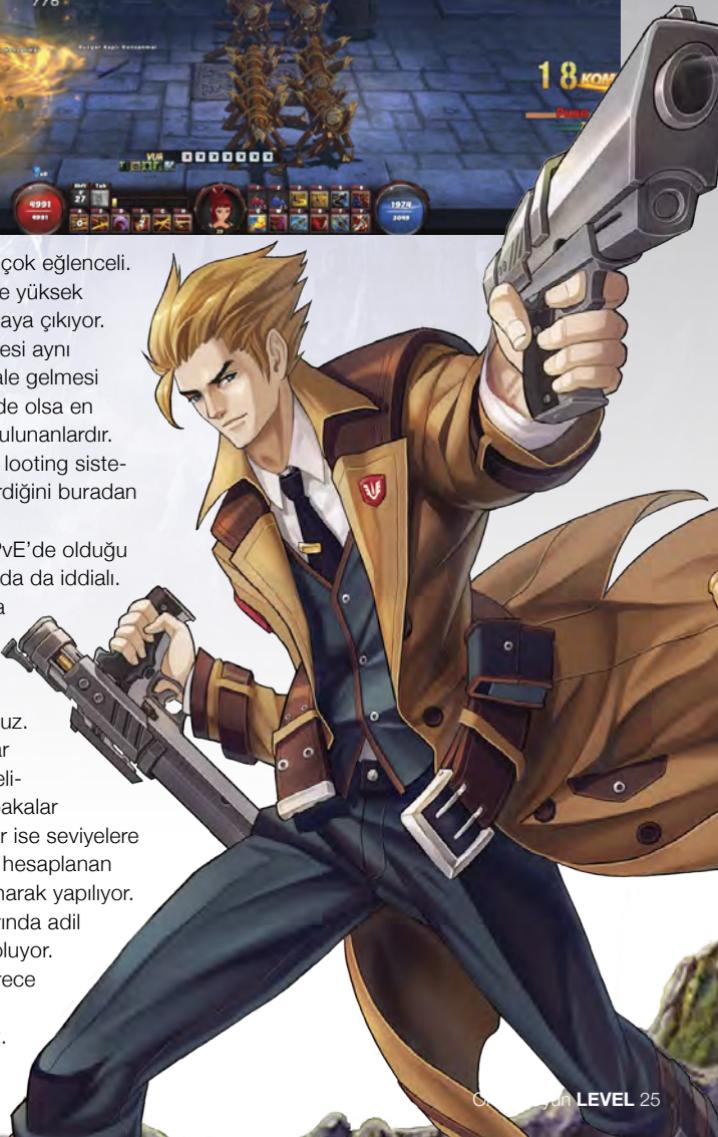
lirsiniz. Lejyonerler zor bölümlerde size yardımcı olmak için varlar. İster senaryo bölümü olsun, ister zindan olsun; kiraladığınız lejyonerler ihtiyacınız olan her yanınızda olacaklar. Bir grup kurduğunuzda lejyonerleri grup üyesi olarak kullanabileceksiniz. Lejyonerlerin özellikle zorlu zindanlarda çok fazla kullanılacağını düşünüyorum. Bahsini açmışken zindanlara değinmek istiyorum. Oyunda çok farklı, zorlu ve eğlenceli birçok zindan bulunuyor. Zindanlarda düşmanlarınıza alt ederek 'harabe' denilen nadir eşyala-





rın peşinden koşmak çok eğlenceli. Zindanlar derinlikte yüksek seviyedeki eşyalar ortaya çıkıyor. Zindanların derinleşmesi aynı zamanda daha zor hale gelmesi anlamına geliyor. Ne de olsa en güçlü eşyalar en az bulunanlardır. Legend of Fighters'in looting sisteme büyük önem verdiği buradan anlayabiliyoruz.

Legend of Fighters, PvE'de olduğu kadar, PvP savaşlarında da iddialı. PvP karşılaşmalarında isterseniz bire bir mücadeleler, ister seniz grup mücadeleleri verebiliyorsunuz. Düzenlenen turnuvalar PvP savaşlarının temeli-ni oluşturuyor. Müsabakalar sırasında eşleştirme ise seviyelere ve 10 maç üzerinden hesaplanan verilere göre hesaplanarak yapılmıyor. Böylece PvP savaşlarında adil bir ortam sağlanmış oluyor. PvP savaşları son derece heyecanlı ve maçları izleme imkanı mevcut.





Böylece diğer oyuncuların müsabakalarını izleyerek çok şey öğrenebilecek ve oyunu oynamazken dahi keyifli zaman geçirebileceğiz. Toyo Games'in PvP savaşlarında büyük hedefleri var. Oyun, e-spora hazır hale getirilmek isteniyor ve oyunun potansiyeli gözle alındığında bu ihtimal hayli yüksek görünüyor. Son olarak oyundaki eşya gelişimme sisteminden kısaca bahsetmek istiyorum. Oyundaki karakterlerimizi geliştirmenin önemli yollarından biri

de giydigimiz eşyaları güçlendirmek. Eşyalarımızı altın ve materyal biriktirerek güçlendirilebiliyor ve savaşlarda avantajlı konuma gelebiliyoruz. Tabii ki eşya gelişimi sırasında eşyamızın yok olma riski de yok değil. Bu riski ortadan kaldırmak için ise esanslar biriktirmemiz gerekiyor. Oyunla ilgili son olarak şunu söylemek istiyorum ki oyunun çok erken bir safhasını test etmem rağmen oyun neredeyse tamamen Türkçe idi. Tabii ki ufak tefek hatalar da bulunuyordu ancak büyük oranda başarılı bir yerleştirme uygulanmış Legend of Fighters'a. Toyo Games'i bu konuda tebrik etmek istiyorum.

Toyo Games, Legend of Fighters ile Türkiye'de büyük başarılar yakalamak istiyor. Oyunu bizzat denedigim için söyleyebilirim ki bu mümkün. Oyun yapısı, görselliği ve lokalizasyon başarısı ile Legend of Fighters, emin adımlarla ilerliyor. Oyunun kapalı beta'sının 25 Mart'ta başlamış olduğunu bir kez daha hatırlatmak istiyorum. ■ **Enes**

LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



App Store'dan
İndirin





Battle Rating 10.2

Lvl. 10 Nocturna

War Steed

Battle Rating 7.240

Mount Skill-Wave Crush

-1880



25/75

Yapım GT Arcade Dağıtım GT Arcade Web angel.gtarcade.com

League of Angels

Melekler savaş alanına indi!

Tarayıcı tabanlı oyunlar her geçen gün kendilerini geliştirmesine rağmen bu gelişime ayak uydurmayan oyunlar da ne yazık ki piyasadaki yerini almaya devam ediyor. MMO piyasasında gelişmiş oyun yapılarına sahip yapımları da görüyoruz,

Her gelişimde ödemek zorunda olduğunuz altın miktarı da artıyor. Ancak silah ve zırh gelişimi gerçekten de teçhizatınızı önemli ölçüde güçlendiriyor

daha basit yapıda olanları da. Özellikle son zamanlarda Facebook'ta popülerleşen sıra tabanlı dövüş sisteme sahip RPG oyunları bir kesim tarafından oynansa bile ne yazıkki tarayıcı oyunlarını bir tık bile ileri götüremeyen yapımlar olarak karşımıza çıkmıyorlar.

GT Arcade'in oyunu League of Angels ise bu sınıfı giren oyunlardan bir tanesi. Oyunda iyi ve kötü melekler bulunuyor. Hemen oyunun başında bu meleklerden birini bir zindandan kurtarıyor ve koruyucu meleğimiz yapıyoruz. Hızlıca seviye atlıyor

ve oyun mekaniklerini öğreniyoruz. Koruyucu meleğimiz savaşlarda yanımızda yer alıyor ve belli bir saldırısı barını doldurduktan sonra o da son derece güçlü bir saldırısı gerçekleştiriliyor. Koruyucu meleğimizi seviyemiz ilerledikçe değiştirme şansına sahibiz. Meleğimizi güçlendirebiliyor ve



yeteneklerini düzenleyebiliyoruz. Tabii ki bütün işi meleklerin üzerine yıkıyoruz. Kendi karakterimizi de güçlendirmeyi unutmuyoruz. Oyunda Warrior ve Mage olmak üzere iki farklı sınıf bulunuyor. Anlayacağınız üzere Warrior, fiziksel saldırı yaparken Mage ise büyü kullanıyor. Oyun boyunca yeteneklerimizin yanında silahlarımıza da geliştiriyoruz. Genellikle pasif yeteneklerimiz oyuna etki ediyor. Silah ve zırhlarımızı Forge sekmesinden geliştiriyoruz. Oyunun başında sahip olduğunuz teçhizat beşinci seviyeye kadar geliştirilirken daha sonra 20. Seviyeye kadar geliştirebiliyorsunuz. Her gelişimde ödemek zorunda olduğunuz altın miktarı da artıyor. Ancak silah ve zırh gelişimi gerçekten de teçhizatınızı önemli ölçüde güçlendiriyor.

Oyun boyunca NPC'lerden görev alarak kolayca seviye atlayabiliyorsunuz. Görevlerde bir çeşitlilik yok. Genellikle belli bir zindana girip orayı temizleme veya bir eşyayı görevi aldığınız NPC'ye ulaştırma gibi görevler aliyorsunuz. Meleklerin dışında size yardımcı olan savaşçılarınız da olabiliyor. Kimisi tank görevi görürken kimisi ekibin sağlığını iyileştiriyor. Ekibinizi

istediğiniz konuma yerlestirebiliyorsunuz. Ön tarafa yerleştirdiğiniz savaşçılarınız genellikle tank konumuna geçiyorlar. Aynı kendiniz gibi ekibinizi teçhizatını da geliştirebiliyorsunuz.

Açıkçası tüm bunların dışında oyunda fazla bir şey olduğu söyleyemem. PvP savaşlarının PVE savaşlarından fazla farkı yok ve zevk veriyor dersem yalan olur. Oyun boyu bazı etkinlikler olsa da bu etkinlikler ne yazık ki oyunu kotaramıyor. Oyun boyunca sürekli olarak aynı monotonluğa mahkum oluyorsunuz. Ayrıca oyunda fazla bir originalliğin olduğunu da söyleyemem. League of Angels piyasadaki birbirine benzer onlarca oyundan sadece biri. Bu tarz oyunlara ilgiyseniz oyuna göz atın. Ancak gelişen tarayıcı oyunları göz önüne alındığında bu oyuncunun beklenenin çok altında kaldığını unutmayın. ■ Enes

League of Angels

- ⊕ Birbirinden güzel melekler!
- ⊖ Monoton oyun yapısı, sıkıcı görevler

• Browser, RPG

4,9



Yapım Codebrush Dağıtım Codebrush Web en.codebrush.net

Arche Blade

Yap kombonu, yıkılsın düşmanlar

Daha önce MMO türünde bir "fight" oyunu ile pek fazla karşılaştığımızı söyleyemeyiz. Açıkçası yavaş yavaş silinmeye başlayan bir tür de denebilir. Fakat bu türü tekrar canlandırmak isteyen Codebrush Games firması, oyuncuların önüne Arche Blade ile çıkış yapmış durumda.

Oyunu oynayabilmeniz için Steam hesabınıza girerek, oyunu kitaplığınızda ücretsiz olarak ekleyip aktif hale getirmeniz gerekiyor. Neredeyse tamamen PvP odaklı tasarılanan yapım, birçok aksiyon unsurunu bir arada barındırıyor. Yapım içerisinde şimdilik on adet birbirinden farklı teknike sahip karakter bulunuyor. Bu sayının artması, oyunu daha da eğlenceli bir hale getirecektir şüphesiz. Genel anlamda Arche Blade PvP fight, yani dövüş bazlı olmasından dolayı, oyun içerisinde yakın saldırı kombolo-

ları büyük önem arz ediyor. Açıkçası bunu başarmak kulağa kolay gelse de, oyun içerisinde bir hayli zor olduğunu söylemek yanlış olmaz. Zira karşınızda bulunan düşman, yerinde hiç durmuyor ve ciddi anlamda hareketli bir hedef haline geliyor. Aslında komboları yapmakta sorun yok fakat o komboları rakibinize tutturabilmek işin zor kısmı. Yapımcılar da bu durumu bildikleri için, oyunun ara yüz menüsüne training bölümü ekleyerek, oyuncuların oyna daha çok alışarak kendilerini geliştirmeye fırsatı vermişler. Fakat kombo çeşitliliğine gelecek olursak maalesef yetersiz durumda. Açıkçası bu durumla yapımcıların yakın zamanda ilgileneceğini tahmin ediyorum. Karakter modellemelerine baktığımızda ise gerçek anlamda estetik görünen karakterler yer alıyor. Kıyafetler, saç modelleri ve kullandık-



ları silahlara kadar tüm karakter detayları özenle dizayn edilmiş vaziyette. Özellikle bayan karakterlerin çizimleri oldukça belli oluyor ki bu da oyuncuların mutlaka dikkat edecekleri bir detay. Bu arada yapımda bulunan tüm karakterlerin görüşüşleri ve stilleri birbirinden her anlamda farklı olarak yapılandırılmış. Ayrıca mağaza bölümünde

görebilirsiniz. Birbirine gayet uyumlu renk ve efektler ile abartısız bir denge yakalamaşı da oyunu mutlaka bir adım öteye taşıyan etkilerden.

Sonuç olarak oyun şu an yeni olması sebebiyle eksikleri tabii ki olabilir. Fakat şuan bile gayet akıcı görünüyor. Şuan için tek sorun, çoğu sunucunun ping değerleri

Arche Blade PvP fight, yani dövüş bazlı olmasından dolayı, oyun içerisinde yakın saldırı komboları büyük önem arz ediyor

her karakter için alabileceğiniz, o karakterin görünümünü bir hayli değiştiren kostümler bulunuyor. Yani neredeyse hepinizin bildiği League of Legends oyunundaki kostüm sistemiyle aynı sayılır. Bu durumda çeşitliliği mutlaka artıracaktır. Zira online yapımların başarılı olmak için oyunculara sağlama gereken özelliklerden en önemlisi çeşitlilikti. Yapım oynamanabilirlik konusunda geçer not aldığı gibi, görselliği bakımından da incelediğimizde, grafik ve fizik motoru olan Unreal Engine yardımıyla ciddi anlamda başarılı grafiklere sahip. Zaten karakterlerin kullandığı yetenek güçlerinin ortaya çıkarıldığı efектlere baktığınızda, bunu rahatlıkla

oldukça yüksek seviyede. Bu sorunun olmadığı bir sunucu bulmak biraz zamanınızı alabilir. Fakat mutlaka kendinize uygun bir sunucu bulup oyuna giriş yapabilirsiniz. Arche Blade şuan için pek alternatif olmayan bir yapım. Bu sebeple kendine verilecek bir şansı hak ediyor. ■ Abdullah

Arche Blade

- ⊕ Kaliteli grafikler, bol aksiyon
- ⊖ Müzik ve ses konusunda eksik, kombo çeşitliliği yeterli değil

♦ Aksiyon, Dövüş

7,2

Path of Exile:

Sacrifice of the Vaal



Daha zorlu bir macera

Grinding Gear Games, 5 Mart'ta Sacrifice of the Vaal adlı mini bir genişleme çıkardı. Yeni genişlemeyle birlikte, yepenin bir hikaye, yeni içerikler, Keşfedilecek yeni yerler ve yeni canavarlar tanıtıldı. Bu genişleme bir "endgame" senaryosundan ziyade hem tecrübe oyuncular hem de yeni başlayanlar için tüm oyuna yayılan bir içerik olmuş. Peki, yenilikler neler? Bir göz atalım. Hikaye, Vaal medeniyetinin Kraliçesi Atziri'nin yeniden yükselp Wraeclast kitasına yozlaşmayı getirmesini konu ediniyor. Vaal medeniyeti, Wraeclast'da yaklaşık iki bin yıl öncesine kadar varlığını sürdürmüş olan en eski medeniyettir. "Maji'nın Gözyaşları" olarak bilinen ilk cevherleri kullanmışlar ve bu

cevherlerin güçleri Vaal kültürünün merkezi olmuştur. Atziri Vaal'in son kraliçesidir ve kibri ile tanınır.

Atziri, 168 yıl yaşamış olan Vaalish soylusu ve seri katil Zerphi'den esinlenerek, ölümsüzlüğü ve ebedi gençliği aradı. Bunu başarmak için ise sihirbaz Doryani'ye birçok insan kurban etti. Vaal, Doryani liderliğindeki bir topluluk tarafından çıkarılan Tufan adlı olayda yok edildi. Üç yüz bin mülteci, 400 yıl sonra Eternal İmparatorluğuna dönüşecek olan Azmeri medeniyetine kaçtı.

Artık Wraeclast çok daha tehlikeli bir yer ve Atziri'nin geldiği yere geri gönderilip yozlaşmanın kontrol altına alınması gereklidir. Wraeclast'ta artık yeni yozlaşmış bölgelere



Yapım Grinding Gear Games **Dağıtım** Grinding Gear Games **Web** www.pathofexile.com

açılan çeşitli portallar yer alıyor. Standart düşmanlara ve zindanlara ek olarak bu yozlaşmış bölgelerde oyuncular Sacrifice of the Vaal'in 60 yeni düşmanıyla karşılaşıyor. Hepsinin de ayrı özellikleri var. Örneğin; ölümsüz askerlerden biri bir anda bir sürü hançer atabiliyor ya da bir lav totemi çıkarıp size ateş fırlatabiliyor. Düşmanları yenen oyuncular, yeni Vaal yetenekleri, Vaal parçaları ve Vaal orbları da dahil çeşitli nadir eşyalar elde ediyor. Vaal parçaları, Apex of Sacrifice'a ulaşır Kraliçe Atziri ile savaşmak için kullanılıyor. Vaal Orb ise yeni bir para birimi. Eşyayı yozlaştırıyor ve onceden bilinmemeyen bir şekilde değiştiriliyor.

Bu genişleme bir "endgame" senaryosundan ziyade hem tecrübeli oyuncular hem de yeni başlayanlar için tüm oyuna yayılan bir içerik olmuş

yor. Vaal Orb ile modifiye edilen eşyalar bir daha modifiye edilemiyor. Yani, risk yüksek ama ödül de yüksek.

Yeni eşyaların yanı sıra, iki yeni lig de eklenmiş. Bunlar; Ambush ve Invasion. Ambush, Wraeclast boyunca bir çok yeni tür sandık bulunuyor. Bu sandıklar, açıldıklarında oyuncuya pusu kuran canavarlar tarafından korunuyor. Sandığın içindekiler alınmadan önce bu canavarların öldürülmesi gerekiyor. Sandıklar farklı modlarda olabiliyor. Bu da canavarların yaptığı pusunun zorluk oranını değiştiriyor.



Ödüller yüksek ancak kazanması da bir o kadar zor. Invasion tam bir hardcore lig. (Yani öldüğünüzde standart bir karaktere dönüşüyorsunuz) Bu ligde Wraeclast böl-

gesinde her tür ve seviyeden beklenmedik ve tehlikeli canavarlar ile karşılaşorsunuz. Ayrıca özel bir baş düşman da karşınıza çıkıyor. Seviye yükseldikçe zorluk da artıyor. Tüm bunların hepsi, Atziri'nin kaleşi olan Apex of Sacrifice'a ulaşmak için sizin önünüze açıyor. Burada ise sizi en büyük mücadele bekliyor.

Pasif yetenek ağacında da önemli değişiklikler var. Karakterlerdeki önemli denge değişikliklerinden dolayı, isteğe bağlı olarak mevcut olan her karakterinize yetenekleri sıfırlama seçeneği sunuluyor. Bunun dışında oldukça farklı etkileri olan güçlü Vaal yetenek cevherleri de bulunuyor. ■ **Burçın**

Path of Exile : Sacrifice of the Vaal

- ⊕ İki yeni zorlu lig, yeni hikaye
- ⊖ Yeni karakter yapıları yok, yeni yetenekler yetersiz

MMO, Aksiyon, PvP

8,2

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

LEGEND OF FIGHTERS



TÜRKİYE'DE
BENZERİ GÖRÜLMEMİŞ
BİR AKSIYONA
HAZIR OLUN!

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



TÜRKÇE &
ÜCRETSİZ